



Learning System

Stimulišite visoke potencijale
vaših mališana!

Razvoj IQ deteta kroz igru

5+
god.



Ne ljuti se, čoveče

Ludo game

Uputstvo za igru

Instructions

Упатство за игра

Инструкции за играчите

Navodila za igro



www.ntclearning.com

www.pino-toys.com

Toys
Pino

Šta je NTC sistem učenja?

Program **NTC sistem učenja** nastao je kao rezultat istraživanja stručnjaka iz oblasti pedagogije, medicine, psihologije i specijalne edukacije u cilju poboljšanja intelektualnih sposobnosti i funkcionalnog znanja dece. Sva deca imaju korist od programa, jer razvija darovitost i omogućava njeno rano otkrivanje kod mališana.

Kompletan **NTC program** sastoji se iz više faza i obuhvata jednostavne fizičke i mentalne vežbe koje utiču na razvoj biološkog potencijala dece. U okviru druge faze programa primenjuju se posebni rekviziti sa simbolima apstraktnih pojmova, kao što su igre: **Čoveče, ne ljuti se, Igra memorije** ili **Slagalice (puzzle)**. Igra koja je pred Vama ima višestruku namenu: kao didaktička igračka utiče na razvoj fine motorike i koordinacije pokreta, a kao deo **NTC sistema** pojednostavljuje primenu programa, jer kroz igru dete nauči mnogo simbola što omogućava lakši prelazak na viši nivo i dalje napredovanje.

Za razliku od klasičnog reproduktivnog znanja, koje se zasniva na ponavljanju činjenica, **funkcionalno (upotrebno) znanje** je sposobnost primenjivanja prethodno stečenog znanja za rešavanje problema. Cilj **NTC programa** je da se deca pravilno stimulišu kroz igru u periodu kada se intenzivno formiraju obrasci razmišljanja, zaključivanja i povezivanja.

Pino - NTC igračke osmišljene su tako da dete bez opterećenja nauči veliki broj simbola (zastava), zatim da kroz napredovanje i prepoznavanje karikatura koje simbolizuju države razvija asocijativno razmišljanje, i da potom, na višem nivou prelazi u svet misaonih klasifikacija, serijacija i asocijacija, što je izuzetna osnova za kasnije dobro razmišljanje i učenje.*

Uputstvo za igru

„Ne ljuti se, čoveče“ je društvena igra koja kod dece podstiče razvoj logičkog i matematičkog razmišljanja, predviđanja i zaključivanja.

Poštujući pravila igre, deca uče da kontrolišu svoja osećanja, da budu strpljiva i istrajna i da se socijalizuju.

Dodatna vrednost **Pino – NTC igre Ne ljuti se, čoveče** je što dete kroz igru uči nove simbole i stiče osnovna znanja o državama i njihovim obeležjima. Roditelji mogu postepeno povećavati broj naučenih simbola, tako što će tokom šetnje, igranja drugim **NTC igračkama**, čitanja slikovnica i sl, detetu pokazivati nove zastave, simbole i asocijacije. Kada su prvi simboli savladani, od svog mališana možete tražiti da opiše neku zastavu, kaže na kojim zastavama je plava ili neka druga boja, šta ga podseća na određenu državu i sl. Ako je dete savladalo osnovne simbole i bez problema odgovara na postavljena pitanja, možete preći na viši nivo razmišljanja i zaključivanja, tako što ćete u toku putovanja ili neke druge aktivnosti postavljati ista pitanja, ali će dete morati da ih vizuelizuje kako bi odgovorilo.

Pravila igre

Pre početka igre, po četiri iste figurice nalaze se u svojim „dvorištima“, tj. u zemlji za koju je igrač odabrao da igra. Igra počinje tako što prvi igrač baca kockicu tri puta i, ako dobije šesticu, postavlja jednu figuru na početno polje, tj. na zastavu države za koju igra. Ponovo baca kockicu i pamera figuru u pravcu koji je označen na tabli, uvek tačno za onoliko polja koliko je pokazala kockica. Igrači naizmenično bacaju kockicu i pomeraju svoje figure. Kada god dobije šesticu, igrač ima pravo na još jedno bacanje kockice i tada može izvesti novu figuru na stazu ili pomeriti onu koja se već nalazi na stazi. U toku igre, dozvoljeno je preskakanje svojih ili tuđih figura, ali, ako se na polju gde treba da stane, nalazi figura drugog igrača, on je „isteruje“ - saigrač se vraća u dvorište i počinje ponovo tek kad dobije šesticu.

Cilj je da igrač sve svoje figure uvede u „kućicu“, koju čine četiri polja postavljena u kolonu pored početnog polja. Figura može da uđe u kućicu samo kada broj dobijen kockicom tačno označava polje koje je u kućici slobodno. Ako kockica pokaže veći broj, igrač mora da sačeka svoje sledeće bacanje. Pobjednik je igrač koji prvi uvede sve figure u „kućicu“, simbolično označenu specifičnostima države.

Preporuka za roditelje je da uvedu i nova pravila pomeranja figurica, tako što se figurice jedan dan pomeraju hvatanjem palcem i kažiprstom, sledeći dan palcem i srednjim prstom i tako redom do malog prsta. Na ovaj način se razvija fina motorika, značajna za razvoj ukupnih mentalnih sposobnosti deteta, jer prsti formiraju veliki broj sinapsi u mozgu.





ENG PINO – NTC Ludo game

What is the *NTC system of learning*?

NTC learning system has been designed based on research by experts in the field of pedagogy, medicine, psychology and special education, with an aim of improving intellectual capabilities and functional knowledge of children. All children benefit from the programme, while it is especially useful for education of gifted children and enhancement of giftedness.

The complete **NTC programme** consists of multiple phases and comprises simple physical and mental exercises that promote development of children's natural biological potential. Within its second phase, the programme utilises special teaching aids containing symbols of abstract concepts, such as games **Ludo game**, **Memory games or puzzles**. The game in front of you has a multiple purpose: as a didactic toy, it encourages development of fine motor skills and coordination of movement, while at the same time, as a part of the **NTC system**, it simplifies the use of the programme, expanding the child's knowledge with a large number of symbols and assisting an easier transition to the higher level and further progress.

Unlike the classical reproductive knowledge which is based on repetition of facts, functional (useful) knowledge represents the ability to comprehend and use previously acquired knowledge in a problem-solving situation. The aim of the **NTC programme** is to encourage children's engagement in an easy and simple, effortless process- i.e. play, relying on properly balanced stimulation in a period of their life in which they intensively develop patterns of thinking, making deductions and associations.

Pino NTC toys are designed to enable children's effortless learning of a large number of symbols (flags), followed by further progress in recognising caricatures that symbolise the respective countries, developing associative thinking; following this, at the higher level, children move on to the world of mental classifications, serialisations and associations, which is an exceptional base for the later efficient thinking and learning.*

Instructions for players

Ludo game is a board game that stimulates children's logical and mathematical thinking and develops the ability of making predictions and conclusions.

By respecting the rules of the game, children learn to control their feelings, to be patient and persistent and how to socialise.

Pino – NTC Ludo game is a game with an added value, since children gain basic knowledge of four countries, which can be expanded by the parents in the course of playing, thus encouraging the child to move to the higher level. One of the aims of the game is to interest the child in new countries around the world. For example, parents can use the opportunity while walking, playing with other **NTC toys**, reading illustrated books etc., to show to the child new flags, symbols and associations, gradually increasing the number of symbols that the child is familiar with. As soon as the child masters the first symbols, you can start asking questions such as 'which flags have blue or some other colour on them?', or questions based on associations for a given country, as well as asking the child to describe a flag... When the child has mastered this level and can answer a range of questions with a relative ease, you can move on to the next phase when you ask the same question during a walk or a journey, when there are no prompts and the child has to visualise the answers to the questions.

Rules of the game

Before starting the game, there are four identical pieces placed in their 'yards', i.e. in the country chosen by the player. The game starts with the first player casting the dice (three throws are allowed at the start of the game) and if the dice stops with number six on the top side, the player can place the first piece on the starting field, i.e. on the flag of the chosen country. Now the player casts the dice one more time and moves the piece in the direction indicated on the board, by the number of fields indicated by the dice. The players take turns throwing the dice and moving the pieces. Each score of number six allows the player an additional throw of the dice, and a possibility to introduce a new piece into the game or to move the piece already in the game by six fields ahead. The player may 'jump over' a piece which is already on the track, whether it belongs to the player or the opponent. However, it is not allowed to place two pieces on the same field. If a target field is already occupied by a piece belonging to the opponent, the player 'kicks out' the opponents piece and it has to be taken back to its 'yard' wherefrom it can only be taken out to the first field after the initial number six is thrown.

The aim is for the player to take all of his pieces into the 'house' composed of four fields arranged in a line next to the starting field. A piece can enter its house only after the player throws the dice to get the exact number of the target field. If a throw results in a larger number, the player must wait for their next turn to throw the dice. The winner is the player who first brings all of the pieces into the 'house', which is symbolically marked with the specific features of the chosen country.

A recommendation for the parents is to keep introducing new rules, such as the rule to use the thumb and the index finger to move the pieces on one day, then to use the thumb and the middle finger the next day, and so on until the little finger is used to move the pieces. This is one of the ways to develop fine motor skills, which is of huge importance in the development of children's overall abilities, owing to the fact that fingers participate in forming a large number of synapses in the brain, thus enhancing the development of cognitive skills.

МАК Пино – НТЦ „Не луги се човече“

Што значи НТЦ систем на учење?

НТЦ систем на учење е настанат како резултат на истражување на стручни лица од областа на педагогија, медицина, психологија и специјална едукација се со цел да се подобрат интелектуалните способности и функционалното знаење кај децата. Сите деца имаат корист од оваа програма, но е посебно корисна за детектирање на надарените деца и поттикнување на дарбата.

Комплетната **НТЦ програма** се состои од повеќе фази и опфаќа едноставни физички и ментални вежби кои имаат влијание на биолошкиот потенцијал кај децата. Во рамка на втората фаза на програмата се применуваат реквизити со апстрактни поими игри како **Не луги се човече**, **Игра на меморија** и **служувалка**. Играта која се наоѓа пред Вас е повеќенаменска. Како дидактичка играчка, влијае на развој на фина моторика и координација на движење, а како дел од **НТЦ системот** се поедноставува примената на програмата, бидејќи низ игра детето учи симболи што овозможува лесно минување на повисоко ниво и напредок.

За разлика од класично знаење, кое се заснова на повторување причини, функционалното знаење е способност на разбирање и употреба на претходно стекнато знаење за решавање на проблемот. Цел на **НТЦ програмата** е поттикнување децата на лесен и едноставен начин без оптеретување, низ игра да бидат правилно стимулирани во период на животот кога најмногу се формира размислување, заклучок и поврзување.

Пино НТЦ играчки се осмислени така да детето без оптеретување научи голем број на симболи (знамиња), низ игра и препознавање карикатури кои ги симболизираат државите, асоцијативно да размислува, и потоа на повисоко ниво мине во светот на апстрактни класификации, асоцијација, што претставува за подоцна основа добро размислување и учење.*

Упатство за игра

„Не луги се човече“ е друштвена игра која кај децата го поттикнува логичко математичко размислување, предвидување и заклучок.

Почитувајќи ги правилата на игра, децата учат да контролираат своите чувства, да бидат трепливи и да се социјализираат.

Пино - НТЦ игра „Не луги се човече“, има и дополнителна вредност бидејќи детето низ игра учи симболи и се стекнува со основни знаења за четири држави и со помош на родителите преминуваат на повисоко ниво. Една од целите на играта е детето да се заинтересира за нови држави.

На пр. Низ прошетка, игри со други **НТЦ играчки**, читање сликовници и сл. можете на детето да ми покажувате нови знамиња, симболи, асоцијации, и постепено да ги зголемувате бројот на зададените симболи кои детето ќе ги препознава. Кога детето ќе ги совлада првите симболи можете и да почнете со поставување прашања: на кои знамиња е плава или некоја друга боја, асоцијација на држава или да опише некое знаме.

Кога детето ќе ги совлада овие поими и без проблем ќе одговара на поставените прашања, тогаш продолжете со истите прашања но овој пат низ прошетка или патување кога детето и ќе го визуелизира она што треба да ви го одговори.

Правила на игра

Пред да започнете со играта, по четири исти фигури се наоѓаат „надвор,, во својот „двор,, т.е. во земјата која играчот ја одбрал за игра. Првиот играч фрла коцка (на почетокот има право на 3 обиди) и ако добие шестка, поставува една фигура на почетно поле, односно на знамето на државата за која игра. Повторно фрла коцка и ја поместува фигурата во правец означен на таблата, секогаш за точно онолку полиња колку што му се падналао фрлајки ја коцката.

Играчите наизменично ја фрлаат коцката и ги поместиваат своите фигури.

Секогаш кога ќе го добие бројот шест, играчот има право на уште едно фрлање и тогаш може и да стави нова фигура на патеката или да ја помести фигурата која веќе се наоѓа на стазата. Играчот има право да ја прескокне својата или тугата фигура, но на едно поле не може да стојат две фигури. Ако на полето каде што треба да застане со фигурата веќе има друга фигура од некој друг играч тогаш ја „истерува,, таа фигура од патеката и соиграчот ќе мора одпочеток да почне со шестка.

Целта е играчот сите свои фигури да ги воведо во својата „куќа,, која ја сочинуваат четири полиња поставени во колна покрај почетното поле. Фигурата може да влезе во куќичката само кога бројот добиен со фрлање на коцката точно го означува полето во куќичката кое е слободно. Ако со фрлање на коцката добие поголем број треба да сочека следен круг за фрлање коцка. Победник е играч кој прв ќе ги внесе своите фигури во „куќичка“ која симболично е означена со карактеристика на држава.

Препорака за родителите е да воведат нов правила з апоместување на фигурите, така што еден ден фигуриите ќе ги поместуваат држејќи ги со палец и показалец, следниот ден со палец и среден прст и така по ред се до малиот прст. На овој начин се развива фина моторика која е од големо значење за развој на синапси во мозокот, па така се влијае и на развој на конгитивните способности.

BUG Пино – НТЦ Не се сјрди човече

Какво представлява **НТЦ учебната система**?

Учебната програма **НТЦ учебна система** е създадена възоснова на експертни изследвания в областта на педагогиката, медицината, психологията и специалното образование с цел да се усъвършенстват интелектуалните способности и функционалните умения на децата. Въпреки че програмата е пригодена за всички деца, нейната полезност се разгръща при заниманията с талантиливи деца и допринася за развитието на вродените способности.

Пълната **НТЦ програма** е изградена от няколко етапа и включва прости физически и умствени упражнения, които насърчават развитието на естествения



биологичен потенциал на децата. В рамките на втората си фаза програмата използва специални учебно-технически средства, съдържащи символи на абстрактни понятия, като например играта **Не се сърди човече, игри за памет** или **пъзели**. Всяка от тези игри е многофункционална: дидактическа играчка, подпомага развитието на фините двигателни умения и координация на движенията, като същевременно- като част от **NTC системата**- улеснява използването на програмата, разширява знанията на детето чрез запознаването му с по-голям брой символи и улеснява преминаването към по-високо ниво на програмата.

За разлика от класическото репродуктивно учене, което се основава на повторението на факти, **функционалното (полезно) познание** представлява способността да се разберат и да се използват по-рано придобитите знания при решаване на конкретен проблем. Целта на **NTC програмата** е да насърчи ангажираността на децата по лесен, опростен и забавен начин- т.е. чрез игра, разчитайки на добре балансирана стимулация в период от живота им, в който те развиват модели на мислене.

Рино NTC играчките са направени така, че децата да могат безпроблемно да научат голям брой символи (знамена) и след това да разпознават изображения, характерни за съответната страна, като съответно развиват асоциативно мислене. След това, на следващото ниво, децата навлизат в света на различни класификации, подредби и асоциации, а това е една изключителна основа за по-нататъшното ефективно учене и мислене.*

Инструкции за играчите

„Не се сърди човече“ е настолна игра, която стимулира логическото и математическо мислене при децата и развива възможностите им за правене на предположения и заключения.

Чрез спазване на правилата на играта децата се учат да държат под контрол емоциите си, да бъдат търпеливи и последователни и се социализират.

Пино – NTC Не се сърди човече дава допълнителни знания, тъй като децата придобиват основни познания за четири страни, които могат да бъдат допълнени от родителите в процеса на играта, като по този начин стимулират детето да стигне до по-високо ниво. Една от целите на играта е да накара децата да се заинтересуват от непознати страни по света. Например родителите могат да използват възможността докато се разхождат с децата, играят с други **NTC играчки**, четат книжки и т.н. да им покажат нови знамена, символи и асоциации, като постепенно увеличават броя на символите, които детето познава. След като детето запомни първите знамена може да започнете да му задавате въпроси като „кои знамена имат синьо или друг цвят?“ или въпроси, свързани с някаква асоциация за дадена страна, или просто да помолите детето за опише знамето... След като детето започне да се справя с това ниво и отговаря на редица въпроси с относителна лекота, може да преминете на следващата фаза, като задавате същите въпроси по време на разходка или пътуване, като вече няма подсказване и детето трябва за визуализира отговорите на въпросите.

Правила на играта

В началото на играта всеки играч поставя четирите еднакви фигури в „базата“- т.е. в страната, която е избрал. Първият играч хвърля зарчето до три пъти и ако хвърли „шестица“ поставя първата фигура на стартовото поле- т.е. на знамето на съответната страна. След това играчът хвърля зарчето още веднъж и мести фигурата в указаната посока с толкова полета, колко показва зарчето. Играчите се редуват последователно да хвърлят и да играят. Всяка хвърлена „шестица“ дава право на едно допълнително хвърляне на зара, като играчът може същевременно да вкара нова фигура в играта или да премести такава, която е вътре с шест полета напред. Фигурите могат да се „прескачат“- независимо дали са свои или на друг играч. Но не е позволено две фигури да стъпят едновременно на едно и също поле. В случай, че на полето, на което стъпи дадена фигура има вече такава на противника, то втората се „удря“ и отива обратно в базата, от където може да тръгне отново след хвърляне на шестица.

Целта на играта е играчът да събере всичките 4 фигури в „къщата“, която представлява четири полета, наредени в редица до стартовото поле. Една фигура може да влезе в къщата само с точен зар. Ако хвърли по-голямо число играчът изчаква отново да дойде реда му. Победител е този, който първи събере всичките си фигури в къщата, която изобразява характерни неща за дадената страна.

Една препоръчка към родителите- постоянно въвеждайте нови правила. Като например първия ден фигурите се местят с палеца и показалеца, втория ден- с

палеца и средnjega prsta in tako dokler se ne doseže do palca in malčnega prsta. To je eden od načinov za razvijanje na finu motoriko, kar je od ogromne pomena v celostnem razvoju otroka. Razlog za to je, da gibanje na prstih sodeluje pri oblikovanju na velikem številu sinapsi v možganih, kar po tem načinu spodbuja razvoj kognitivnih sposobnosti.



SLO PINO – NTC »Človek, ne jezi se«

Kaj je NTC sistem učenja?

Program **NTC sistem učenja** je nastal kot rezultat raziskovanja strokovnjakov s področij pedagogike, medicine, psihologije in posebnega izobraževanja s ciljem izboljšati intelektualne sposobnosti in funkcionalno znanje otrok. Program je koristen za vse otroke, še posebej pa je primeren za odkrivanje nadarjenih otrok in spodbujanje razvoja njihove nadarjenosti.

NTC program je sestavljen iz večjih delov in obsega enostavne fizične in mentalne vaje, ki vplivajo na razvoj bioloških potencialov otrok. V okviru druge faze programa se uporabljajo posebni rekviziti s simboli abstraktnih pojmov kot so igre: **»Človek, ne jezi se«, »Spomin«** ali **sestavljanka (puzzle)**. Igra pred vami ima več namenov: kot didaktična igrača vpliva na razvoj fine motorike in koordinacijo gibanja, kot del **NTC sistema** poenostavlja sprejem programa, ker otroka skozi igro nauči ogromno simbolov, kar omogoča lažji prehod na višji nivo in nadaljnje napredovanje.

Za razliko od klasičnega, reproduktivnega znanja, ki je zasnovano na ponavljanju dejstev, predstavlja **funkcionalno (uporabno) znanje** sposobnost razumevanja in uporabe predhodno pridobljenega znanja za reševanje problema. Cilj **NTC programa** je na lahek in enostaven način, brez obremenitev t.j. skozi igro, pravilno spodbujati in stimulirati otroke v obdobju življenja, ko se intenzivno oblikujejo vzorci razmišljanja, sklepanja in povezovanja.

Pino NTC igrače so zasnovane tako, da se otrok brez obremenitev nauči veliko simbolov (zastav), medtem ko asociativno razmišljanje razvija skozi napredovanje in prepoznavanje karikatur, ki simbolizirajo države. Sledi višji nivo, kjer preide v svet miselnih klasifikacij, serij in asociacij, kar je izjemna osnova za kasnejše dobro razmišljanje in učenje.*

Navodila za igro

»Človek, ne jezi se« je družabna igra, ki pri otrocih spodbuja razvoj logičnega in matematičnega razmišljanja, predvidevanja in sklepanja.

Skozi upoštevanje pravil igre se otroci učijo nadzirati svoje občutke, urijo v potrpežljivosti in vztrajnosti, medtem ko se socializirajo.

PINO - NTC igra »Človek, ne jezi se« ima dodatno vrednost, ker se otrok skozi igro uči simbole in pridobiva osnovna znanja o štirih državah. Le-ta lahko starši razširjajo in tako spodbujajo otroka, da s pomočjo naučenih simbolov preide na višji nivo. Eden od ciljev igre je namreč, da spodbujajo zanimanje otroka za nove države. Tako lahko na primer, med sprehodom, igranjem z drugimi **NTC igračkami**, branjem slikanice, ipd., otroku pokažete nove zastave, simbole, asociacije in postopno večate število simbolov, ki jih otrok prepozna. Čim otrok obvlada prve simbole, lahko pričnete s postavljanjem vprašanj: na katerih zastavah je modra ali katera druga barva, kaj je asociacija na določeno državo ali pa opiše kakšno zastavo... Ko otrok to obvlada in brez težav odgovarja na zastavljena vprašanja, takrat pričnete s postavljanjem istih vprašanj ampak med sprehodom ali potovanjem, ko mora otrok vizualizirati kar ga sprašujete.

Pravila igre

Pred začetkom igre, se štiri iste figurice nahajajo »zunaj«, v svojih »dvoriščih«, t.j. v državi za katero se je igralec odločil, da igra. Igra se prične tako, da prvi igralec vrže kocko (na začetku ima pravico treh poskusov) in če dobi šestico, lahko postavi eno figurico na začetno polje, t.j. na zastavo države za katero igra. Ponovno vrže kocko i prestavi figuro v označeni smeri na igralni deski, vedno točno za toliko polj kot je pokazano na kocki. Igralci izmenično mečejo kocko in predstavljajo svoje figure. Kadarkoli igralec dobi šestico, lahko še enkrat meče kocko in takrat lahko postavi novo figuro na stezo ali prestavi figuro, ki se že nahaja na stezi. Igralec lahko preskoči svojo ali tujo figuro, ampak na enem polje ne moreta biti dve figuri. Če se na polju, kjer mora končati figura, že nahaja figura drugega igralca, »nažene« to figuro s steze in soigralec mora ponovno začeti s šestico.

Cilj je, da igralec pripelje svoje figure v svojo »hiško«, ki jo tvorijo štiri polja postavljena v stolpcu zraven začetnega polja. Figura lahko vstopi v hiško samo takrat, ko številka dobljena s kocko točno označuje polje, ki je v hiški prosto. Če kocka pokaže večje število, mora igralec počakati na naslednje metanje kocke. Zmagovalec je igralec, ki prvi spravi vse svoje figure v hiško, ki je simbolično označena z značilnostmi države.

Staršem priporočamo, da uvedejo tudi nova pravila premikanja figuric, tako da se figure en dan predstavljajo s prijemom palca in kazalca, naslednji dan s prijemom palca in srednjega prsta, in tako naprej do mezinca. Na ta način se razvija fina motorika, ki je velikega pomena za razvoj skupnih sposobnosti otroka, saj so prsti povezani z oblikovanjem velikega števila sinaps v možganih in tako vplivajo na razvoj kognitivnih sposobnosti.

Pogledajte ostale *Pino – NTC* igračke:



MATEMATIKA



IGRA MEMORIJE



ASOCIJACIJE

* Detaljno opisano u knjizi „*IQ deteta – briga roditelja*“, autora dr Ranka Rajovića.

Više informacija o programu, autoru i igračkama možete pronaći na veb-sajtu: www.ntclearning.com i www.pino-toys.com.

* Detailed description is given in the book “*Child’s IQ - Parents’ Concern*”, by Dr Ranko Rajović.

More information about the programme, author and toys can be found at: www.ntclearning.com and www.pino-toys.com