



# FunFloor

INTERAKTYWNA PODŁOGA



## PAKIET BABY FIRST



# KATALOG GIER



## PAKIET BABY FIRST

**6 GIER**

Pakiet powstał we współpracy z amerykańską telewizją Baby First TV, która specjalizuje się w treściach dla dzieci w wieku 0-3. Pakiet Baby First to 6 gier, które angażują i rozwijają najmłodsze dzieci. Gry polegają na kolorowaniu prostych obrazków. Dobieraniu obrazków do dźwięków. Zabawie w chowanego. Takie ćwiczenia rozwijają koordynację wzrokowo ruchową oraz spostrzegawczość.

- polecany do przedszkoli, żłobków i sal zabaw
- powstał we współpracy z amerykańską telewizją Baby First TV
- rozwija koordynację wzrokowo ruchową
- uczy spostrzegawczości

### 1. PEEK A BOO - A KUKU



Peek a Boo bardzo lubi bawić się w chowanego. Przyjrzyj się dobrze a na pewno go wypatrzysz. Wtedy powiedz „a kuku widzę Cię” i wskocz na niego, ale gdzie się podział Peek a Boo? Poszukamy go razem?

 30 sek.

 1-3 os.

 łatwy

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

### 2. TĘCZOWY KOŃ - KOLORY



Tęczowy Koń uwielbia malować obrazki swym kolorowym ogonem. Pomóż mu i pomaluj dokładnie wszystkie elementy. Jak Ci się uda pomalować wszystkie elementy, Tęczowy Koń namaluje dla Ciebie piękną kolorową tęczę.

 bez limitu

 1-4 os.

 łatwy

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 3. MISIA BENIA - DŹWIĘKI



Cześć Misiu Beniu! Pobawimy się w odgadywanie dźwięków? Posłuchaj uważnie i odgadnij co to za dźwięk. Wybierz obrazek, który według Ciebie pasuje do dźwięku. Gotowi? Dobrze, więc bawmy się.

 bez limitu

 1-3 os.

 łatwy

 wzmacnia kompetencje społeczne

 rozwija spostrzegawczość

 trenuje refleks

 nauka j. obcych

 buduje orientację przestrzenną

 kształci koncentrację uwagi

 ćwiczy pamięć

 pomoc dydaktyczna

## 4. SAMMY & EVE - CIEPŁO, ZIMNO



Wiewiórka Sammy ma żołądz, hmm... gdzie by go schować. Już wiem! Ukryję go tutaj. Twoim zadaniem jest pomóc wiewiórcie Eve go odnaleźć. Dziecko, które będzie szukać zakrywa oczy, a pozostałe dzieci pomagają w szukaniu mówiąc ciepło-zimno. Kiedy odnajdziemy żołądz klaszczemy w dłonie. Zagramy razem?

 bez limitu

 1-10 os.

 łatwy

 wzmacnia kompetencje społeczne

 rozwija spostrzegawczość

 trenuje refleks

 nauka j. obcych

 buduje orientację przestrzenną

 kształci koncentrację uwagi

 ćwiczy pamięć

 pomoc dydaktyczna

## 5. KACZUSZKA TILLY - ZWIERZĘTA



Cześć jestem kaczuśka Tilly, to jest mój dom. Odwiedzają mnie tu moi przyjaciele. Bardzo lubię się z nimi bawić. Hmm... a co to za dźwięk? Ktoś przyszedł mnie odwiedzić, bardzo ciekawe kto to też może być. Pomożecie mi odgadnąć jakie zwierzątko czeka za drzwiami? Posłuchajmy razem.

 bez limitu

 1-10 os.

 łatwy

 wzmacnia kompetencje społeczne

 rozwija spostrzegawczość

 trenuje refleks

 nauka j. obcych

 buduje orientację przestrzenną

 kształci koncentrację uwagi

 ćwiczy pamięć

 pomoc dydaktyczna

## 6. GOO GOO - SAMOCHODY



Mały niebieski GooGoo bardzo lubi rysować samochody. Czasami jego rysunki wyskakują z kartki i uciekają na wszystkie strony. Pomożesz je złapać zanim odjadą?

 bez limitu

 1-4 os.

 łatwy

 wzmacnia kompetencje społeczne

 rozwija spostrzegawczość

 trenuje refleks

 nauka j. obcych

 buduje orientację przestrzenną

 kształci koncentrację uwagi

 ćwiczy pamięć

 pomoc dydaktyczna



# FunFloor

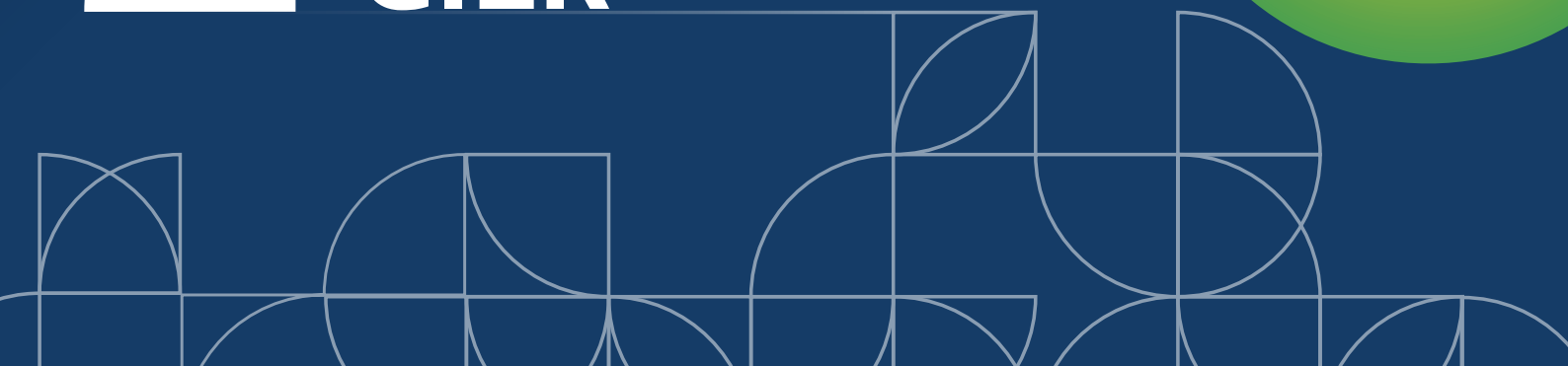
INTERAKTYWNA PODŁOGA



## PAKIET EDU



# KATALOG GIER





## PAKIET EDU

50 GIER

Pakiet EDU jest zgodny z podstawą programową Ministra Edukacji Narodowej. Zawiera 50 gier interaktywnych, które zostały zaprojektowane w celu wspomagania nauki poprzez budowanie ciekawości zdobywania wiedzy.



Główne działy z podstawy programowej zastosowane w Pakiecie EDU:

1. Kształtowanie umiejętności społecznych dzieci: porozumiewanie się z dorosłymi i dziećmi, zgodne funkcjonowanie w zabawie i w sytuacjach zadaniowych.
2. Kształtowanie czynności samoobsługowych, nawyków higienicznych i kulturalnych.
3. Wspieranie dzieci w rozwijaniu czynności intelektualnych, które stosują w poznawaniu i rozumieniu siebie i swojego otoczenia.
4. Wychowanie zdrowotne i kształtowanie sprawności fizycznej dzieci.
5. Wdrażanie dzieci do dbałości o bezpieczeństwo własne oraz innych.
6. Wychowanie przez sztukę – dziecko widzem i aktorem.
7. Wychowanie przez sztukę – muzyka: różne formy aktywności muzyczno-ruchowej (śpiew, gra, taniec).
8. Wychowanie przez sztukę – różne formy plastyczne.
9. Wspomaganie rozwoju umysłowego dzieci poprzez zabawy konstrukcyjne, budzenie zainteresowań technicznych.
10. Pomaganie dzieciom w rozumieniu istoty zjawisk atmosferycznych i w unikaniu zagrożeń.
11. Wychowanie dla poszanowania roślin i zwierząt.
12. Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz z edukacją matematyczną.
13. Tworzenie warunków do doświadczeń językowych i komunikacyjnych w zakresie reprezentatywnej i komunikatywnej funkcji języka (ze szczególnym uwzględnieniem nabywania umiejętności czytania).
14. Wychowanie rodzinne, obywatelskie i patriotyczne.

## 1. ZABAWA W SKLEP

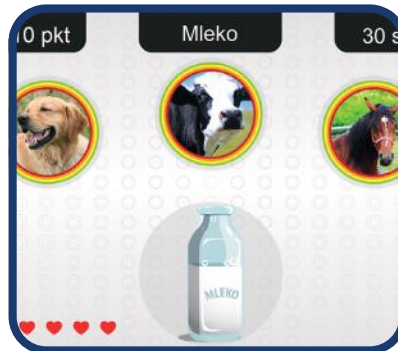


Na ekranie wyświetlony jest sklep z warzywami i owocami. Zadaniem dziecka jest odszukanie i umieszczenie w koszyku produktu, który pojawia się w lewym, górnym rogu planszy.

 2 min.  
 1-2 os.  
 średni

- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 2. PRZYCZYNY I SKUTKI



Na środku planszy pojawia się sytuacja przedstawiająca skutek i trzy możliwe przyczyny. Zadaniem dziecka jest wskazanie właściwego obrazka, który pasuje do przyczyny. Za każde poprawne dopasowanie otrzymujemy punkt.

 30 sek.  
 cała grupa  
 średni

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość               | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 3. W ŁAZIENCE



Na środku ekranu pojawia się zabrudzona postać dziecka. Gra polega na umyciu dziewczynki korzystając z dostępnych artykułów higienicznych, które widoczne są na planszy.

 30 sek.  
 1 os.  
 łatwy

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 4. PRZY STOLE



Wyświetlony jest stół, na którym podświetlają się miejsca na zastawę stołową tj.: kubek, talerze i sztućce. Zadaniem dziecka, jest poprawne nakrycie do stołu (wskazanie i umieszczenie przedmiotów na właściwych miejscach).

 30 sek.  
 1 os.  
 średni

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 5. W TOALECIE



Na ekranie wyświetla się postać dziewczynki lub chłopca i cztery wejścia do toalety. Zadanie polega na wskazaniu dziecku odpowiednich drzwi do toalety.



- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 6. UBIERANIE LALKI



Na planszy znajduje się lalka oraz 3 komplety ubrań. Każdy zestaw składa się z bluzki, sukienki, butów i czapki. Ubrania różnią się od siebie kolorystycznie. Gra polega na tym, żeby ubrać lalkę w jeden komplet ubrań.



- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 7. SPRZĄTANIE POKOJU

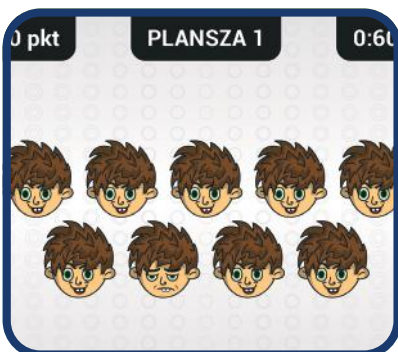


Na planszy wyświetlony jest pokój dziecka, w którym widzimy porozrzucone rzeczy. W lewym górnym rogu ekranu pojawia się przedmiot, który trzeba odnaleźć. Celem zabawy jest posprzątanie całego pokoju w jak najkrótszym czasie.



- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 8. NIEPASUJĄCY ELEMENT



Na ekranie widzimy kilka przedmiotów. Zadaniem dziecka jest wskazanie elementu, który nie pasuje do pozostałych. Za każdy poprawny wybór przyznawany jest punkt. Plansze mają różne stopnie trudności. Gra trwa 60 sekund.



- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**9. WARZYWA I OWOCE**




Celem zabawy jest zebranie jak największej ilości owoców i warzyw. Przeszkodą są przedmioty, które nie są jedzeniem. Należy ich unikać, aby nie stracić punktu.

 1 min.  
 1 os.  
 średni

- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość     | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**10. WYLECZ DZIECKO**


Na planszy po lewej stronie wyświetlona jest postać chorego chłopca. Celem gry jest wyleczenie dziecka za pomocą odpowiednich przedmiotów, które spadają z góry ekranu. Za każdy niewłaściwy wybór tracimy punkt.

 2,5 min.  
 1-5 os.  
 średni

- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość     | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**11. EWAKUACJA Z BUDYNKU**





Wyświetlony jest widok na poczekalnię. Celem gry jest jak najszybsze opuszczenie budynku. Należy zwracać uwagę na strzałki, które pomogą wykonać prawidłowo zadanie.

 1 min.  
 1-2 os.  
 średni

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi        | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**12. PRZEJŚCIE PRZEZ ULICĘ**


Na planszy wyświetlona jest ulica, po której jeżdżą samochody. Zadaniem dziecka jest przejść na drugą stronę zgodnie z zasadami ruchu drogowego. Za każde bezpieczne przejście otrzymujemy punkt. Wygrywa osoba, która zdobędzie najwyższy wynik.

 1 min.  
 1-2 os.  
 średni

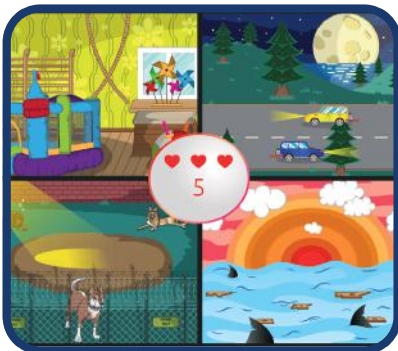
- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość     | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**13. UCIECZKA PRZED TYGRYSEM**


Na planszy pojawia się tygrys, który dopiero się obudził. Zadaniem dziecka jest zebranie jak największej ilości skarbów. Należy uważać na tygrysa. Jeżeli nas złapie tracimy jedno z trzech żyć.



- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**14. BEZPIECZNE MIEJSCA DO ZABAWY**


Na ekranie wyświetlają się 4 ilustracje. Gra polega na wybraniu właściwego obrazka, który przedstawia bezpieczne miejsce do zabawy.



- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**15. PANTOMINA**


Na środku planszy wyświetla się postać mima. Mim przybiera różne pozycje np. stanie na jednej nodze, przysiad, mostek itp. Zadaniem dzieci jest naśladowanie jego ruchów.



- |  |  |   |  |
|--|--|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi         | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**16. PERKUSJA**


Na planszy wyświetlona jest perkusja. Kiedy dziecko staje na poszczególne bębny i talerze, instrument wydaje odpowiednie dźwięki.



- |  |  |   |  |
|--|--|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**17. KOLOROWE PIANINO**


Na planszy wyświetlona jest kolorowa klawiatura, na której dziecko może komponować melodie. Kiedy stajemy na klawiszach, te wydają odpowiednie dźwięki.

 bez limitu

 1-8 os.

 łatwy

- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spozrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi        | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**18. INSTRUMENTY MUZYCZNE**


Na planszy wyświetlone są instrumenty muzyczne: gitara, trąbka, fortepian i saksofon. Kiedy staniemy na danym instrumencie usłyszymy graną melodię.

 bez limitu

 1-4 os.


 łatwy

- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spozrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi        | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**19. SPADAJĄCE OBRAZY**


Na ekranie widzimy galerię sztuki. Po chwili niektóre obrazy zaczynają się kołysać. Trzeba na nich stanąć i uchronić je przed upadkiem. Jeśli nie zdążymy, obraz spadnie.

 2 min.


 1-2 os.


 średni


- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spozrzegawczość     | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**20. BUDOWANIE DOMU**


Na środku planszy pojawia się kontur domu oraz jego poszczególne elementy: okna, cegły, drzwi, dachówka. Zadaniem dziecka jest wybudowanie domu, zwracając uwagę na jego podświetlone części. Zegar odmierza czas w jakim udało się wykonać zadanie.

 1 min.

 1-2 os.

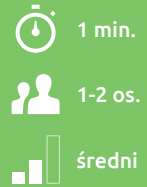
 trudny

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spozrzegawczość     | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 21. BURZA



Na planszy wyświetlone są trzy domy. Zadaniem dziecka jest odszukanie skarbu, który pojawia się na poszczególnych domach. W pewnym momencie na niebie pojawiają się chmury i zaczyna padać deszcz. Wtedy trzeba znaleźć schronienie w jednym z domów.

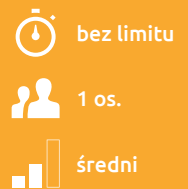


- |  |  |   |   |
|--|--|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi         | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 22. ZWIERZĘTA

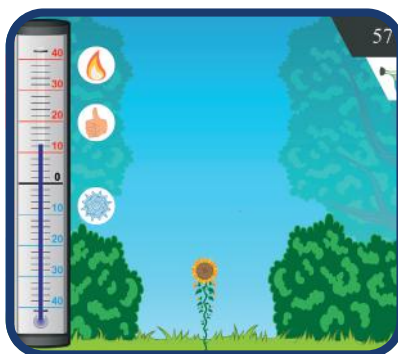


Na planszy znajduje się krajobraz, na którym wyświetlone są 4 ilustracje. Gra polega na poprawnym dopasowaniu zwierzęcia do jego naturalnego środowiska.

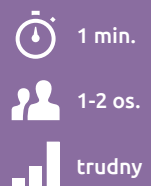


- |  |  |  |   |
|--|--|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi         | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 23. WYHODUJ ROŚLINĘ



Na łące rośnie kwiatek. Zadaniem dziecka jest wyhodowanie dużego pięknego kwiatka. W losowych odstępach czasu temperatura rośnie lub maleje. Dziecko musi dbać o prawidłową temperaturę. Należy również pamiętać o podlewaniu, żeby kwiatek nie usechł.

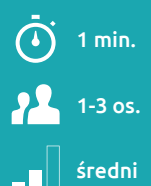


- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

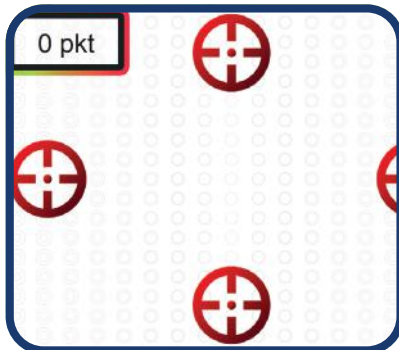
## 24. PORY ROKU



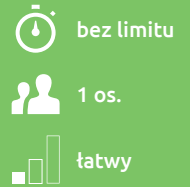
Na planszy wyświetlona jest łąka, na której wykopane są dołki w ziemi. Gra polega na wykonaniu czynności pasującej do pory roku. Wiosną jest to zasadzenie roślin, latem podlewanie ogrodu, jesienią grabienie liści a zimą dokarmienie zwierząt.



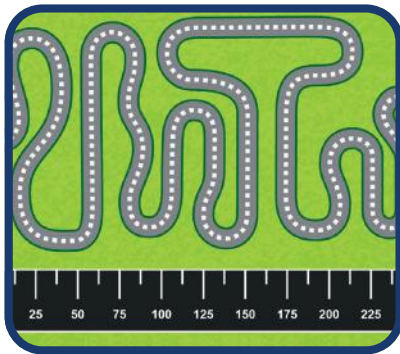
- |  |  |   |   |
|--|--|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi         | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**25. KIERUNKI**


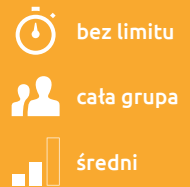
Na środku planszy wyświetla się strzałka lewo, prawo, góra lub dół. Zadaniem dziecka jest uważne słuchanie komunikatów i podążanie za strzałkami. Zabawa trwa minutę. Za każdy poprawny ruch przyznawany jest jeden punkt.



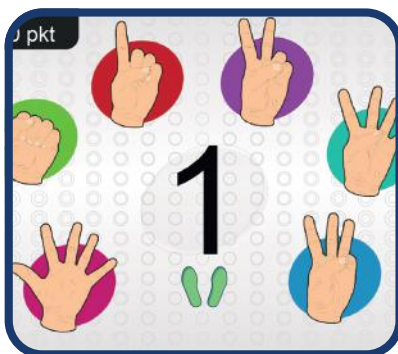
- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**26. POMIARY ODLEGŁOŚCI**


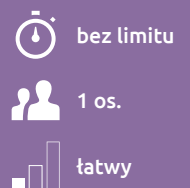
Na planszy wyświetlona jest linijka oraz mocno zakręcona ścieżka. Zadaniem dzieci jest ustawienie się jedno za drugim. Każde po kolei wchodzi na planszę i odmierza długość zgodnie z poleceniem: stopkami, małymi lub dużymi krokami. Po każdym zadaniu dziecko zapamiętuje i podaje wynik.



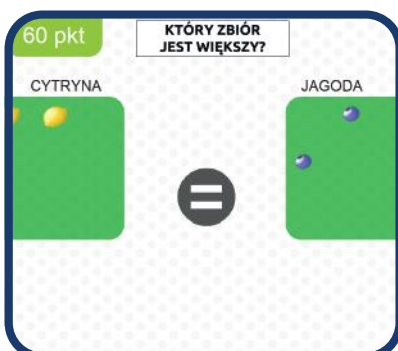
- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość               | <input type="checkbox"/> trenuje refleks          | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**27. LICZBY OD 0 DO 5**


Na planszy pojawiają się dłonie w 6 wersjach. Na środku pojawia się cyfra od 0 do 5. Zadaniem dziecka jest wskazanie dłoni z prawidłowym ułożeniem palców. Za każdą poprawną odpowiedź przyznawany jest jeden punkt. Wygrywa osoba, która zdobędzie lepszy wynik.



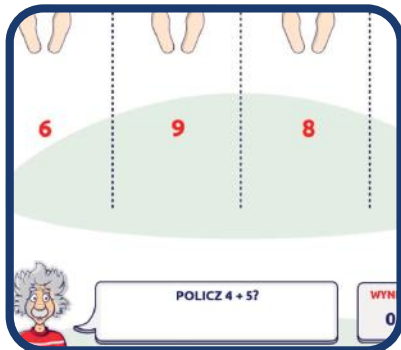
- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**28. ZBIORY LICZBOWE**


Na planszy wyświetlają się dwa zbiory z owocami. Zadaniem dziecka jest przeliczenie przedmiotów znajdujących się w osobnych kwadratach oraz wskazanie większego lub mniejszego zbioru. Za każdy dobry wynik dziecko otrzymuje punkt.



- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**29. DODAWANIE I ODEJMOWANIE**


Na planszy wyświetla się Einstein, który zadaje równania do obliczenia. Gra polega na wskazaniu poprawnego wyniku. W tym celu dziecko musi dodawać lub odejmować. Za każdą właściwą odpowiedź przyznawany jest jeden punkt.

 bez limitu


 cała grupa


 trudny


- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**30. KTÓRY OWOC JEST NAJWIĘKSZY?**

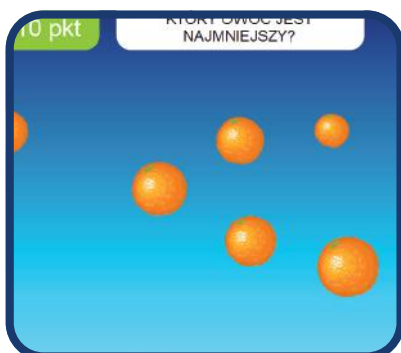

Na planszy pojawia się pytanie „Który owoc jest największy?”. Zadaniem dziecka jest odszukanie i wskazanie największego przedmiotu spośród widocznych elementów. Poprawny wybór to przejście do następnej rundy.

 bez limitu


 cała grupa

 średni

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**31. KTÓRY OWOC JEST NAJMNIEJSZY?**


Na planszy pojawia się pytanie „Który owoc jest najmniejszy?”. Zadaniem dziecka jest odszukanie i wskazanie najmniejszego przedmiotu spośród widocznych elementów. Poprawny wybór to przejście do następnej rundy.

 bez limitu

 cała grupa

 średni

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**32. KTO JEST NAJWIĘKSZY?**


Na scenie stoi kilka osób różnej wysokości. Wyświetla się pytanie „Kto jest najwyższy?”. Zadaniem dziecka jest wskazanie najwyższej postaci. Jeżeli dokona poprawnego wyboru otrzymuje jeden punkt.

 bez limitu

 cała grupa

 łatwy

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**33. KTO JEST NAJNIŻSZY?**


Na planszy pojawia się kilka osób różnej wysokości. Wyświetla się pytanie: „Kto jest najniższy?”. Zadaniem dziecka jest wskazanie najniższej postaci. Za każdy poprawny wybór otrzymuje jeden punkt.

 bez limitu  
 cała grupa  
 łatwy

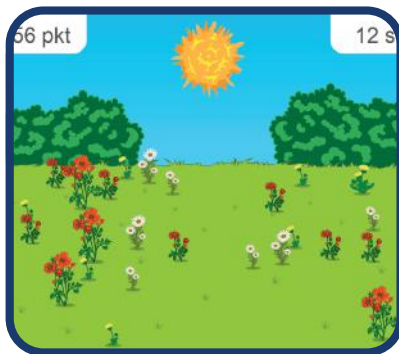
- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**34. CYFERKI**


Na planszy rozmieszczone są kamienie. Zadaniem dziecka jest odszukanie odpowiedniej cyfry i wskoczenie na właściwy kamień. Wtedy na innym kamieniu pojawia się kolejna liczba. Należy uważać, żeby nie wpaść do rzeki.

 1 min.  
 1 os.  
 średni

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**35. DZIEŃ I NOC**


Na planszy wyświetlona jest łąka. Celem gry jest zbieranie kwiatów podczas słonecznego dnia. Kiedy na ekranie pojawi się księżyc, musimy zejść z planszy. Wygrywa osoba, która zdobędzie najwięcej punktów w ciągu 60 sekund.

 30 sek.  
 1-4 os.  
 łatwy

- |  |  |   |   |
|--|--|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi         | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**36. LITERKOWI DETEKTYWI**


Na planszy wyświetlony jest sklep z artykułami spożywczymi oraz porzucane literki. Zadaniem dziecka jest wskoczenie na literkę, która wyświetla się w lewym, górnym okienku.

 1 min.  
 1 os.  
 średni

- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**37. ZNAJDŹ RÓŻNICĘ**


Na planszy wyświetlone są obrazki, które różnią się od siebie dwoma szczegółami. Zadaniem dziecka jest prawidłowe odnalezienie różnic i wskazanie ich poprzez wskoczenie na niepasujący element. Wygrywa osoba, która pierwsza znajdzie różnice między obrazkami.



- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**38. ROZPOZNAJ KSZTAŁT**


Na górze planszy wyświetlone są w rzędzie kształty różnych zwierząt i postaci. Natomiast na dole pojawia się kolorowy wzór. Zadaniem dziecka jest odnaleźć i wskoczyć na kształt, który pasuje do wyświetlonego wzoru.



- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**39. LITERKI**


Na ekranie rozmieszczone są kwiatki, na których pojawiają się dwie literki w kolorach niebieskim i pomarańczowym. Zadaniem dzieci to wskazywanie na swoje literki (pomarańczowe lub niebieskie), które pojawiają się w kolejności alfabetycznej. Wygrywa osoba, która jako pierwsza zbierze cały alfabet.



- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**40. HISTORYJKI**


Na podłodze pojawiają się 4 obrazki, które tworzą historyjkę. Zadaniem dziecka jest wskazać kolejność obrazków w taki sposób, żeby utworzyły historyjkę. Gdy dziecko stanie na prawidłowym obrazku, on podświetla się i pojawia się jego numer. Na końcu dziecko ma za zadanie opowiedzieć historyjkę swoimi słowami. Gra zawiera 4 różne plansze.



- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**41. LITERKOWE PUZZLE (5 GIER)**


Na środku planszy wykropkowany jest wzór litery, który jest podzielony na 5 elementów. Zadaniem dziecka jest wykorzystanie porzrzuconych puzzli, aby ułożyć daną literę.

 bez limitu

 cała grupa

 średni

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**46. TWORZYMY WYRAZ**

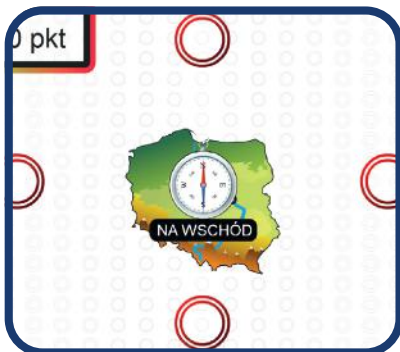

Na planszy wyświetlony jest wykropkowany wyraz oraz porzrzucone literki, wchodzące w jego skład. Kolejno podświetlają się wykropkowane literki. Zadaniem dziecka jest umieszczenie liter na właściwych miejscach. Im dłużej gramy, tym dłuższe wyrazy się pojawiają.

 bez limitu

 cała grupa

 trudny

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**47. KIERUNKI GEOGRAFICZNE**


Na planszy wyświetlona jest mapa Polski. Na środku pojawia się strzałka wskazująca jeden z kierunków wraz z komunikatem tekstowym. Zadaniem dziecka jest przemieszczanie się po mapie w kierunku zgodnym z komunikatem i strzałką.

 bez limitu

 1 os.

 łatwy

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**48. ZAWODY**


Na planszy wyświetla się policjant, strażak i lekarz. Lektor zadaje poszczególne pytania. Gra polega na udzieleniu poprawnych odpowiedzi dotyczących widocznych postaci oraz wykonywanych przez nie zawodów.

 bez limitu

 1-3 os.

 łatwy

- |  |  |  |   |
|--|--|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi         | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**49. POLSKIE MIASTA**


Na planszy wyświetlona jest mapa Polski. Nad nią pojawia się nazwa miasta wraz z komunikatem głosowym. Zadaniem dziecka jest wskazanie danego miasta na mapie. Po udzieleniu poprawnej odpowiedzi na ekranie wyświetlają się zabytki kojarzące się z danym miastem.



- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**50. ROZPOZNAJ FLAGĘ**


Na planszy rozmieszczone są flagi różnych państw. Zadaniem dziecka jest odszukanie i wskazanie flagi kraju, którego nazwa wyświetla się na dole ekranu. Po poprawnym dopasowaniu flagi, wyświetla się 5 pytań dotyczących danego kraju.



- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks          | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |



# FunFloor

INTERAKTYWNA PODŁOGA



## PAKIET EKOLOGIA



# KATALOG GIER



## PAKIET EKOLOGIA

**10 GIER**

Skąd bierze się zanieczyszczenie środowiska? Jak przeciwdziałać zaśmiecaniu i zniszczeniu planety? Jak wykorzystywać odnawialną energię naturalną? Pakiet Ekologia bazuje na budowaniu świadomości ekologicznej i inspiruje. Uczula dzieci na działania, które degradują naturę. Daje podstawy, aby w przyszłości potrafili żyć na Ziemi w zgodzie z panującymi tu prawami. Podczas zabawy dzieci mogą zauważyć różnicę, między zaśmieconym, a uporządkowanym otoczeniem.

- 10 gier budujących świadomość ekologiczną
- uczy segregacji śmieci
- pokazuje różnicę między zniszczonym, a czystym środowiskiem
- wpaja nawyki wspierające troskę o środowisko

## 1. WYTWARZANIE ENERGII



Na planszy widoczny jest krajobraz, na którym znajdują się urządzenia wytwarzające prąd. Gra polega na zapaleniu żarówki. W tym celu należy uruchomić wszystkie widoczne źródła energii odnawialnej, aby wygenerować prąd. Kto wytworzy najwięcej prądu w czasie 30 sekund wygrywa.

 30 sek.

 1-3 os.

 średni

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spostrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna

## 2. SPRZĄTANIE PLAŻY



Na ekranie wyświetla się zanieczyszczona plaża. Celem gry jest pobieranie wszystkich butelek. Wygrywa ten kto posprząta plażę w najlepszym czasie.

 30 sek.

 1-2 os.

 łatwy

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spostrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna

## 3. URATUJ DRZEWO



Cel gry to opieka nad drzewem, które rośnie pośród fabryk. Nie jest to proste zadanie, ponieważ przedsiębiorstwa bardzo zanieczyszczają środowisko wylewając ścieki do rzeki. Musimy powstrzymać szkodliwe zanieczyszczenia i nie dopuścić, aby dopłynęły do naszego drzewa.

 50 sek.  
 1-2 os.  
 średni

- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 4. EKOLOGICZNE POMIDORY



Jesteśmy na plantacji ekologicznych pomidorów. Naszym zadaniem jest wyhodowanie jak największej ilości warzyw. Trzeba uważać na szkodniki, które wychodzą z różnych stron i próbują zniszczyć naszą uprawę. Wygrywa ten kto wyhoduje najwięcej ekologicznych pomidorów.

 30 sek.  
 1-2 os.  
 średni

- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 5. CO ROZKŁADA SIĘ DŁUŻEJ?



Na planszy znajdują się cztery przedmioty. Zadanie polega na ułożeniu ich w kolejności od tego, który z nich rozłoży się najszybciej a który najwolniej. Wygrywa ten kto wskaże prawidłową kolejność.

 30 sek.  
 1 os.  
 trudny

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 6. CO BARDZIEJ EKO?



Po wystartowaniu gry zegar zaczyna odmierzać czas, a na środku planszy pojawia się pytanie dotyczące ekologii i 2 możliwe odpowiedzi. Zadaniem gracza jest odpowiedzieć poprawnie na 10 pytań poprzez zaznaczenie właściwego pola.

 5 min.  
 cała grupa  
 średni

- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość               | <input type="checkbox"/> trenuje refleks          | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 7. SEGREGACJA ŚMIECI



Na planszy pojawiają się 4 pojemniki na śmieci. W kółku znajduje się przedmiot, który należy umieścić w odpowiednim koszu. Zadaniem gracza jest prawidłowe posegregowanie jak większej ilości odpadów zanim skończy się czas.

 10 min.

 cała grupa

 średni

 wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

 rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

 trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

 nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 8. ROZKŁAD ŚMIECI



Na planszy pojawia się kółko z pytaniem dotyczącym rozkładu śmieci oraz 4 odpowiedzi. Zadaniem gracza jest udzielić jak największej poprawnych odpowiedzi w ciągu 5 minut.

 5 min.

 cała grupa

 trudny

 wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

 rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

 trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

 nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 9. SPRZĄTANIE LASU



Na ekranie widzimy las, w którym jest pełno śmieci. Celem gry jest złapanie jak największej ilości odpadów w ciągu 60 sekund. Za każdy złapany przedmiot przyznawany jest 1 punkt, natomiast w momencie, gdy gracz nie złapie któregoś z nich punkt jest odejmowany.

 1 min.

 1-2 os.

 średni

 wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

 rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

 trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

 nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 10. ŚMIECI W RZECE



Turyści na statku wysypali śmieci do rzeki, która jest teraz bardzo brudna. Trzeba wyłowić wszystkie śmieci zanim wpłyną do morza. Śpiesz się zanim skończy się czas.

 1 min.

 1-2 os.

 średni

 wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

 rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

 trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

 nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna



# FunFloor

INTERAKTYWNA PODŁOGA



## PAKIET FUNWALL



# KATALOG GIER



## PAKIET FUNWALL

**20 GIER**

**Pakiet FunWall** to zestaw **20 gier** zaprojektowanych specjalnie do projekcji na pionowych powierzchniach, takich jak ściany. Dzięki temu rozwiązaniu dzieci mogą odkrywać zupełnie nowy wymiar interaktywnej zabawy i nauki. **Projekcja na ścianę** angażują całe ciało, rozwijając **koordynację wzrokowo-ruchową, orientację przestrzenną oraz refleks**, a wszystko to w atrakcyjnej i inspirującej formie.

W skład pakietu wchodzi różnorodność aktywności, które **stymulują** rozwój dzieci poprzez **ruch i kreatywną zabawę**. Wykorzystanie dodatkowych akcesoriów, takich jak **piłeczki czy woreczki**, pozwala na wprowadzenie nowych scenariuszy, dostosowanych do potrzeb i poziomu zaawansowania uczestników.

**Pakiet FunWall** wspiera rozwój fizyczny, motoryczny i społeczny. Jest świetnym wyborem do **zajęć grupowych**, wspierając rozwój społeczny i integrację, ale równie dobrze sprawdzi się w indywidualnych aktywnościach. Jego uniwersalność sprawia, że można go dostosować do wieku i poziomu rozwoju użytkowników Interaktywnej Podłogi **FunFloor Mobilny 3w1**.

### 1. MARSJANIN



Na ekranie pojawia się Marsjanin, a Twoim zadaniem jest go złapać, aby zdobyć punkty. Masz 30 sekund, aby osiągnąć jak najwyższy wynik.

 30 sek.

 1-2 os.

 średni

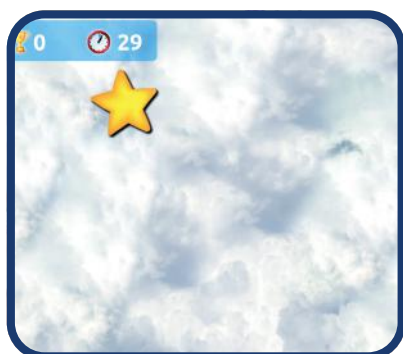
wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spotrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

### 2. ZŁAP GWIAZDKĘ



Na planszy widzisz zachmurzone niebo, a na nim ucieka gwiazdka, którą musisz złapać. Precyzyjnie celuj, aby zdobyć jak najwięcej punktów w przeciągu 30 sekund. Zwycięzcą zostaje ta osoba, która uzbiera najwięcej punktów!

 30 sek.

 1 os.

 łatwy

wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spotrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 3. PRZYGODA W KOSMOSIE



Witaj w kosmosie! Steruj swoją rakietą i unikaj pojawiających się planet, aby kontynuować swoją podróż. Masz trzy szanse, aby przetrwać jak najdłużej.

 do 3 szans

 1-2 os.

 średni

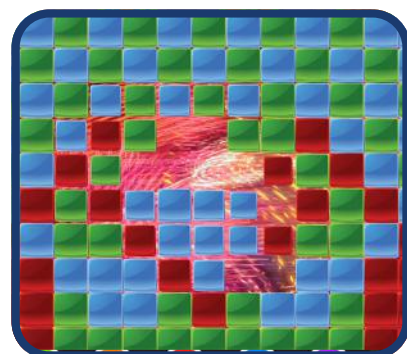
 wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

 rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

 trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

 nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 4. SZKLANY MUREK



Plansza składa się z małych kwadratów, które tworzą szklany murek. Twoim celem jest uderzenie w niego, aby całkowicie go przebić.

 bez limitu

 cała grupa

 łatwy

 wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

 rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

 trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

 nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 5. PODBIJANIE BALONÓW



Na ekranie znajdują się trzy balony: czerwony, zielony i niebieski. Twoim zadaniem jest utrzymanie ich w powietrzu. Jeśli celnie w nie trafisz, zdobędziesz punkt. Pamiętaj, aby nie pozwolić balonom spaść na dół.

 30 sek.

 1-2 os.

 łatwy

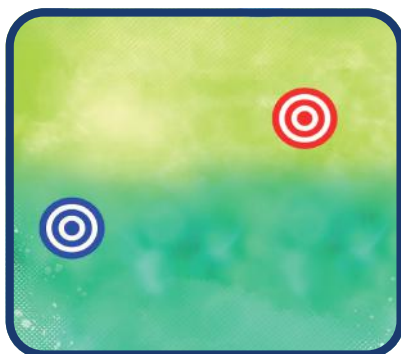
 wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

 rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

 trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

 nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 6. RUCHOME TARCZE



Gra dla dwóch osób. Na ekranie pojawiają się dwie tarcze, które poruszają się w różnych kierunkach. Każdy z uczestników ma za zadanie trafić w swoją tarczę. Runda trwa 60 sekund, a celem jest zdobycie jak największej liczby punktów. Zwycięzcą zostaje gracz, który uzyska lepszy wynik po upływie czasu.

 1 min.

 2 os.

 średni

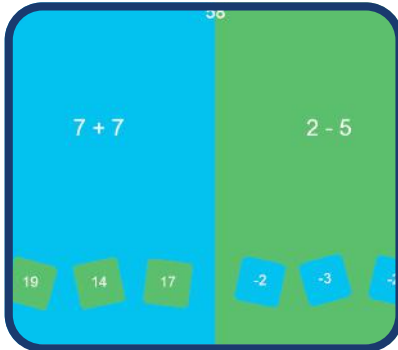
 wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

 rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

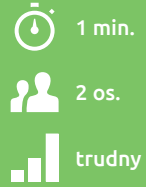
 trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

 nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 7. MISTRZ RÓWNAŃ



Gra dla dwóch osób, w której ekran jest podzielony na dwie części. Na każdej z nich wyświetlane są równania matematyczne. Uczestnicy muszą jak najszybciej zaznaczyć prawidłową odpowiedź, za co otrzymują punkty. Wygrywa osoba, która zdobędzie większą ilość punktów.



- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 8. ZBIERANIE MIODU

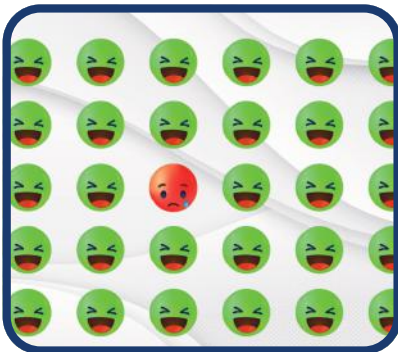


Witaj na kolorowej łące, gdzie pracowite pszczoły zbierają nektar. Na górze ekranu pojawiają się kwiaty, które musisz odnaleźć wśród traw i kwitnących roślin. Pomagając pszczołom znaleźć odpowiednie kwiaty, przyspieszasz zbieranie nektaru i wspierasz je w produkcji miodu.



- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 9. WESOŁE MINKI



Na planszy znajdują się wesołe minki, wśród których ukryta jest jedna smutna. Twoim zadaniem jest odnalezienie tej smutnej minki i przekształcenie jej w radosną. Aby to zrobić, wystarczy w nią trafić. Celem gry jest odczarowanie jak największej liczby miniek w ciągu 30 sekund.



- |   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 10. CO INACZEJ?

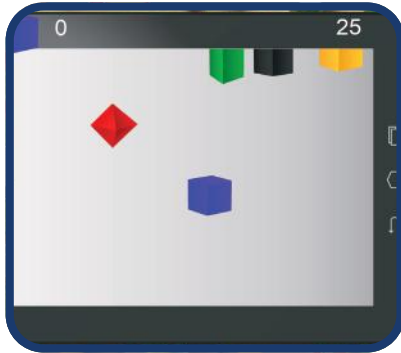


Na planszy pojawiają się dwa niemal identyczne obrazy, wśród których ukryte są drobne różnice. Twoim zadaniem jest dokładne przyjrzenie się obu obrazkom i wskazanie 3 różnic w jak najkrótszym czasie.



- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 11. FIGURY GEOMETRYCZNE



Gra uczy poznawania prostych figur geometrycznych. Zadaniem dziecka jest złapanie w ciągu 30 sekund jak największej figur danego rodzaju. Trzeba omijać inne figury, które odejmują punkty.



- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks          | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 12. MOTYLKI



Znajdujesz się na łące, gdzie fruwią kolorowe motyle. Twoim celem jest złapanie jak największej ich liczby w ciągu 30 sekund. Im szybciej zareagujesz i im więcej motyli złapiesz, tym więcej punktów zdobędziesz.

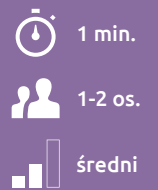


- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 13. PIZZA



Przygotuj pizzę zgodnie z zamówieniem, które pojawia się po lewej stronie ekranu. Za każde prawidłowo wykonane zamówienie zdobywasz punkt. Masz na to 60 sekund.



- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 14. DUSZKI



Gra polega na złapaniu duszków, które pojawiają w różnych miejscach na niebie. Za każde trafienie zdobywasz punkt.



- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 15. MUSZELKI



Znajdujesz się na malowniczej plaży, a na horyzoncie rozciąga się piękne morze, w którym kryją się kolorowe muszelki. Twoim zadaniem jest odnalezienie muszerek, które pojawiają się na pasku w górnej części ekranu. Pamiętaj, aby uważać na fale, które mogą utrudnić Ci zadanie.



- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 16. CO SIĘ ZMIENIŁO?



Celem gry jest dokładne zapamiętanie przedmiotów znajdujących się na biurku. Po chwili jeden z elementów zostanie dodany. Twoim zadaniem jest wskazanie, który przedmiot został zmieniony.

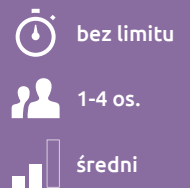


- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks          | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 17. DOMINO



Na górnej części planszy umieszczone są puzzle, które musisz ułożyć w taki sposób, aby idealnie dopasować je do siebie. Gra kończy się, gdy wszystkie puste pola w układance zostaną wypełnione.



- |  |  |   |   |
|--|--|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi         | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 18. PODWODNY ŚWIAT



Plansza przedstawia podwodny świat, w którym musisz odnaleźć zadany obrazek wyświetlający się na pasku w górnej części ekranu. Celem gry jest szybkie zlokalizowanie odpowiedniego motywu wśród różnorodnych elementów otoczenia.



- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |



## 19. MONETY

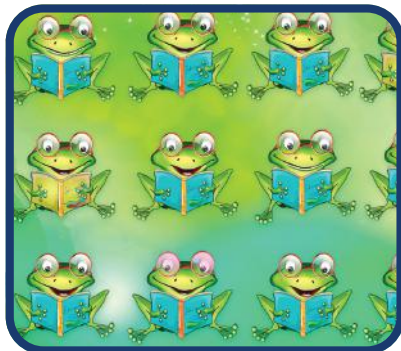


Ekran wypełniony jest monetami z numerkami. Twoim zadaniem jest uporządkowanie ich od najmniejszej do największej liczby. Wyczyść planszę, trafiając w monety, aby ułożyć je w odpowiedniej kolejności.



- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spotrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 20. ODKRYJ RÓŻNICĘ



Na ekranie znajduje się 12 obrazków, które na pierwszy rzut oka wydają się identyczne. Twoim zadaniem jest odnalezienie jednego, który różni się od pozostałych. Skup się na detalach.



- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spotrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna



# FunFloor

INTERAKTYWNA PODŁOGA



## PAKIET JĘZYK ANGIELSKI



**KATALOG  
GIER**



## PAKIET JĘZYK ANGIELSKI

100 GIER

Pakiet Język Angielski został przygotowany przez grono doświadczonych filologów i tłumaczy w taki sposób, żeby korzystać z niego mogły zarówno dzieci przedszkolne jak i uczniowie szkół podstawowych. Pakiet zawiera 100 gier podzielone na 30 działów. Każdy z nich zakończony jest te-stem Einsteina, podczas którego można utrwalić zdobytą wiedzę. Opracowany pakiet zawiera bogate słownictwo (ponad 500 słówek), co czyni go świetnym narzędziem do nauki języka angielskiego.

Pakiet do nauki języka angielskiego zawiera 100 gier podzielonych na 30 działów tematycznych:

POWITANIA I POŻEGNANIA	MOJE CZYNNOŚCI	KOLORY	LICZBY	KSZTAŁTY
ZWIERZĘTA	MOJE ZABAWKI	MOJA RODZINA	CZĘŚCI CIAŁA	MÓJ DOM
MOJE POSIŁKI	UBRANIA	UCZUCIA I EMOCJE	POGODA I PORY ROKU	PORY DNIA
DNI TYGODNIA	MIESIĄCE	MOJA OKOLICA	ŚRODKI TRANSPORTU	ZAWODY
SPORT	MÓJ DZIEŃ	CZAS WOLNY	OKREŚLENIE MIEJSCA	W SZKOLE
ŚWIĘTA	U LEKARZA	INSTRUMENTY	ALFABET	PRZECIWIĘSTWA



## 1. PORY DNIA - POWITANIA I POŻEGNIANIA



Na planszy pojawiają się cztery obszary przedstawiające pory dnia oraz ilustracja pokazująca scenkę powitania lub pożegnania. Celem gry jest dopasowanie sytuacji z obrazka do odpowiedniej pory dnia.

 30 sek.

 1-4 os.

 łatwy

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 2. DOPASUJ - POWITANIA I POŻEGNIANIA



Na planszy wyświetlone są ilustracje, z których dwie są takie same. Zadaniem dziecka jest odszukanie i wskoczenie na identyczne obrazki.

 30 sek.

 1-5 os.

 łatwy

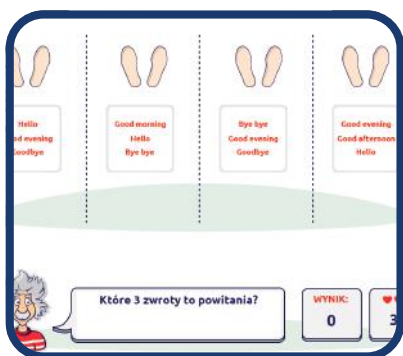
- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 3. TEST EINSTEINA - POWITANIA I POŻEGNIANIA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Powitania i pożegnania”.

 10 min.

 cała grupa

 średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 4. WYBIERZ CZYNNOŚĆ - MOJE CZYNNOŚCI



Na planszy pojawia się postać oraz wyrażenie, które jest odczytywane przez lektora. Celem gry jest wybranie właściwego obrazka, który opisuje usłyszane wyrażenie.

 1 min.

 cała grupa

 średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 5. DOPASUJ OBRAZKI - MOJE CZYNNOŚCI



Na planszy wyświetlone są ilustracje przedstawiające czynności oraz ich nazwy. Zadaniem gracza jest wskazanie na obrazek, który pasuje do czynności wymawianej przez lektora.

 1 min.

 1-2 os.

 średni

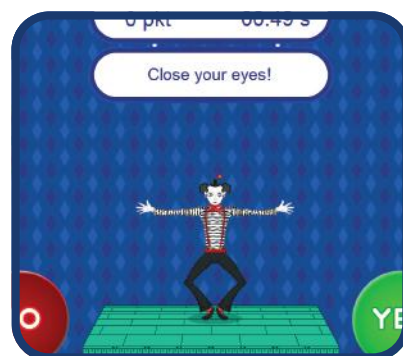
- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 6. YES OR NO - MOJE CZYNNOŚCI



Na środku planszy pojawia się postać. Zadaniem gracza jest zdecydowanie czy postać wykonała czynność zgodną z komendą. W tym celu używamy widocznych na ekranie przycisków NO/YES.

 1 min.

 cała grupa

 łatwy

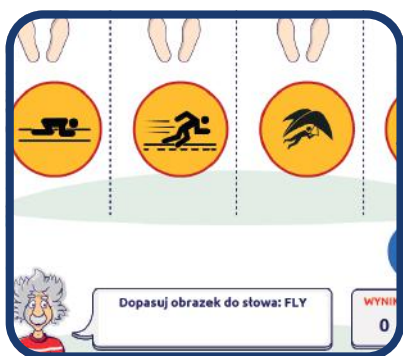
- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 7. TEST EINSTEINA - MOJE CZYNNOŚCI



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Moje czynności”.

 10 min.

 cała grupa

 średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 8. SPADAJĄCY BALONY - KOLORY



W górnym, prawym rogu ekranu pojawia się nazwa danego koloru. Celem gry jest złapanie jak największej ilości balonów we wskazanym kolorze. Wygrywa osoba, która uzyska najwyższy wynik.

 2 min.

 1-4 os.

 łatwy

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 9. KOLOROWANIE TĘCZY - KOLORY



Na planszy wyświetlony jest kontur tęczy oraz puszki z farbami. Celem gry jest pokolorowanie rysunku wypowiadając przy tym nazwy kolorów.

 30 sek.  
 1-6 os.  
 łatwy

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 10. KOLOROWE SKARBY - KOLORY

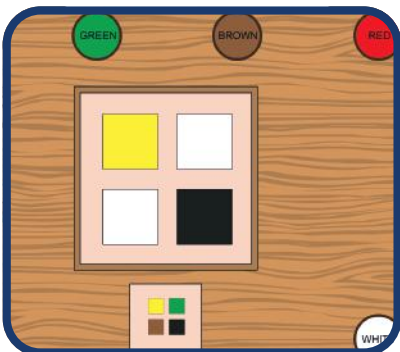


Na ekranie pojawia się plaża z ukrytymi pod piaskiem przedmiotami. Celem gry jest odszukanie wszystkich zakopanych elementów oraz podanie jego nazwy i koloru.


 1 min.  
 1-4 os.  
 łatwy

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 11. KOLOROWANKI - KOLORY

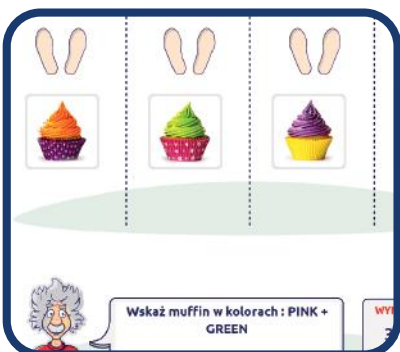


Na planszy wyświetlona jest kolorowanka oraz wiaderka z farbami. Zadaniem dzieci jest pokolorowanie obrazka odpowiednimi kolorami.

 1 min.  
 1 os.  
 średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 12. TEST EINSTEINA - KOLORY



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Kolory”.

 10 min.  
 cała grupa  
 średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna



## 13. CYFERKI - LICZBY



Na rzece znajdują się kamienie. Zadaniem dziecka jest odszukanie odpowiedniej cyfry i wskoczenie na właściwy kamień. Wtedy na innym kamieniu pojawia się kolejna liczba. Musimy być bardzo ostrożni, ponieważ łatwo można wpaść do rzeki.

1 min.

1 os.

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 14. CYFERKOWI DETEKTYWI - LICZBY



Na planszy wyświetlony jest sklep z artykułami spożywczymi oraz porzucone literki. Zadaniem dziecka jest wskoczenie na literkę, która wyświetla się w lewym, górnym okienku.

30 sek.

1-2 os.

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 15. FLOORY I MUFFINKI - LICZBY



Na ekranie widzimy postać Floory oraz spadające muffinki. Lektor czyta na głos polecenie. Celem gry jest złapanie na talerz odpowiedniej ilości babeczek.

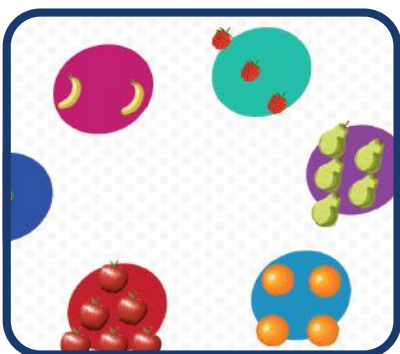
30 sek.

1 os.

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 16. SORTOWANIE ZBIORÓW - LICZBY



Na planszy wyświetla się 6 kół. Zadaniem dziecka jest posortowanie zbiorów w kolejności od najmniej liczebnego do najbardziej liczebnego.

30 sek.

1 os.

łatwy

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 17. AUTOMAT DO GRY - LICZBY

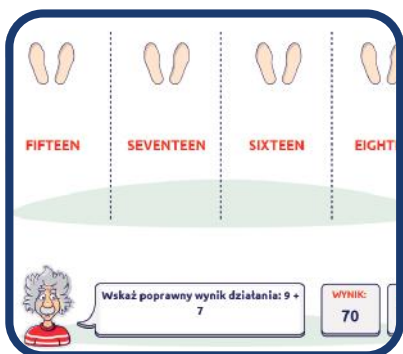


Na ekranie pojawia się automat do gier oraz pytanie. Celem gry jest uruchomienie maszyny za pomocą wajchy oraz podanie właściwej odpowiedzi. W tym celu musimy dodać wszystkie oczka, które wyświetliły się na kostkach.



- |   |  |  |   |
|---|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 18. TEST EINSTEINA - LICZBY



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Liczby”.

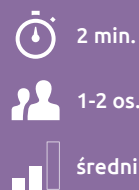


- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks          | <input checked="" type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 19. ZŁAP FIGURY GEOMETRYCZNE - KSZTAŁTY

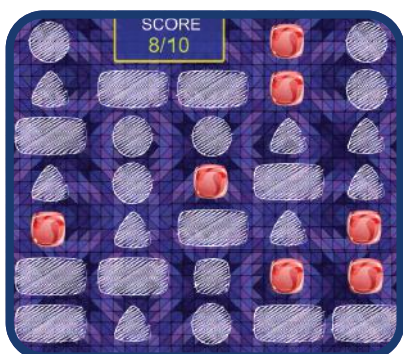


Na ekranie wyświetlone są spadające figury geometryczne. Gra polega na złapaniu jak największej figur danego rodzaju. Trzeba jednak omijać inne figury, które odejmują punkty.

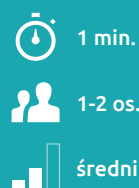


- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 20. ODSZUKAJ KSZTAŁTY - KSZTAŁTY



Na planszy pojawia się rysunek zbudowany z podstawowych kształtów. Lektor mówi polecenie. Zadaniem dziecka jest znalezienie wszystkich elementów w danym kształcie. Na górze ekranu wyświetlona jest informacja o wyniku.

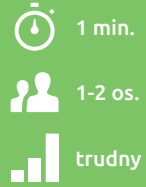


- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 21. DETEKTYWI - KSZTAŁTY

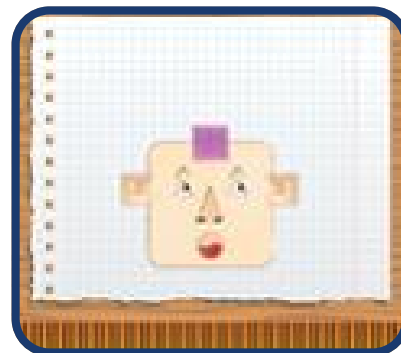


Cała plansza jest czarna a pod nią ukryte są kolorowe kształty. Zadaniem dziecka jest znalezienie wszystkich elementów po kolei, które wyczytuje lektor.

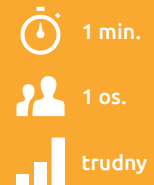


- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 22. TWARZ Z KSZTAŁTÓW - KSZTAŁTY

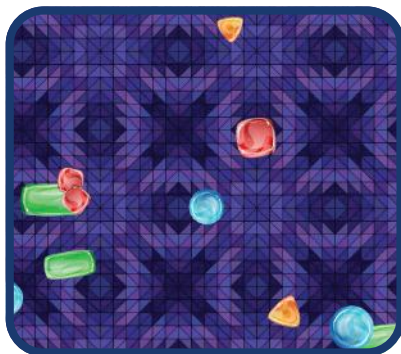


Na ekranie widoczna jest ilustracja przez kilka sekund. Po upływie czasu twarz rozprasza się po całej planszy na pojedyncze kształty. Zadaniem jest zapamiętanie jej szczegółów oraz odtworzenie obrazka poprzez wskazanie poszczególnych kształtów.



- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks          | <input checked="" type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 23. LATAJĄCE KSZTAŁTY - KSZTAŁTY



Na planszy wyświetlone są figury w różnych kolorach oraz wybrany wzór. Zadaniem dzieci jest zaznaczenie wszystkich wzorcowych elementów. Wygrywa osoba, która zdobyła najlepszy wynik.



- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 24. TEST EINSTEINA - KSZTAŁTY



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Kształty”.



- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks          | <input checked="" type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 25. ZOO - ZWIERZĘTA



Plansza przedstawia widok na zwierzęta mieszkające w ZOO. Celem gry jest wskoczenie kolejno na każde spotkane zwierzątko i przywitanie się z nim, używając odpowiednich zwrotów w języku angielskim.

 2 min.

 cała grupa

 łatwy

wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 26. PODWODNY ŚWIAT - ZWIERZĘTA



Plansza przedstawia widok pod wodą. Zadaniem dziecka jest złapanie morskiego zwierzątka, uważając na inne pływające przedmioty. Wygra osoba, która uzyska najwyższy wynik.

 30 sek.

 1-2 os.

 łatwy

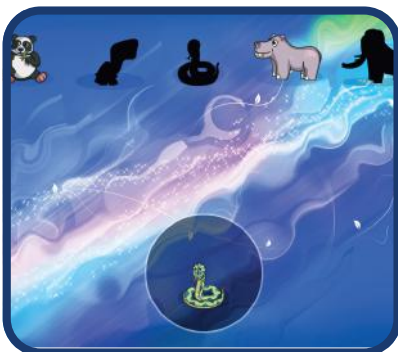
wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi


trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 27. CIENIE - ZWIERZĘTA



Na planszy pojawiają się ilustracje. Zadaniem dziecka jest prawidłowe wskazanie cienia zwierzątka, który wyświetla się na ekranie.

 30 sek.

 1-5 os.

 łatwy

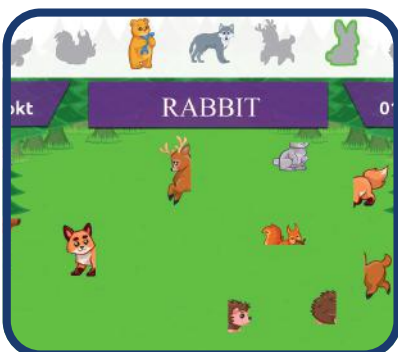
wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 28. UKŁADANKA - ZWIERZĘTA



Na planszy pojawiają się porozrzucone puzzle przedstawiające zwierzęta mieszkające w lesie. Gra polega na odnalezieniu pasujących do siebie elementów układanki. Aby prawidłowo wykonać zadanie, musimy kolejno skoczyć na dwa pasujące części.

 1 min.

 1 os.

 średni

wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 29. ODGŁOSY ZWIERZĄT - ZWIERZĘTA



Na ekranie wyświetlony jest sklep z warzywami i owocami. Zadaniem dziecka jest odszukanie i umieszczenie w koszyku produktu, który pojawia się w lewym, górnym rogu planszy.

1 min.  
cała grupa  
średni

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 30. TEST EINSTEINA - ZWIERZĘTA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Zwierzęta”.

10 min.  
cała grupa  
średni

- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks          | <input checked="" type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 31. W SKLEPIE Z ZABAWKAMI - MOJE ZABAWKI



Na planszy pojawia się sklep zabawkowy. Gra polega na odegraniu scenki klient-sprzedawca, używając odpowiednich wyrażen w języku angielskim. Zadanie zostanie prawidłowo wykonane, jeśli dziecko poprosi o zabawkę, która wyświetliła się w lewym, górnym rogu ekranu.

1 min.  
1-2 os.  
średni

- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 32. ODSZUKAJ ZABAWKI - MOJE ZABAWKI



Na ekranie wyświetlona jest piaskownica a w niej ukryte zabawki. Zadaniem dzieci jest odszukanie wszystkich przedmiotów oraz podanie ich nazwy.

30 sek.  
1-4 os.  
łatwy

- |  |  |  |   |
|--|--|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi         | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 33. CZEGO BRAKUJE? - MOJE ZABAWKI



Na ekranie widzimy sześć różnych zabawek. Gra polega na wybraniu jednej zabawki, która zniknęła z planszy podczas zgaszenia światła.

 10 sek.

 cała grupa

 średni

wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 34. TEST EINSTEINA - MOJE ZABAWKI



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Moje zabawki”.

 10 min.

 cała grupa

 średni

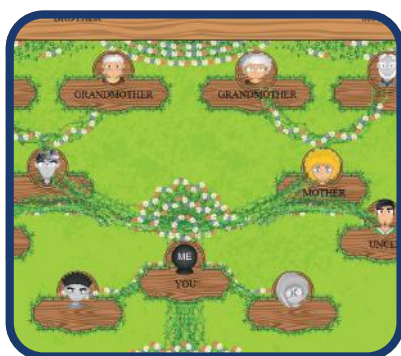
wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 35. DRZEWO GENEALOGICZNE - MOJA RODZINA



Na planszy wyświetlone jest drzewo genealogiczne. Zadaniem jest mieszkanie wszystkich członków rodziny w odpowiednich miejscach. Dodatkowo możemy porozmawiać o wzajemnych relacjach między widocznymi osobami.

 1 min.

 1 os.

 średni

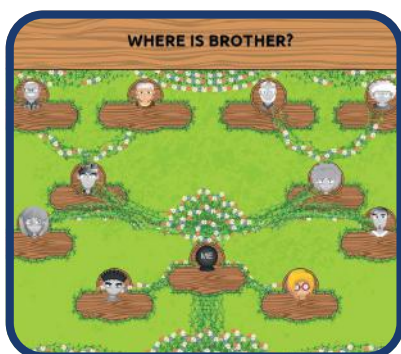
wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 36. POZNAJ RODZINĘ - MOJA RODZINA



Na ekranie pojawia się podświetlona postać Floory oraz słyszmy wypowiedziane przez lektora pytanie dotyczące członków rodziny. Zadaniem dziecka jest udzielenie poprawnej odpowiedzi poprzez wskazanie odpowiedniego obrazka na drzewie.

 1 min.

 1 os.

 średni

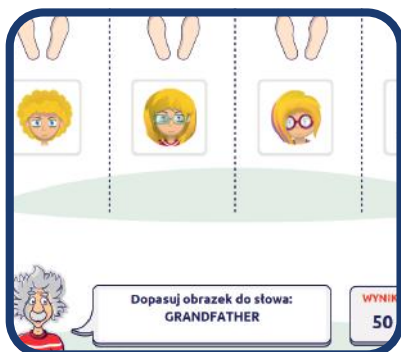
wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 37. TEST EINSTEINA - MOJA RODZINA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Moja rodzina”.

 10 min.

 cała grupa

 średni

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spostrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

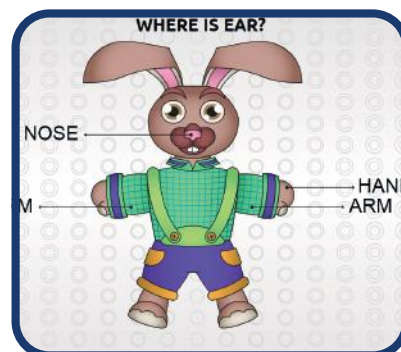
buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna

## 38. WSKAŹ CZĘŚCI CIAŁA - CZĘŚCI CIAŁA



Na planszy znajduje się postać. Zadaniem dzieci jest udzielenie poprawnej odpowiedzi na zadawane przez lektora pytania dotyczące części ciała.

 1 min.

 1 os.

 średni

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spostrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna

## 39. PORTRET PAMIĘCIOWY - CZĘŚCI CIAŁA



Na planszy pojawia się twarz, która wyświetlona jest przez kilka sekund. W tym czasie zadaniem dzieci jest zapamiętanie wszystkich szczegółów. Po chwili twarz znika. Zadaniem dzieci jest utworzyć portret pamięciowy wyglądający identycznie jak zapamiętana twarz.

 1 min.

 cała grupa

 trudny

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spostrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna

## 40. KTO ZJADŁ CIASTKO? - CZĘŚCI CIAŁA



Wyświetlony jest stół, na którym podświetlają się miejsca na zastawę stołową tj.: kubek, talerze i sztućce. Zadaniem dziecka, jest poprawne nakrycie do stołu (wskazanie i umieszczenie przedmiotów na właściwych miejscach).

 15 sek.

 cała grupa

 średni

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spostrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

buduje orientację przestrzenną

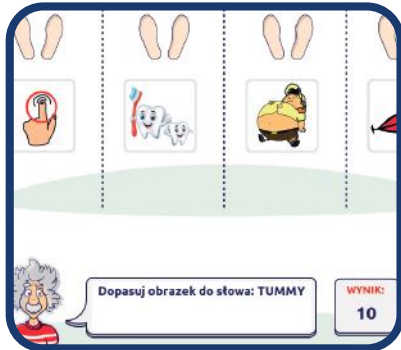
kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna



## 41. TEST EINSTEINA - CZĘŚCI CIAŁA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Części ciała”.

10 sek.

cała grupa

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 42. SPRZĄTANIE POKOJU - MÓJ DOM



Na planszy wyświetlony jest pokój dziecka, w którym widzimy porozrzucane rzeczy. W lewym, górnym rogu ekranu pojawia się przedmiot, który trzeba odnaleźć. Celem zabawy jest posprzątanie całego pokoju w jak najkrótszym czasie.

1 min.

1-2 os.

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 43. CZYSZCZENIE KUCHNI - MÓJ DOM



Na planszy widoczna jest kuchnia, w której panuje bałagan. Zadaniem dzieci jest posprzątanie całego pomieszczenia, zwracając uwagę na wyświetlane na ekranie polecenia.

30 sek.

1 os.

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 44. GDZIE JEST DUCH - MÓJ DOM



Na planszy wyświetlony jest domek. W jednym z pomieszczeń pojawiają się duch. Zadaniem dzieci jest odnalezienie ducha i podanie miejsca, w którym się znajduje.

15 sek.

1 os.

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna



## 45. TEST EINSTEINA - MÓJ DOM



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Mój dom”.

10 min.

cała grupa

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 46. W SKLEPIE SPOŻYWCZYM - MOJE POSIŁKI



Na planszy pojawia się sklep spożywczy. Gra polega na odegraniu scenki klient-sprzedawca, używając odpowiednich wyrażeń w języku angielskim. Zadanie zostanie prawidłowo wykonane, jeśli dziecko poprosi o artykuł, który wyświetlił się w lewym, górnym rogu ekranu.

1 min.

1-2 os.

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 47. W WARZYWNIAKU - MOJE POSIŁKI



Na planszy pojawia się sklep warzywniczy. Gra polega na odegraniu scenki klient-sprzedawca, używając odpowiednich wyrażeń w języku angielskim. Zadanie zostanie prawidłowo wykonane, jeśli dziecko poprosi o produkt, który wyświetlił się w lewym, górnym rogu ekranu.

1 min.

1-2 os.

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 48. PIZZA - MOJE POSIŁKI



Na planszy pojawia się pizza z 5 składnikami. Dzieci mają kilka sekund, żeby zapamiętać wszystkie składniki. Po upływie czasu pojawia się czysty spód do pizzy oraz składniki. Zadanie polega odzworowaniu pierwotnej wersji pizzy.

30 sek.

1 os.

trudny

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna



## 49. CZEGO BRAKUJE W LODÓWCE? - MOJE POSIŁKI

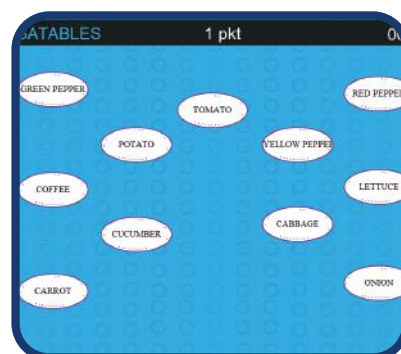


Na planszy znajduje się lodówka z 6 produktami. Dzieci mają kilka sekund na zapamiętanie co jest w środku. Po upływie czasu lodówka zamyka się. Następnie otwiera z powrotem, ale brakuje w niej jednego elementu. Zadaniem dzieci jest wybranie produktu, który zniknął z lodówki.



- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks          | <input checked="" type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 50. KTÓRE SŁOWO NIE PASUJE? - MOJE POSIŁKI

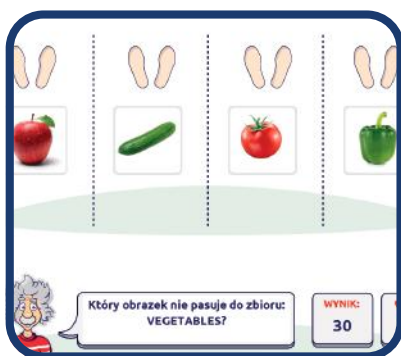


Na planszy widoczne są porozrzucane wyrazy należące do jednej kategorii. Cel gry to odnalezienie i zaznaczenie jednego elementu, który nie pasuje do pozostałych.



- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 51. TEST EINSTEINA - MOJE POSIŁKI



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Moje posiłki”.

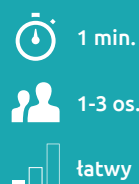


- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks          | <input checked="" type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 52. UBIERANIE LALKI - UBRANIA



Na planszy znajduje się lalka oraz 3 komplety ubrań. Każdy zestaw składa się z bluzki, sukienki, butów, czapki. Ubrania różnią się od siebie kolorystycznie. Gra polega na ubraniu lalki w pasujący komplet.



- |  |  |  |   |
|--|--|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi         | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 53. W SKLEPIE ODZIEŻOWYM - UBRANIA

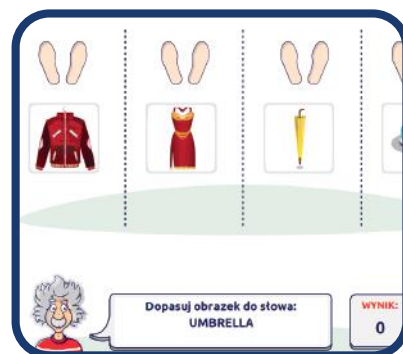


Na planszy pojawia się sklep odzieżowy. Gra polega na odegraniu scenki klient-sprzedawca, używając odpowiednich wyrażení w języku angielskim. Zadanie zostanie prawidłowo wykonane, jeśli kupujący poprosi o ubranie, które wyświetla się w lewym, górnym rogu ekranu.


 15 sek.  
 1 os.  
 średni

- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks          | <input checked="" type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 54. TEST EINSTEINA - UBRANIA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Ubrania”.




 10 min.  
 cała grupa  
 średni

- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks          | <input checked="" type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 55. ZNAJDŹ BUZIĘ - UCZUCIA I EMOCJE



Na planszy rozmieszczone są buzie w różnych kolorach, przedstawiające poszczególne emocje. Na ekranie pojawia się wyraz. Zadaniem gracza jest odnalezienie wszystkich buziek tego samego typu.

 1 min.  
 1-2 os.  
 średni

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 56. DOPASUJ EMOCJE - UCZUCIA I EMOCJE



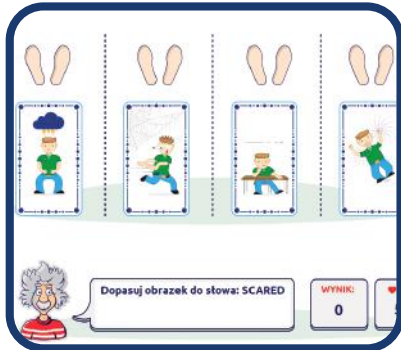
Na planszy znajdują się 6 postaci oraz wyrażenia, które określają emocje związane z tymi postaciami. Celem gry jest wskazanie ilustracji pasującej do emocji, którą wypowiada lektor.

 30 sek.  
 1-6 os.  
 średni

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |



## 57. TEST EINSTEINA - UCZUCIA I EMOCJE



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Uczucia i emocje”.

10 min.

cała grupa

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 58. PASUJE/ NIE PASUJE - POGODA I PORY ROKU



Na planszy znajdują ilustracje. Celem gry jest wskazanie elementów, które kojarzą się z daną porą roku, która wyświetla się na środku ekranu.

30 sek.

1 os.

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 59. POGODA - POGODA I PORY ROKU



Na planszy umieszczone jest duże koło podzielone na kilka obszarów. W każdym z nich znajduje się obrazek z daną pogodą. Zadaniem gracza jest wskazanie odpowiedniego pola zgodnie z wyświetlanym komunikatem pogodowym.

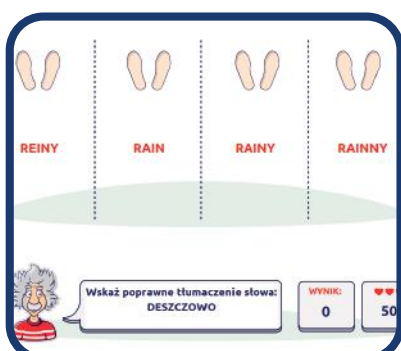
bez limitu

1 os.

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 60. TEST EINSTEINA - POGODA I PORY ROKU



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Pogoda i pory roku”.

10 min.

cała grupa

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna



## 61. DZIEŃ I NOC - PORY DNIA

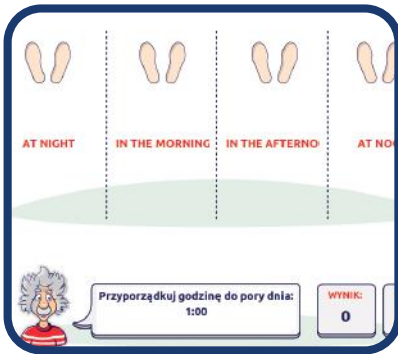


Na ekranie wyświetla się wyrażenie a lektor wypowiada nazwę danej pory dnia. Gra polega na złapaniu elementów związanych z dniem albo z nocą, w zależności od widocznego napisu. Wygrywa osoba, która uzyska najlepszy wynik.



- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną
- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi
- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć
- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 62. TEST EINSTEINA - PORY DNIA

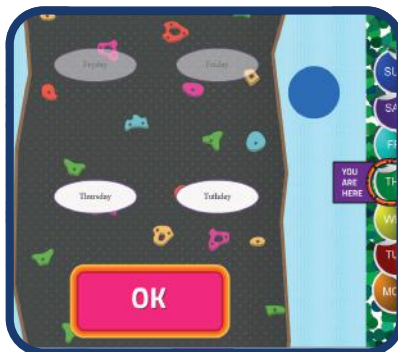


Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Pory dnia”.

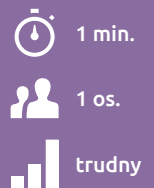


- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną
- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi
- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć
- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 63. ŚCIANKA WSPINACZKOWA - DNI TYGODNIA

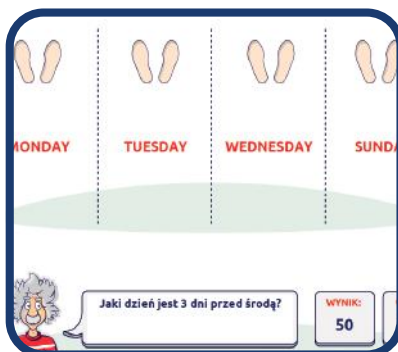


Na planszy wyświetlona jest ścianka wspinaczkowa z wyrazem poprawnym jak i z błędem. Celem gry to wybranie odpowiedniego wyrażenia. Poprawna odpowiedź to następny poziom, zły wybór spadamy na dół.

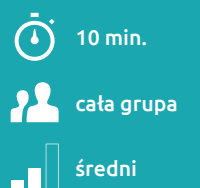


- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną
- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi
- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć
- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 64. TEST EINSTEINA - DNI TYGODNIA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Dni tygodnia”.

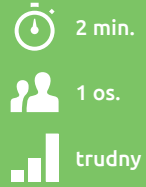


- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną
- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi
- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć
- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 65. WEJDŹ NA SZCZYT - MIESIĄCE

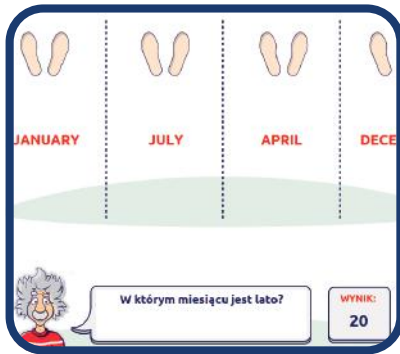


Na ekranie pojawia góra, na której widnieją dwie opcje z nazwami miesięcy. Jedna jest poprawna, druga błędna. Gra polega na wybraniu odpowiedniego wyrazu. Przycisk OK zatwierdza podjętą przez nas odpowiedź. Jeśli wybraliśmy poprawnie wspinamy się poziom wyżej.



- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks          | <input checked="" type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 66. TEST EINSTEINA - MIESIĄCE



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Miesiące”.



- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks          | <input checked="" type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 67. ZNAJDŹ RÓŻNICE - MOJA OKOLICA



Na planszy wyświetlone są 2 obrazki przedstawiające budynki i miejsca znajdujące się w mieście. Na pierwszy rzut oka obrazki wyglądają tak samo. W rzeczywistości różnią się dwoma dobrze ukrytymi szczegółami, które trzeba odnaleźć.



- |  |   |  |  |
|--|---|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 68. GDZIE JEST FLOORY? - MOJA OKOLICA

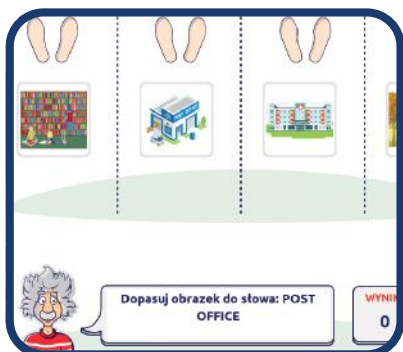


Na planszy wyświetlona jest mapa miasta. Zadaniem gracza jest odnalezienie Floory, żeby mogła bezpiecznie wrócić do domu.



- |   |   |  |   |
|---|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 69. TEST EISNTEINA - MOJA OKOLICA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Moja okolica”.

 10 min.

 cała grupa

 średni

wzmacnia kompetencje społeczne

buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość

kształci koncentrację uwagi

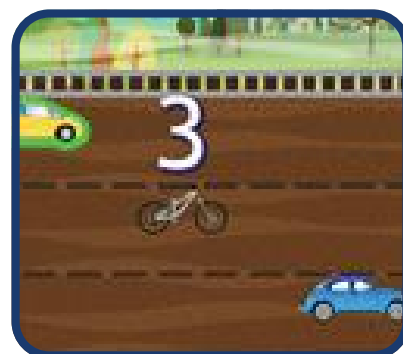
trenuje refleks

ćwiczy pamięć

nauka j. obcych

pomoc dydaktyczna

## 70. SZYBKO DO CELU - ŚRODKI TRANSPORTU



Na ekranie pojawiają się trzy różne środki transportu. Kiedy zaczyna się odliczanie, dzieci muszą wybrać i wsiąść do najszybszego pojazdu zanim zacznie się wyścig. Wygrywa osoba, która najszybciej dotrze do celu.

 15 sek.

 3 os.

 łatwy

wzmacnia kompetencje społeczne

buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość

kształci koncentrację uwagi

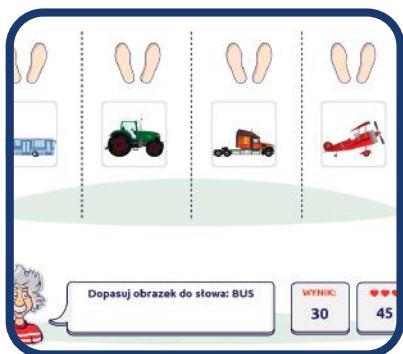
trenuje refleks

ćwiczy pamięć

nauka j. obcych

pomoc dydaktyczna

## 71. TEST EINSTEINA - ŚRODKI TRANSPORTU



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Środki transportu”.

 10 min.

 cała grupa

 średni

wzmacnia kompetencje społeczne

buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość

kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks

ćwiczy pamięć

nauka j. obcych

pomoc dydaktyczna

## 72. POLICJANT, STRAŻAK, LEKARZ - ZAWODY



Na planszy wyświetla się policjant, strażak i lekarz. Lektor zadaje poszczególne pytania. Gra polega na udzieleniu poprawnych odpowiedzi dotyczących widocznych postaci oraz wykonywanych przez nie zawodów.

 1 min.

 1-3 os.

 łatwy

wzmacnia kompetencje społeczne

buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość

kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks

ćwiczy pamięć

nauka j. obcych

pomoc dydaktyczna



## 73. TEST EINSTEINA - ZAWODY



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Zawody”.

10 min.

cała grupa

średni

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spostrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna

## 74. DOPASUJ PIŁKI DO DYSCYPLINY - SPORT



Na planszy pojawiają się piłki związane z różnymi dyscyplinami sportowymi. Gra polega na trafieniu piłką w odpowiednie miejsce. Zadanie nie jest proste, ponieważ piłki odbijają się od siebie nawzajem. Wygrywa ten kto najszybciej przyporządkuje piłki do właściwej dyscypliny sportowej.

1 min.

1-2 os.

średni

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spostrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna

## 75. TEST EINSTEINA - SPORT



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Sport”.

10 min.

cała grupa

średni

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spostrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna

## 76. W ŁAZIENCIE - MÓJ DZIEŃ



Na środku jest zabrudzona postać dziecka. Gra polega na umyciu dziewczynki, korzystając z dostępnych artykułów higienicznych, które są widoczne na planszy.

30 sek.

1 os.

średni

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spostrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna



## 77. MOJE CODZIENNE CZYNNOŚCI - MÓJ DZIEŃ



Na planszy widzimy ilustracje przedstawiające codzienne czynności. Zadaniem dziecka jest ułożenie obrazków w prawidłowej kolejności, zwracając uwagę na godzinę.

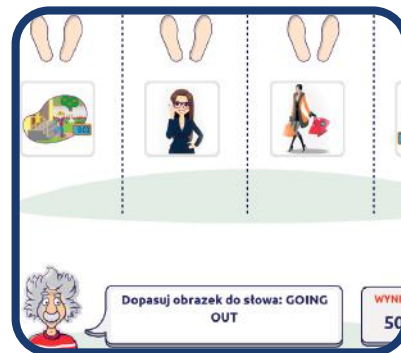
30 sek.

1 os.

łatwy

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 78. TEST EINSTEINA - MÓJ DZIEŃ



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Mój dzień”.

10 min.

cała grupa

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 79. POMÓŻ FUNNY I FLOORY - CZAS WOLNY



Plansze przedstawiają czynności, które w ciągu dnia wykonują Funny i Floory. Celem gry jest wskazanie brakującego elementu, który jest kluczowy w wykonywanej czynności.

1 min.

1-6 os.

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 80. TEST EINSTEINA - CZAS WOLNY



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Czas wolny”.

10 min.

cała grupa

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna



## 81. W POKOJU - OKREŚLANIE MIEJSCA

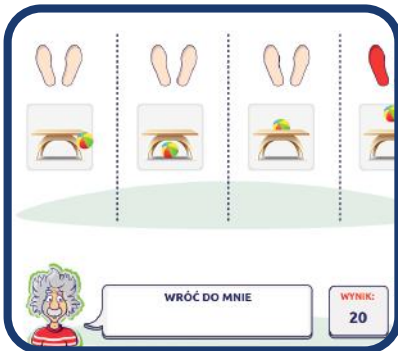


Na planszy wyświetlony jest pokój dziecięcy. Celem gry jest prawidłowe wykonanie polecenia wypowiedzianego przez lektora. Należy się śpieszyć, ponieważ na wykonanie zadania mamy czas do momentu zgaszenia światła.

1 min.  
1-2 os.  
średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną
- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi
- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć
- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 82. TEST EINSTEINA - OKREŚLANIE MIEJSCA

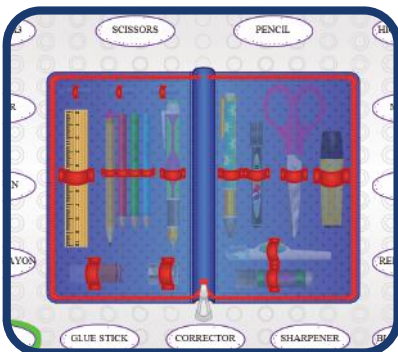


Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Określenie miejsca”.

10 min.  
cała grupa  
średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną
- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi
- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć
- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 83. UPORZĄDUJ PIÓRNIK - W SZKOLE

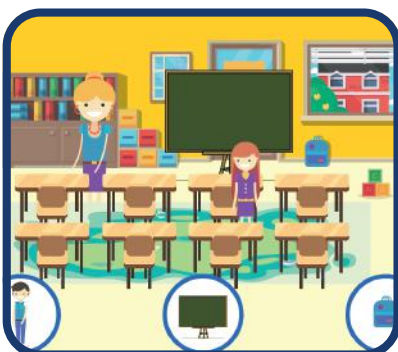


Na ekranie wyświetlony jest piórnik z pustymi miejscami na przybory szkolne. Gra polega na kompletowaniu wyposażenia piórnika odpowiednimi elementami, które znajdują się na planszy.

1 min.  
1-2 os.  
średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną
- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi
- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć
- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 84. CZEGO BRAKUJE W KLASIE - W SZKOLE



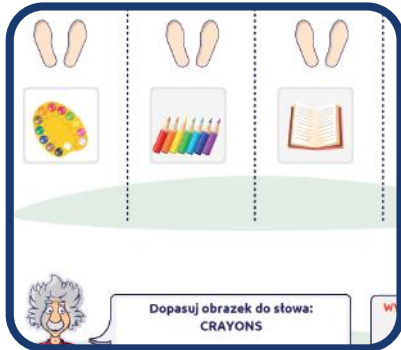
Na planszy wyświetlona jest sala lekcyjna. W dolnej części ekranu widzimy trzy ilustracje. Zadaniem dziecka jest wskazanie brakującego przedmiotu, którego zabrakło na sali.

20 sek.  
1-3 os.  
łatwy

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną
- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi
- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć
- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna



## 85. TEST EINSTEINA - W SZKOLE



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „W szkole!”.

10 min.

cała grupa

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 86. SZUKANIE PREZENTÓW - ŚWIĘTA



Na planszy wyświetlony jest pokój, w którym znajduje się choinka i porzucane prezenty. Zadaniem dzieci jest znalezienie wszystkich upominków.

30 sek.

1-6 os.

łatwy

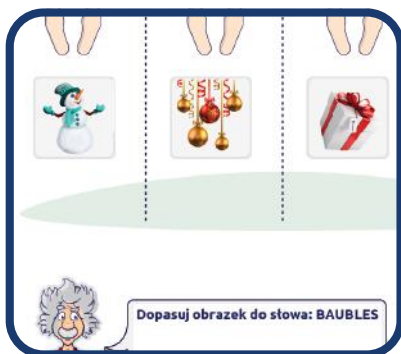
- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 87. TEST EINSTEINA - ŚWIĘTA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Święta”.

10 min.

cała grupa

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 88. PRZYCZYNA I SKUTEK - U LEKARZA



Na środku planszy pojawia się chory chłopiec. Cel gry to wskazanie odpowiedniego obrazka, który przedstawi przyczynę zachorowania dziecka.

30 sek.

1 os.

średni

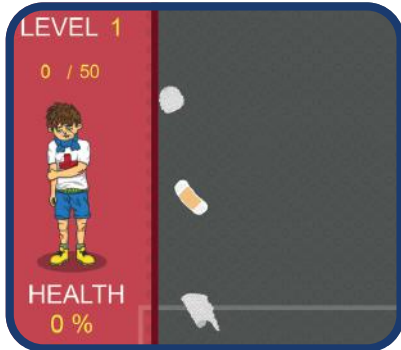
- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 89. WYLECZ DZIECKO - U LEKARZA

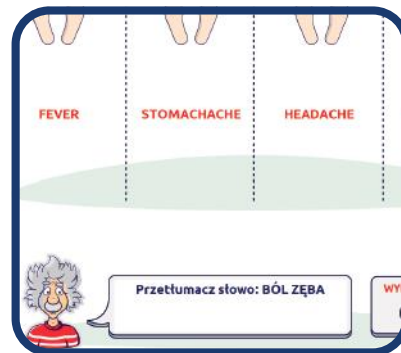


Na planszy po lewej stronie wyświetlona jest postać chorego chłopca. Z góry spadają akcesoria, na które należy wskoczyć, żeby go wyleczyć. Pomiedzy nimi spadają również przedmioty, których należy unikać.



- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 90. TEST EINSTEINA - U LEKARZA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „U lekarza”.



- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 91. ZAGRAJ NA INSTRUMENCIE - INSTRUMENTY



Na planszy rozmieszczone są różne instrumenty muzyczne. Kiedy staniami na wybraną ilustrację, usłyszymy odpowiednią melodię.



- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 92. TEST EINSTEINA - INSTRUMENTY



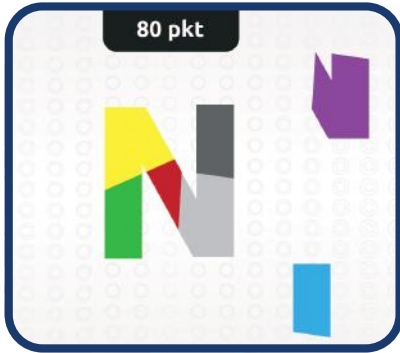
Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Instrumenty”.



- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna



## 93. LITERKOWE PUZZLE - ALFABET



Na środku planszy wykropkowany jest wzór litery, który podzielony jest na 5 elementów. Zadaniem dziecka jest wykorzystanie porzucanych puzzli, aby ułożyć literę.

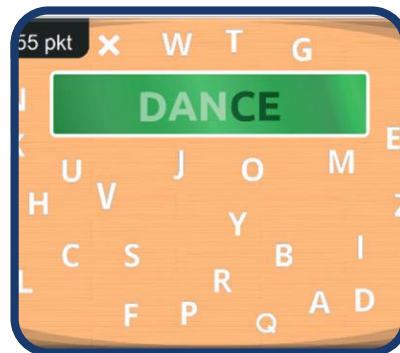
bez limitu

cała grupa

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 94. DOPASUJ LITERKI W SŁOWIE - ALFABET



Na środku wyświetlony jest wykropkowany wyraz oraz porzucane literki wchodzące w jego skład. Zadaniem dziecka jest umieszczenie liter na właściwych miejscach w wyrazie. Gra ma kilka poziomów trudności.

bez limitu

1 os.

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 95. LITERKOWI DETEKTYWI - ALFABET



Na planszy wyświetlony jest sklep spożywczy. Pomiędzy artykułami spożywczymi poukrywane są różne literki. Zadaniem dzieci jest odnalezienie literki wśród wszystkich artykułów oraz wymówienie jej w języku angielskim.

1 min.

1-2 os.

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 96. TEST EINSTEINA - ALFABET



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Alfabet”.

10 min.

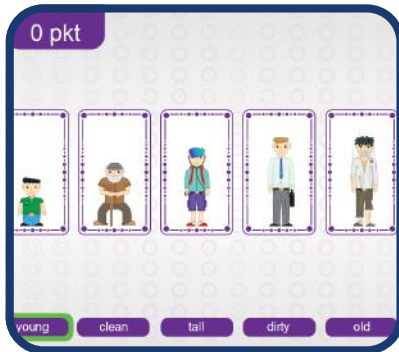
cała grupa

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna



## 97. ŁĄCZENIE W PARY - PRZECIWIĘSTWA



Gra polega na połączeniu w pary postaci z ich określeniami: wysoki, niski, czysty, brudny, młody, stary. Za każdym razem postacie i ich cechy wyświetlają się w losowym ustawieniu.

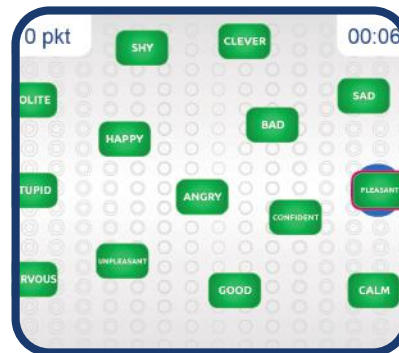
30 sek.

1-6 os.

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 98. ZNAJDŹ PRZECIWNE CECHY - PRZECIWIĘSTWA



Na planszy widoczne są porozrzucone przymiotniki. Gra polega na dopasowaniu wyrazów oznaczających przeciwieństwa. Wygrywa osoba, która najszybciej połączy wszystkie pary.

1 min.

1 os.

trudny

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 99. ZNAJDŹ PRZECIWNE SŁOWA - PRZECIWIĘSTWA



Na planszy wyświetlają się różne wyrazów. Celem gry jest dopasowanie pary przeciwieństw. Zadanie należy wykonać w jak najszybszym czasie.

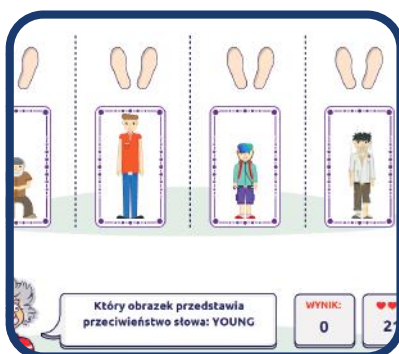
1 min.

1 os.

trudny

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 100. TEST EINSTEINA - PRZECIWIĘSTWA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Przeciwieństwa”.

10 min.

cała grupa

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna



# FunFloor

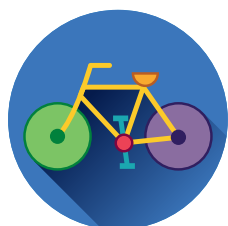
INTERAKTYWNA PODŁOGA



## PAKIET KARTA ROWEROWA



## KATALOG GIER



## PAKIET KARTA ROWEROWA

**10 GIER**

Uczestnik ruchu drogowego musi podejmować błyskawiczne decyzje. Za kierownicą nie ma czasu na zastanawianie się lub sprawdzenie, co oznacza dany znak drogowy. Dlatego większość gier z pakietu Karta Rowerowa to gry na czas. Tykający licznik przyzwyczajają do szybkiego reagowania w konkretnych sytuacjach. Zasady ruchu drogowego i znaki drogowe są wplecione w ciekawe zadania. Narracyjna forma nauki i quizy sprawiają, że dzieci i młodzież pojmują w lot, jak bezpiecznie poruszać się po drogach.

- 10 gier do nauki zasad ruchu drogowego
- nauka znaków drogowych
- zasady bezpieczeństwa w ruchu drogowym
- atrakcyjna i przyjemna forma nauki
- zadania i quizy przygotowujące do egzaminu na kartę rowerową

### 1. KARTA ROWEROWA



Na planszy wyświetla się pytanie dotyczące zasad ruchu drogowego oraz cztery możliwe odpowiedzi. Zadaniem gracza jest wskazanie prawidłowej odpowiedzi.

 15 min.

 1 os.

 średni

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spostrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna

### 2. JAZDA ROWEREM



Na ekranie widoczna jest ścieżka rowerowa, po której porusza się rowerzysta. Gra polega na omijaniu napotkanych przeszkód wraz z przestrzeganiem zasad ruchu drogowego.

 3 szanse

 1 os.

 średni

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spostrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna

## 3. ZNAKI OSTZREGAWCZE



Gra polega na wskazaniu znaków ostrzegawczych. Wygrywa osoba, która uzyska najlepszy wynik przed upływem czasu.

 30 sek.  
 1-2 os.  
 łatwy

- |  |  |   |   |
|--|--|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi         | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 4. ZNAKI ZAKAZU



Gra polega na wskazaniu znaków zakazu. Wygrywa osoba, która uzyska najlepszy wynik przed upływem czasu.

 30 sek.  
 1-2 os.  
 łatwy

- |  |  |   |   |
|--|--|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi         | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 5. ZNAKI NAKAZU



Gra polega na wskazaniu znaków nakazu. Wygrywa osoba, która uzyska najlepszy wynik przed upływem czasu.

 30 sek.  
 1-2 os.  
 łatwy

- |  |  |   |   |
|--|--|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi         | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 6. ZŁAP ZNAKI



Na planszy wyświetlają się znaki drogowe. Celem gry jest złapanie ich jak najwięcej przed upływem czasu.

 30 sek.  
 1-2 os.  
 łatwy

- |  |  |   |  |
|--|--|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi         | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |



## 7. WSKAŻ ZNAKI



Na planszy widoczne są porozrzucane znaki drogowe. Zadaniem gracza jest wskazanie znaku drogowego, pasującego do wyświetlonej nazwy.

30 sek.

1 os.

łatwy

- |  |   |  |  |
|--|---|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość     | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |



## 8. POJEDYNEK



Na ekranie wyświetla się pytanie dotyczące zasad ruchu drogowego. Zadaniem graczy jest udzielenie poprawnej odpowiedzi. Każda poprawna odpowiedź to 1 punkt, natomiast błędna odpowiedź to 1 punkt dla przeciwnika. Zabierz przeciwnikowi wszystkie jego punkty i wygraj.

5 min.

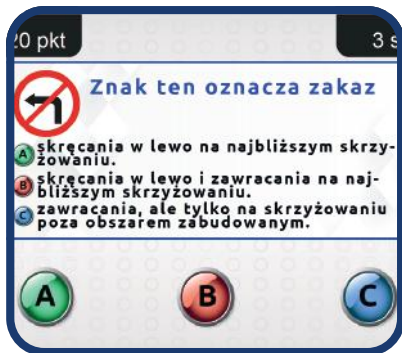
2 os.

średni

- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość                | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |



## 9. TEST ABC



Na ekranie pojawia się pytanie z 3 możliwymi odpowiedziami A, B i C. Tylko jedna odpowiedź jest prawidłowa. Zadaniem gracza jest udzielić jak najwięcej poprawnych odpowiedzi. Za każdą poprawną odpowiedź przyznawane jest 10 punktów.

1 min.

1 os.

trudny

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość                | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |



## 10. ZNAKI



Na ekranie widzimy różne znaki drogowe. Cel gry to prawidłowe wykonanie polecenia, które wyświetla się na planszy.

30 sek.

1 os.

łatwy

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość     | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |



# FunFloor

INTERAKTYWNA PODŁOGA



## PAKIET KODOWANIE



# KATALOG GIER



## PAKIET KODOWANIE

# 10 GIER

Niewątpliwie, kodowanie jest już teraz nieodłącznym elementem życia naszych dzieci, a przewiduje się, że będzie to tylko bardziej powszechne w przyszłości. Kodowanie stanowi doskonałe wprowadzenie w świat analitycznego myślenia. Poprzez tworzenie algorytmów i rozwiązywanie zagadek programistycznych, dzieci uczą się planowania krok po kroku oraz przewidywania wyników.

- 10 gier wprowadzających w tematykę programowania
- 2 poziomy trudności: przedszkole, szkoły podstawowe
- rozwój umiejętności niezbędnych w programowaniu: myślenia analitycznego, umiejętności matematycznych, wspomagających pamięć, pobudzających koncentrację

### 1. PROSTO DO CELU



Na ekranie rozmieszczone są kwadratowe pola oraz punkt startowy. Cel gry to przejście po planszy tak, aby zaznaczyć całą ścieżkę i dotrzeć do ukrytego skarbu. Pomogą w tym widoczne na ekranie poszczególne polecenia, które należy prawidłowo wykonać.

\*wersja dla przedszkoli, szkół podstawowych

do 5 min.

1-3 os.

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spotrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

### 2. MATEMATYCZNE ŚCIEŻKI



Na ekranie wyświetlone są trzy ścieżki zbudowane z pól, na których znajdują się liczby. Cel gry to dodanie wszystkich liczb z całej ścieżki oraz wybranie tej, która ma największy wynik.

\*wersja dla przedszkoli, szkół podstawowych

do 5 min.

1-3 os.

trudny

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spotrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

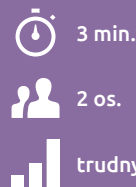
- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 3. SZYBKA GRA



Gra dla dwóch osób. Plansza podzielona jest na dwie części niebieską i zieloną. Na ekranie wyświetla się pytanie i dwie możliwe odpowiedzi. Za każdą właściwą odpowiedź przyznawany jest punkt.

\*wersja dla przedszkoli, szkół podstawowych



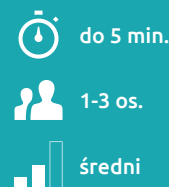
- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość                | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 4. SYMBOLICZNE KLOCKI



Na ekranie znajdują się kolorowe klocki. Na górze planszy wyświetla się sekwencja symboli. Celem gry jest zaznaczenie we właściwej kolejności klocków, które przyporządkowane zostały do konkretnych symboli.

\*wersja dla przedszkoli, szkół podstawowych



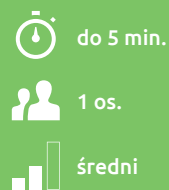
- |  |   |  |  |
|--|---|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość     | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 5. POŁĄCZ KROPKI



Na planszy rozmieszczone są punkty. Każdy z nich ma przypisany poszczególny symbol. W górnej części ekranu znajduje się legenda z symbolami, które mają przyporządkowaną liczbę. Celem gry jest połączenie punktów w kolejności od najmniejszego do największego.

\*wersja dla przedszkoli, klas I-III oraz klas IV-VIII



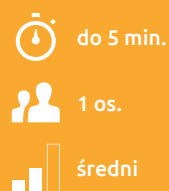
- |  |   |  |  |
|--|---|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość     | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 6. PAMIĘĆ MISTRZA



Na ekranie wyświetlona jest plansza z różnymi symbolami. Celem gry jest zapamiętanie i odtworzenie kolejności podświetlanych symboli.

\*wersja dla przedszkoli, klas I-III oraz klas IV-VIII



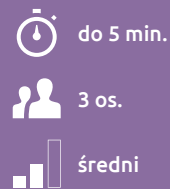
- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość     | <input type="checkbox"/> trenuje refleks          | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 7. W LUSTRZANE ODBICIA



Celem gry jest dopasowanie lustrzanego odbicia do wyświetlanej ilustracji, która jest wzorem. Po każdym prawidłowym wyborze przechodzi się do kolejnego, trudniejszego etapu. Wygrywa osoba, która zdobędzie więcej punktów przed upływem czasu.

\*wersja dla przedszkoli, klas I-III oraz klas IV-VIII



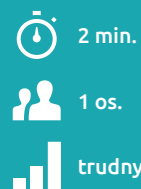
- |  |   |  |  |
|--|---|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 8. MAGICZNY LABIRYNT



Na ekranie pojawia się labirynt oraz jeża, który chce wrócić do swojego domku. Celem gry jest zaprogramowanie drogi, która wyprowadzi jeża z labiryntu.

\*wersja dla przedszkoli, klas I-III oraz klas IV-VIII



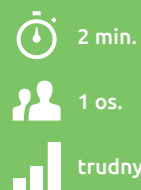
- |  |   |  |  |
|--|---|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 9. LABIRYNT SMAKOŁYKÓW



Na planszy wyświetlony jest labirynt, w którym ukryte są smakołyki. Cel gry to pomoc misiowi w zebraniu słodczy zanim zapadnie noc. Kieruj misiem za pomocą strzałek, żeby mógł znaleźć jak najkrótszą drogę.

\*wersja dla przedszkoli, szkół podstawowych



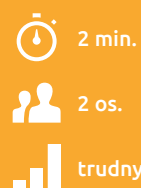
- |  |   |  |  |
|--|---|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 10. LICZBOWE PLATFORMY



Gra dla dwóch osób. Na środku ekranu wyświetlona jest liczba. Celem gry jest złapanie tylu liczb, żeby ich suma była równa liczbie widocznej na środku.

\*wersja dla przedszkoli, szkół podstawowych



- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |



# FunFloor

INTERAKTYWNA PODŁOGA



## PAKIET LOGOPEDIA



# KATALOG GIER



## PAKIET LOGOPEDIA

**15 GIER**

Dziecko mówi tak jak słyszy. Dlatego przy rozwiązywaniu problemów z wymową ważny jest dobry przykład i powtarzanie. Słuchanie precyzyjnej wymowy lektora skłania do naśladowania go. Natomiast, żeby dziecko chciało powtarzać, ćwiczenia muszą je zaciekawić. Dlatego postawiliśmy na kolorowe animacje. Pakiet Logopedia to 15 ćwiczeń, które korygują wady wymowy podczas zabawy.

### 1. BOCIANOWE PUZZLE



Nasz przyjaciel Stefan wybrał się na spacer nad staw. Tam natknął się na porzucane puzzle. Pomóż bocianowi ułożyć kompletny obrazek, jednocześnie ćwicz wymowę. Głośno powtarzaj za lektorem sylaby. Unikaj elementów, które zawierają błędy. Jeśli ich użyjesz, nie uda Ci się poprawnie rozwiązać zadania. Powodzenia!

 bez limitu

 1 os.

 średni

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spotrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna

### 2. ŚWIAT SYLAB



Witaj w magicznym "Świecie sylab"! Przygotuj się na wyjątkową podróż. Na środku ekranu pojawia się tabelka z pomieszanymi sylabami. Twoim zadaniem jest ułożenie prawidłowego wyrazu, które idealnie pasuje do wyświetlanego obrazka. To doskonały sposób na rozwijanie umiejętności związanych z analizą i syntezą sylabową.

 bez limitu

 1-2 os.

 łatwy

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spotrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna

### 3. ROZSYPANKA



Twoim zadaniem jest ćwiczenie wymowy i odnajdywanie sylab, które ukryły się w kroplach deszczu. Żabka będzie podawać część wyrazu, którą należy wyraźnie powtarzać. Twoja koncentracja i uwaga będą kluczowe, aby wychwycić krótkie dźwięki. Gotowy na wyjątkową przygodę z sylabami?

 bez limitu

 1-2 os.

 łatwy

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spotrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna

## 4. LITERKOWY STAW



Sprawa jest prosta, ale wymaga skupienia. Uważnie wsłuchaj się w słowa, które żabka Sylabka wypowiada. W grze nie chodzi tylko o powtórzenie po lektorze, ale także na rozpoznanie kluczowej spółgłoski w usłyszanym wyrazie. Wybierz wiaderko oznaczone prawidłową spółgłoską. Jeśli Twoje ucho i intuicja Cię nie zawiodą, do wiaderka wskoczy rybka dla Stefcia.



- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne            | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 5. KOLOROWY ALFABET



Był raz sobie alfabet, czy dobrze go pamiętasz? W nim literki wszystkie były, ale gdzieś się pogubiły. Czy jesteś gotowy, aby zanurzyć się w naszej zabawie i odnaleźć wszystkie zgubione literki? Twoim zadaniem jest wybór obrazków, które zaczynają się na daną literkę. To świetny sposób, aby doskonalić znajomość alfabetu, ćwiczyć rozpoznawanie liter oraz poszerzać słownictwo. Zacznij swoją przygodę już teraz!



- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 6. KOŁO FORTUNY



Koło zaczyna się kręcić, kręcić, kręcić. Cierpliwie czekaj aż czerwona wskazówka zatrzyma się i wskaże obrazek. Twoja spostrzegawczość zostanie poddana próbie, ponieważ musisz szybko zidentyfikować obrazek i nazwać go. Musisz błyskawicznie podjąć decyzję i zaznaczyć właściwy wyraz, który najlepiej pasuje do przedstawionego obrazka. Czy jesteś gotowy, by podjąć wyzwanie?



- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne            | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 7. POMIESZANE LITERY



Uwaga! Wszystkie litery się pomieszały! Pomożesz? Twoim zadaniem jest ułożenie liter w odpowiedniej kolejności, tak aby powstał wyraz, który pasuje do przedstawionej ilustracji. To doskonały sposób na rozwijanie umiejętności logicznego myślenia, skupienia uwagi oraz powtórzenie alfabetu. Poznaj fascynujący świat ukrytych wyrazów!



- |   |   |  |   |
|---|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 8. LICZENIE SYLAB



W tej interaktywnej zabawie będziesz głośno i wyraźnie nazywać przedstawione obrazki, a następnie skupisz się na liczeniu sylab w danym wyrazie. Rozwijaj swoje umiejętności językowe, jednocześnie odkrywając radość w poznawaniu dźwięków i sylab.



- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość     | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 9. SYLABY NA ŁĄCE



Witaj na pięknej, kolorowej łące, gdzie czeka na Ciebie Sylabka z wyjątkowym zadaniem! Twoim celem jest uważne słuchanie, jaką sylabę wypowiada żabka, a następnie odszukanie jej wśród kwiatków na łące. Pamiętaj, musisz pośpieszyć się, zanim wyprzedzi Cię pająk! Gotowy na polowanie na sylaby?



- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne            | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość     | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 10. MAGICZNY KWIATEK



Na planszy widzisz magiczny kwiatek, który nie tylko zachwyca pięknem, ale również kryje tajemnicze wyrazy. Twoim zadaniem jest wybranie tych płatków, które idealnie komponują się z urywkami wyrazów znajdujących się w jego środku.

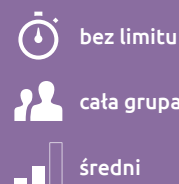


- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne            | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość     | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 11. LITERKA Z OBRAZKA



Na ekranie pojawia się plansza z 4 tajemniczymi kartami. Za każdą z nich kryje się obrazek. Lektor wypowiada słowo pasujące do ilustracji, na przykład "robot". Twoim zadaniem jest podejmowanie szybkich decyzji: czy słyszysz w tym słowie spółgłoskę "R" czy "L"? To zagadkowe wyzwanie pomoże w doskonaleniu umiejętności rozpoznawania spółgłoskowych dźwięków.



- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość     | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 12. ŻABIE HISTORIE



Nasza urocza żabka Sylabka przygotowała dla Ciebie krótkie, fascynujące historyjki. Twoim zadaniem jest słuchanie uważnie tych opowieści i zapamiętywanie wyrazów, które usłyszałeś.



- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spotrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 13. ODKODUJ OBRAZEK



Na ekranie pojawi się plansza z zagadkowym rysunkiem. Czy jesteś ciekawy, co kryje się za kwadracikami? Posłuchaj uważnie, na którym polu stanąć. Następnie powtórz zadane sylaby. Jeśli zrobisz to doskonale, pole wypełni się kolorem, odkrywając część tajemniczego obrazka. W ten sposób odkoduj pozostałe elementy i odkryj cały rysunek. Powodzenia!



- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spotrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 14. ŻABIE MINY



Dołącz do wesołej żabki Sylabki i naśladuj jej miny! Każde ćwiczenie to prawdziwe wyzwanie, które pomoże Ci wzmacniać mięśnie twarzy. Ćwicz buzię w najbardziej uroczy i śmieszny sposób!



- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spotrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 15. BYSTRE OKO



Obserwuj uważnie, zwróć uwagę na detale, myśl logicznie i wykorzystaj swoje zdolności detektywistyczne, aby znaleźć wszystkie przedmioty, które widnieją na górnym pasku ekranu. Odkrywaj piękno otaczającego świata!



- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spotrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna



# FunFloor

INTERAKTYWNA PODŁOGA



## PAKIET MOTORYKA MAŁA



## KATALOG GIER



## PAKIET MOTORYKA MAŁA

**20 GIER**

**Pakiet Motoryka Mała** dedykowany jest do projekcji na stole, który został stworzony z myślą o wsparciu rozwoju motoryki małej u dzieci. Składa się z **20 różnorodnych gier**, które w atrakcyjny sposób wspierają rozwijanie kluczowych umiejętności motorycznych i manipulacyjnych.

Gry z Pakietu Motoryka Mała obsługiwane są za pomocą **interaktywnego pisaka (tryb IR)**, który umożliwia precyzyjne ruchy palców, dłoni i nadgarstków. Gry są zaprojektowane tak, aby stymulować delikatne ruchy manipulacyjne, które mają kluczowe znaczenie w rozwoju umiejętności pisania, rysowania jak również operowania drobnymi przedmiotami.

Wykorzystanie dodatkowych elementów, takich jak woreczki sensoryczne czy FunSticky (pałeczki), umożliwia ćwiczenie:

- precyzji ruchów,
- siły uchwytu,
- czucia głębokiego (propriocepcji),
- koncentracji,
- koordynacji ręka-oko.

Pakiet Motoryka Mała znajduje zastosowanie zarówno w codziennych zajęciach edukacyjnych, jak i w terapii dzieci wymagających szczególnego wsparcia, na przykład z **zaburzeniami rozwojowymi** czy **problemami z napięciem mięśniowym**.

Pakiet Motoryka Mała to idealne rozwiązanie dla **przedszkoli, szkół i ośrodków terapeutycznych**, które chcą wykorzystać nowoczesne technologie w codziennej pracy z dziećmi. Dzięki łatwej obsłudze i różnorodności gier, nauczyciele oraz terapeuci mogą z łatwością wprowadzić ciekawe i skuteczne zajęcia, które jednocześnie rozwijają i bawią.

Pakiet Mała Motoryka na Interaktywną Podłogę FunFloor łączy w sobie innowacyjność, funkcjonalność i zabawę, oferując dzieciom możliwość wszechstronnego rozwoju w przyjaznym, multimedialnym środowisku.

## 1. CZAS NA FIGURY



Na planszy pojawiają się różne figury geometryczne oraz wzór. Twoim zadaniem jest wskazanie wszystkich figur odpowiadających wzorcowi widocznemu w prawym górnym rogu ekranu, zanim upłynie czas.

 1 min.

 1-2 os.

 średni

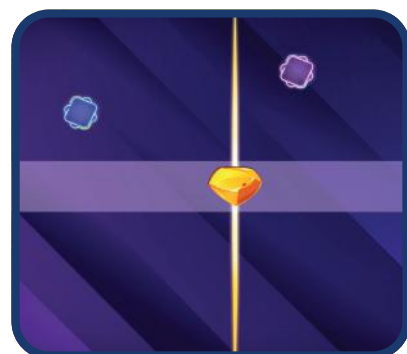
- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 2. KAMIEŃ MOCY



Gra dla 2 osób, w której gracze siadają naprzeciwko siebie i rywalizują o cenny kamień znajdujący się na środku planszy. Aby go zdobyć, muszą naciskać migoczące przyciski pojawiające się losowo na planszy.

 bez limitu

 2 os.

 średni

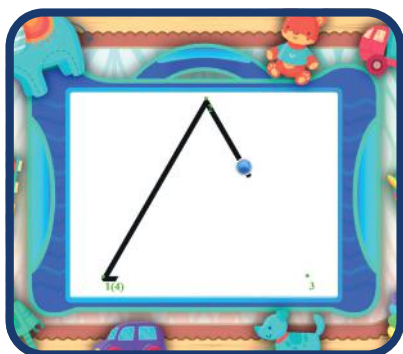
- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 3. UŁÓŻ KSZTAŁT



Na środku ekranu pojawiają się porozrzucone cyferki. Połącz je w prawidłowej kolejności, aby stworzyć określony kształt.

 bez limitu

 1-2 os.

 łatwy

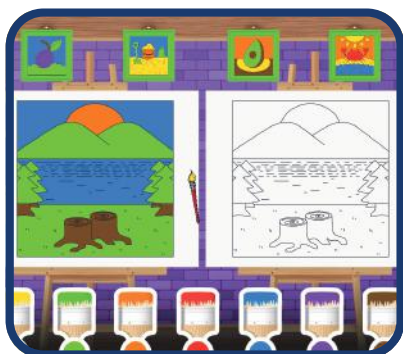
- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 4. KOLOROWE PĘDZLE



Po lewej stronie planszy znajduje się obrazek, który musisz odwzorować. W dolnej części ekranu znajdziesz kolorowe pędzle, które pozwolą Ci pomalować swój obraz. Pamiętaj, że obrazki możesz swobodnie wybierać z galerii, znajdującej się w górnej części ekranu.

 bez limitu

 1-2 os.

 średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 5. MAŁE GWIAZDKI

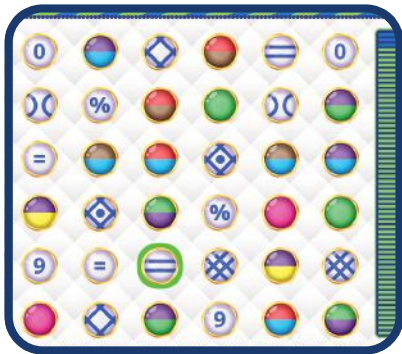


Na planszy widzimy kolorowe gwiazdki, które zabłądziły. Twoim zadaniem jest pomóc im odnaleźć drogę do domu! W górnym lewym rogu pojawia się duża gwiazdka, która wskazuje kolor, którym powinieneś się kierować. Odszukaj wszystkie małe gwiazdki w tym samym kolorze i przeciągnij je do dużej.

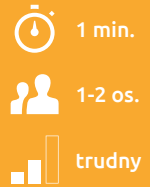


- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 6. GRA W PARY



Na planszy znajdują się różnokolorowe kulki. Twoim zadaniem jest znaleźć pasującą parę do każdej z nich. Gra kończy się, gdy uda Ci się wyczyścić całą planszę, zanim czas się skończy.

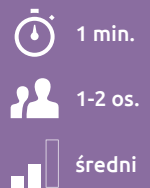


- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 7. MEMORY

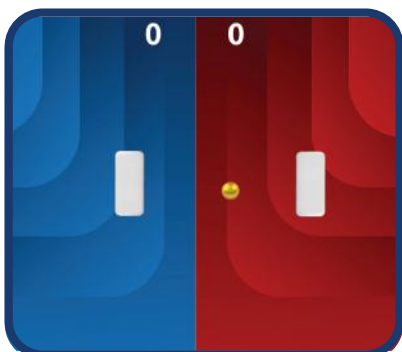


Na ekranie wyświetlane są kolorowe obrazki. Twoim zadaniem jest połączyć ich w pary, zanim czas się skończy.



- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 8. NIEBIESKI VS. CZERWONY

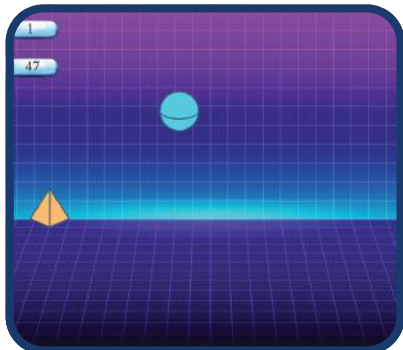


Ekran podzielony jest na dwa kolory: niebieski i czerwony, które wyznaczają pola dla każdego z uczestników. Osoby stają po przeciwnych stronach i odbijają piłeczkę między sobą. Wygrywa ten, kto jako pierwszy zdobędzie 3 punkty.




- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 9. PODĄŻANIE ZA OBIEKTAMI

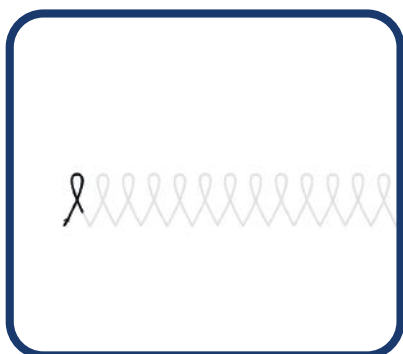


Na ekranie pojawiają się różnorodne obiekty poruszające się w losowych kierunkach. Twoim zadaniem jest śledzenie ich ruchu i podążanie za nimi. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów w ciągu 60 sekund.

 1 min.  
 1 os.  
 średni

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne            | <input type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość               | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 10. SZLACZKI



Na ekranie pojawia się zarys szlaczku, który musisz odwzorować. Twoim zadaniem jest precyzyjne narysowanie go.




 bez limitu  
 1 os.  
 łatwy

- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 11. ZAPAMIĘTAJ TRASĘ



Na ekranie wyświetla się tor samochodowy, a Twoim zadaniem jest zapamiętanie trasy poruszającego się samochodu. Następnie, użyj interaktywnego pisaka, aby odtworzyć jego trasę na torze.

 1 min.  
 1 os.  
 średni

- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks          | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 12. PRZEPRAWA PRZEZ RZEKĘ



Małe kaczuszki znalazły się po drugiej stronie rzeki, oddalonej od swojej mamy. Twoim zadaniem jest pomóc im bezpiecznie przepłynąć przez wodę, unikając przeszkód, które mogą stanąć im na drodze.




 bez limitu  
 1-2 os.  
 średni

- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 13. STRZAŁ W DZIESIĄTKĘ



Na ekranie wyświetla się ruchoma tarcza podzielona na kolorowe obszary, z których każdy odpowiada za inną ilość punktów. Twoim celem jest trafienie w sam środek tarczy. Gra składa się z 5 rund, a celem jest zdobycie jak największej liczby punktów w tym czasie.


 1 min.  
 1-2 os.  
 średni

- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 14. ROZŚWIETL NIEBO



Na planszy pojawiają się gwiazdki, które musisz zaznaczyć, aby mogły rozświetlić niebo. Każda zebrana gwiazdka przynosi Ci punkt. Staraj się zdobyć ich jak najwięcej przed upływem czasu.

 1 min.  
 1-2 os.  
 łatwy

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość               | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 15. MALOWANIE OBRAZU



Gra polega na malowaniu obrazka według wzoru, który znajduje się po lewej stronie planszy.




 bez limitu  
 1-2 os.  
 łatwy

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość               | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 16. KOLOROWE ŚCIEŻKI



Na planszy wyświetlane są zakręcone ścieżki w różnych kolorach. Twoim zadaniem jest przejście całej trasy, zaczynając od miejsca startu i kończąc na przeciwnym końcu. Po drodze napotkasz gwiazdki, które wskażą Ci właściwą drogę.

 bez limitu  
 1 os.  
 średni

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość               | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 17. FLOREK I ŻŁOTE MONETY



Znajdujesz się na torze wyścigowym, na którym porzrucane są monety. Twoim zadaniem jest pomóc Florkowi zebrać jak najwięcej monet w ciągu 60 sekund.

 1 min.

 1 os.

 łatwy

 wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

 rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

 trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

 nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 18. WALKA Z PAJĄKAMI



Na ekranie znajdują się owoce, które musisz chronić przed głodnymi pająkami czekającymi na okazję, by je zjeść. Twoim zadaniem jest odstraszać te małe szkodniki, zanim zdążą ukraść owoce z talerza.

 1 min.

 1-7 os.

 średni

 wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

 rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

 trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

 nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 19. IDŹ PO ŚLADACH



Znajdujesz się na malowniczej łące, gdzie pojawiają się tajemnicze ślady. Twoim zadaniem jest podążanie za nimi, aby odkryć, do jakiego zwierzątka należą.

 30 sek.

 1 os.

 średni

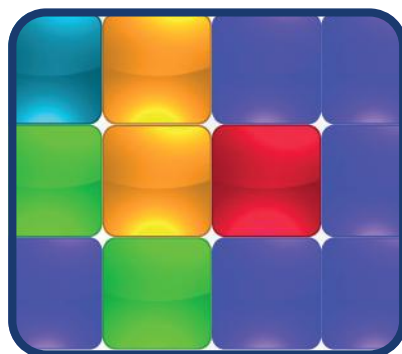
 wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

 rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

 trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

 nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 20. ZAMALUJ KWADRATY



Gra zaczyna się od wyboru koloru, którym musisz zamalować wszystkie 12 kwadratów na planszy. Twoim celem jest przekształcenie wszystkich kwadratów w wybranym kolorze w jak najkrótszym czasie.

 bez limitu

 1-4 os.

 łatwy

 wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

 rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

 trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

 nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna



# FunFloor

INTERAKTYWNA PODŁOGA



## PAKIET PLAY



# KATALOG GIER



## PAKIET PLAY

**50 GIER**

**Pakiet Play** to zróżnicowany zestaw **50 gier** zabawowo-sportowych, który ukazuje pełne możliwości interaktywnej podłogi. **Tworzy magiczny klimat** na wszelkiego rodzaju imprezach okolicznościowych, w salach zabaw, przedszkolach czy świetlicach. Gry wchodzące w skład pakietu zostały zaprojektowane tak, by **każda grupa wiekowa znalazła coś dla siebie** – od najmłodszych dzieci stawiających pierwsze kroki, np. przebijanie balonów czy odkrywanie skarbów pod piaskiem, po starsze dzieci, młodzież, a nawet dorosłych, którzy mogą rywalizować w takich grach jak cymbergaj czy przeciąganie liny. Pakiet podzielono na **pięć kategorii**: Top, Hit, Smart, Relax oraz Party.



Kategoria **TOP** to wybór najbardziej lubianych i najczęściej wybieranych gier przez użytkowników FunFloor. Są to uniwersalne propozycje, które sprawdzają się w każdej grupie wiekowej i w różnych sytuacjach. W tej kategorii znajdziesz dynamiczne gry ruchowe, rozwijające refleks i współpracę w grupie.



Gry z kategorii **HIT** to nowości, które szybko zdobyły popularność dzięki swojej innowacyjności i atrakcyjności. Idealne do rywalizacji i emocjonującej zabawy w grupie. Gry z tej kategorii zostały zaprojektowane z myślą o wspólnej rozgrywce, umożliwiając rywalizację dla dwóch lub czterech graczy.



W kategorii **SMART** znajdują się gry, które wspierają rozwój intelektualny i umiejętności poznawcze. To świetne połączenie nauki i zabawy. Gry pomagają ćwiczyć pamięć, rozwijają logiczne myślenie oraz wspierają koncentrację.



Kategoria **RELAX** to gry zaprojektowane z myślą o chwili wytchnienia i wyciszenia. Są mniej dynamiczne i sprzyjają spokojnej zabawie, co pozwala dzieciom zrelaksować się po intensywnych aktywnościach.



**PARTY** to gry tematyczne, które dodają wyjątkowego klimatu każdej okazji. W tej kategorii znajdziesz propozycje idealne na przyjęcia urodzinowe, pełne energii i śmiechu, oraz gry, które pomogą stworzyć magię świąt – od Bożego Narodzenia po Halloween.

## 1. PINGWINEK

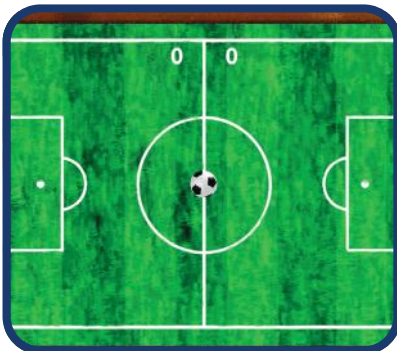


Na środku ekranu pojawia się uroczy pingwin. Złap go, zanim ucieknie! Masz 30 sekund, by złapać jak najwięcej tych wesołych stworków. Aby to zrobić, musisz po prostu na niego wskoczyć – pingwin złapany! Ale nie ciesz się za długo, bo zaraz pojawi się nowy, w zupełnie innym miejscu.


 30 sek.  
 1-2 os.  
 łatwy

- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 2. PIŁKA NOŻNA

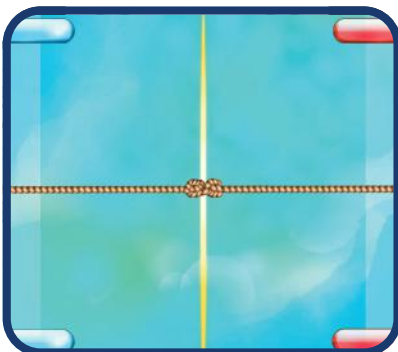


Gra dla dwóch drużyn lub dwóch osób, która polega na strzeleniu gola przeciwnikowi. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza uzyska 3 punkty.




 do 3 bramek  
 2-4 os.  
 łatwy

- |  |  |   |  |
|--|--|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi         | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 3. PRZECIĄGANIE LINY



Gra dla 2 osób, która polega na przeciągnięciu linii na swoją stronę. Gracz „niebieski” przeciąga linię biegając jak najszybciej od niebieskiego do niebieskiego przycisku, gracz „czerwony” od czerwonego do czerwonego przycisku.

 bez limitu  
 1-4 os.  
 łatwy

- |  |  |   |  |
|--|--|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi         | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 4. BALONY

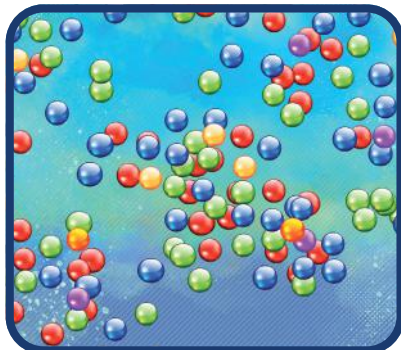


Gra polega na łapaniu spadających balonów, zanim dotkną ziemi. Twoim zadaniem jest złapanie każdego balonu.

 bez limitu  
 cała grupa  
 łatwy

- |  |  |   |  |
|--|--|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi         | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 5. PĘKAJĄCE KULKI



Na ekranie znajdują się magnetyczne kulki. Celem gry jest rozbicie wszystkich kulek tak, aby żadna nie została na planszy.



- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 6. ODKRYWANIE SKARBU



Na plaży pod piaskiem ukryte są różne przedmioty. Gracze siedzą na plaży i odgarniają piasek szukając ukrytych w nim skarbów. Do odgarniania piasku dobrze jest użyć szczotek.



- |  |  |  |   |
|--|--|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi         | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 7. CYMBERGAJ W KOSMOSIE



Kosmiczna gra dla dwóch osób! Gracze stają naprzeciw siebie w przestrzeni kosmicznej, odbijając między sobą piłeczkę. Celem jest utrzymać piłeczkę w grze dłużej niż przeciwnik – kto nie odbije, przegrywa rundę. Dodatkowo, musisz uważać na asteroidy, które mogą przeszkodzić w precyzyjnym odbiciu!



- |  |  |  |  |
|--|--|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 8. KRĘGLE



Gra polega na rozbiciu wszystkich kręgli. Każdy gracz ma 3 szanse. Po każdym rzucie wyświetla się wynik.



- |  |   |  |  |
|--|---|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość               | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 9. PĘKAJĄCE BALONY



Na planszy znajdują się urodzinowe balony. Celem gry jest przebicie wszystkich balonów w ciągu 30 sekund.

 30 sek.

 cała grupa

 łatwy

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 10. GRA W KLASY



Na planszy pojawia się kolorowa postać. Twoim zadaniem jest przeskakiwanie po kolorowych polach w kolejności od 1 do 10. Jeśli uda Ci się wykonać zadanie bezbłędnie, otrzymasz nagrodę w postaci gwiazdki.

 do 3 pkt

 2 os.

 średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi


- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 11. BOMBA W ZAMKU



Obróń swój zamek, kierując bombę w stronę przeciwnika! Każdy trafiony strzał przybliża bombę do rywala, więc liczy się precyzja. Na początku rozgrywki każdy gracz dostaje 3 szanse na trafienie. Gdy skończy się amunicja, musisz zebrać kule z planszy, aby kontynuować walkę. Zwycięży ten, kto skutecznie odeprze atak przeciwnika.

 3 szanse

 2 os.

 średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 12. KOLOROWE ARMATY



Pojedynek dla 4 graczy, gdzie celem jest trafienie armatą w bombę znajdującą się na środku planszy. Każdy gracz steruje własną armatą, starając się jak najszybciej oddać strzały w kierunku bomby. Wygrywa ten, kto pierwszy trafi w nią 5 razy.

 do 5 pkt

 4 os.

 średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

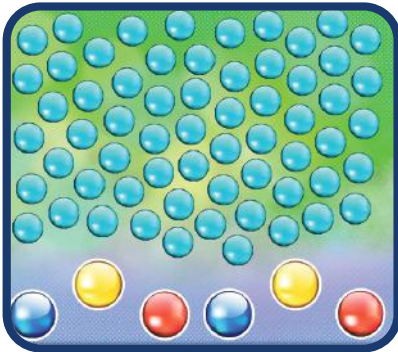
- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

**13. KOLACJA SMOKÓW**


Gra dla 4 osób, w której każdy staje przed wyzwaniem nakarmienia swojego smoka! Naciskaj na wybraną postać, aby zdobywać pyszne kuleczki. Wygrywa ten, kto zbierze ich najwięcej.



- |  |   |  |  |
|--|---|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**14. KULKI**


Gra dla 2 osób, w której liczy się refleks i spostrzegawczość. Plansza jest pokryta przezroczystymi kulkami, które z czasem zaczynają wypełniać się kolorem. Twoim zadaniem jest szybko zareagować i nacisnąć odpowiedni przycisk, gdy kulka zostanie zamalowana. Zdobywasz punkt, jeśli zrobisz to szybciej niż przeciwnik!



- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**15. BILARD**


Na stole bilardowym znajdują się kolorowe bile. Należy wbić bile, tak żeby zappełnić wszystkie luzy. Po wbiciu wszystkich bil wyświetlany jest czas osiągnięty przez gracza.



- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**16. ROZBIJANIE MURKA**


Gra polega na rozbiciu muru piłką odbijaną od paletki. Kiedy gracz nie odbije piłki traci jedną z trzech szans. Z czasem piłka przyspiesza, więc jest coraz trudniej. Gra kończy się w momencie rozbicia wszystkich elementów lub gdy gracz straci trzy szanse.

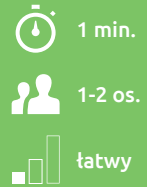


- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne            | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 17. RUCHOME PLATFORMY



Z górnej części ekranu spadają platformy. Twoim celem jest zdobywanie punktów poprzez skakanie na nie. Aby zdobyć punkt, musisz jednak poczekać, aż platformy przekroczą czerwoną linię – tylko wtedy stają się dostępne do skoku! Bądź czujny i szybko reaguj, aby zyskać jak najwięcej punktów, w ciągu 60 sekund!



- |  |  |   |  |
|--|--|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi         | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 18. GRZYBOBRANIE

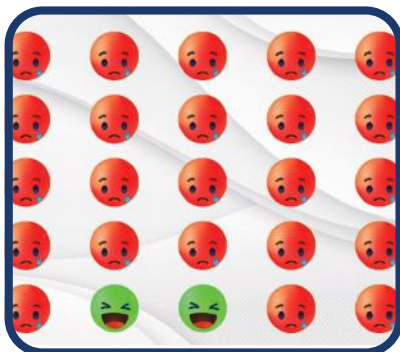


Gra polega na zbieraniu grzybów rosnących w lesie. Wygrywa ten kto zbierze ich jak najwięcej w ciągu 30 sekund.



- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 19. SMUTNE BUZIE



Na planszy rozmieszczone są smutne minki. Zadaniem gracza jest odczarowanie wszystkich smutnych miniek na wesołe. Gdy odczarowane zostaną wszystkie minki, gracz zdobywa puchar. Cel gry to zdobycie pięciu pucharów. Trzeba jednak się spieszyć zanim minki posmutnieją.

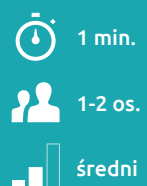


- |  |  |   |  |
|--|--|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi         | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 20. MAŁPKA W DŻUNGLI



Przeskakuj w dżungli między lianami, żeby zebrać jak najwięcej owoców. Każdy owoc to zdobyte punkty. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów w ciągu 60 sekund.

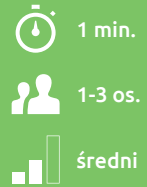


- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 21. TRZY GUZIKI



Gra polega na wyczyszczeniu planszy z guzików. Aby to osiągnąć, musisz znaleźć 3 identyczne guziki. Za każde poprawne dobranie zdobywasz punkt.



- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość     | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 22. ZNAJDŹ PARĘ



Gra polega na odnalezieniu identycznych par obrazków na planszy. Runda kończy się, gdy zidentyfikujesz wszystkie pary.



- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi        | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 23. TAKIE SAME



Gra dla 2 osób, w której musisz zaznaczyć obrazek, który powtarza się po obu stronach planszy. Zdobędziesz punkt, jeśli jako pierwszy dostrzeżesz ten sam motyw.



- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość     | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 24. FLOREK I PRZESZKODY



Gra polega na kierowaniu Florekiem i omijaniu pojawiających się przeszkód. Kiedy Florek zderzy się z przeszkodą, gracz traci jedną z trzech szans.



- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość     | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 25. DINOZAURY



Pod piaskiem zakopane są szkielety dinozaurów. Dzieci siadają na piasku i ich zadaniem jest odszukanie wszystkich ukrytych elementów.



- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 26. ZNAJDŹ RÓŻNICE



Gra na spostrzegawczość, która polega na znalezieniu trzech różnic między obrazkami. Stanięcie w miejscu, gdzie obrazy się różnią, zaznacza dany obszar.

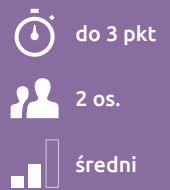


- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 27. KÓŁKO I KRZYŻYK



Grę rozpoczyna "kółko", które porusza się po planszy. Wybierz pole, na którym chcesz postawić swój znak. Aby zatwierdzić wybór, naciśnij czerwony przycisk po lewej stronie. Następnie ruch przechodzi do gracza z "krzyżykiem". Po wyborze pola, zatwierdź go, naciskając zielony przycisk po prawej stronie. Celem gry jest ułożenie trzech swoich znaków w jednej linii — poziomo, pionowo lub na ukos.



- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 28. MEMORY

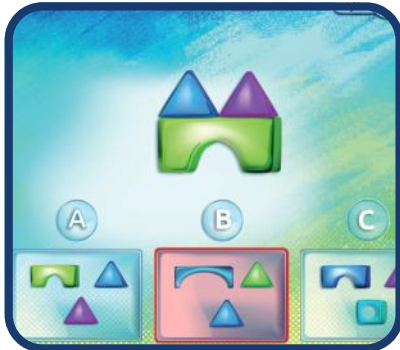


Na planszy znajduje się 16 kart. Twoim zadaniem jest odnalezienie wszystkich ukrytych par. Aby odkryć wybraną kartę musisz stanąć na niej w momencie, gdy pojawi się niebieska ramka. Gra kończy się, gdy wszystkie pary zostaną znalezione.



- |  |  |   |  |
|--|--|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi         | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 29. KLOCKI



Na ekranie pojawia się budowla z klocków, a Twoim zadaniem jest zaznaczenie odpowiedniego zestawu, który odpowiada elementom, z których wykonana została wieża. Zwracaj uwagę na detale i dobierz klocki tak, aby idealnie pasowały do całości.



- |  |   |  |  |
|--|---|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 30. DINO PUZZLE



Na środku planszy znajduje się wykropkowany zarys dinozaura, podzielony na mniejsze elementy. Twoim zadaniem jest wykorzystanie porzucanych puzzli, aby ułożyć kompletny obrazek.



- |  |   |  |  |
|--|---|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 31. GWIAZDKI



Plansza przedstawia niebo nocą. Kiedy wchodzimy na planszę pojawiają się za nami gwiazdki. Musimy przed nimi uciekać, aby żadna nas nie złapała.



- |  |   |  |  |
|--|---|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 32. BĄBELKOWO



Spod powierzchni oceanu wypływają bąbelki powietrza. Trzeba złapać je wszystkie tak, żeby żaden nie wypłynął na powierzchnię. Animacja jest spokojna a kojące dźwięki wyciszają grające na podłodze dzieci.



- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 33. ŚNIEŻYNKI



Po wystartowaniu gry na planszy znajdują się płatki śniegu. Celem gry jest rozganieanie wszystkich śnieżynek. Ze względu na wietrzną pogodę płatki po chwili wracają na swoje miejsce. Trzeba jak najszybciej biegać, żeby rozgonić wszystkie płatki.



- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość     | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 34. LIŚCIE



Po wystartowaniu gry na planszy znajdują się jesienne liście. Celem gry jest ich rozganieanie. Ze względu na wietrzną pogodę liście po chwili wracają na swoje pierwotne miejsce. Do odgarniania dobrze jest użyć szczotek i mioteł.



- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość     | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 35. ZDROWY SEN



Za oknem zapada noc, a słodkie zwierzątka przygotowują się do snu. Twoim zadaniem jest zadbać o ich spokojny wypoczynek. Pilnuj, aby nic nie zakłócało ich snu. Gdy zauważysz, że któreś ze zwierzątek się budzi, szybko zareaguj, naciskając jego łóżeczko, aby ukołysać je z powrotem do snu.



- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość     | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 36. ZIMA W OKNIE



Gra polega na odkryciu krajobrazu za oknem przez zeszkobanie szronu z powierzchni okna. Dzieci mogą używać gąbek, szczotek do wyczyszczenia szyby.



- |  |   |  |  |
|--|---|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość     | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 37. KOLOROWANKA



Na ekranie pojawia się niepokolorowany obrazek, a Twoim celem jest zamalowanie go w jak najkrótszym czasie. Wykorzystaj do tego zarówno nogi, jak i ręce! Bądź szybki i precyzyjny.



- |  |   |  |  |
|--|---|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 38. RYBKI



Gra polega na rozgonieniu wszystkich pływających rybek. Trzeba uważać, bo rybki lubią wracać na swoje miejsce.



- |  |  |   |  |
|--|--|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi         | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 39. UKRYTE ZWIERZĄTKO

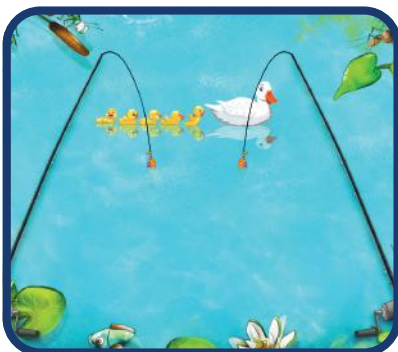


Gra polega na odkryciu zwierzątka, które się schowało. Aby je odnaleźć, musisz dokładnie wyczyścić planszę z nagromadzonego lodu.



- |  |  |  |   |
|--|--|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi         | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 40. WĘDKOWANIE



Gra dla 2 osób, w której wybieracie się na wędkowanie! Aby złowić rybę, musicie uważnie obserwować wędkę. Dwa szybkie ruchy oznaczają, że rybka jest na haczyku, a wtedy należy natychmiast zareagować. Gracze współpracują ze sobą, aby wspólnie złowić 10 rybek.



- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 41. PREZENTY



Czas startuje, a Ty masz 30 sekund na złapanie jak największej liczby migoczących prezentów.

 30 sek.

 cała grupa

 łatwy

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 42. WESOŁE MIASTECZKO



Znajdujesz się w wesołym miasteczku, tuż przed kolorową strzelnicą. Twoim zadaniem jest zdobycie jak największej liczby punktów w ciągu 60 sekund. Aby to osiągnąć, precyzyjnie kieruj swoje strzały w ruchome zabawki, które czekają na trafienie.

 1 min.

 1 os.

 średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi


- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 43. PINIATA



Gra Piniata to niezastąpiony element każdego przyjęcia urodzinowego! To zabawa dla 4 osób, które współpracują, aby uderzać w piniatę i zdobywać słodkie nagrody.

 do wygranej

 4 os.

 łatwy

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 44. ŁAPANIE PISANEK



Stajesz przed koszykiem i sterujesz nim przy pomocy nogi lub szczotki. Złap do koszyka spadające pisanki, które trzymają kury. Każde złapanie jajko to jeden punkt.

 30 sek.

 1 os.

 łatwy

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 45. WIELKANOCNY ZAJĄC



Na ekranie widoczna jest kolorowa łąka, na której mieszka Wielkanocny Zajac. Od czasu do czasu zajaczków wynurza się na powierzchnię, aby się z nami przywitać. Twoim zadaniem jest złapanie go, zanim zdąży schować się z powrotem w swojej norce.

 30 sek.  
 1-2 os.  
 łatwy

- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spozregawczość      | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 46. SERCA



Gra polega na złapaniu jak największej ilości serduszek, które pojawiają się na planszy.




 bez limitu  
 cała grupa  
 łatwy

- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spozregawczość      | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 47. STRZAŁ AMORA



Gra dla dwóch osób, w której każdy gracz ma przypisany swój kolor (czerwony lub różowy). Celem gry jest trafienie strzałą amora w serca odpowiadające Twojemu kolorowi. Liczy się zarówno celność, jak i szybkość, ponieważ wygrywa ten, jako pierwszy zapełni swój pasek postępu.

 do wygranej  
 2 os.  
 średni

- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spozregawczość      | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 48. UBIERAMY CHOINKĘ



Zadanie wydaje się proste – odwzoruj choinkę z lewej strony. Ale czy potrafisz zwrócić uwagę na wszystkie detale? To wyzwanie dla tych, którzy kochają świąteczne dekoracje. Skup się i stwórz najpiękniejszą choinkę w okolicy!

 bez limitu  
 1-4 os.  
 łatwy

- |  |   |  |  |
|--|---|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spozregawczość      | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**49. MIKOŁAJ W SANIACH**


Wciel się w pomocnego elfa, który pomaga Mikołajowi w dostarczaniu prezentów. Mikołajowi gubią się prezenty, a Ty musisz zebrać je zanim spadną na ziemię.



- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi        | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**50. DYNIE**


Gra polega na złapaniu wszystkich dyń, które pojawią się na planszy w ciągu 30 sekund. Animacja jest idealna podczas zabaw halloweenowych.



- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość     | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |



# FunFloor

INTERAKTYWNA PODŁOGA



## PAKIET REWALIDACJA I TERAPIA



### KATALOG GIER



## PAKIET REWALIDACJA I TERAPIA

**25 GIER**

Dopasuj obrazki. Znajdź różnicę. Wskaż brakujący element. Tego typu zadania przyzwyczajają do pracy w stanie koncentracji i pobudzają do myślenia. Dzięki temu gry z pakietu rewalidacja i terapia są narzędziem wspierającym rozwój dzieci, ale też osób, które z różnych przyczyn mają kłopoty z dynamicznym myśleniem. Ćwiczenia mają różny stopień trudności. Dzięki temu łatwo dostosować grę do indywidualnych potrzeb.

- usprawnia zaburzone funkcje
- rozwija percepcję,
- wspiera pracę nauczyciela
- uatrakcyjni zajęcia

### 1. NAMALUJ TĘCZĘ



Na ekranie wyświetla się piękna łąka, na której rosną kolorowe kwiaty. Zadaniem dziecka jest pokolorowanie tęczy kolorami z kwiatów w odpowiedniej kolejności.

 1 min.

 1-6 os.

 łatwy

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spotrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna

### 2. SPRAWDŹ CO POTRAFIĘ



Na planszy umieszczone są różnego rodzaju przedmioty np. kolorowy wiatraczek, nuty, kolorowa piłka, dzwonek itp. Kiedy stajemy na dany przedmiot ten zaczyna się ruszać i wydawać dźwięki. Gra ma na celu poznawanie przedmiotów i ich funkcji.

 bez limitu

 1-2 os.

 łatwy

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spotrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna



## 3. UZUPEŁNIJ OBRAZEK



Na ekranie wyświetla się obrazek podzielony na dziewięć puzzli. Jednego z nich brakuje. Gra polega na prawidłowym wskazaniu brakującego kafelka.

bez limitu  
 cała grupa  
 średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną
- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi
- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć
- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 4. DOPASUJ KSZTAŁTY

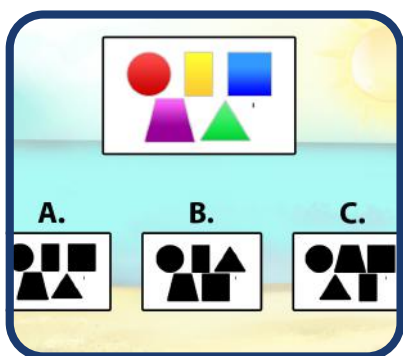


Na planszy znajdują się cienie obrazków w różnych kształtach. Gra polega na odszukaniu i dopasowaniu wybranego cienia do kolorowego obrazka, który pojawia się na planszy.

1 min.  
 1-5 os.  
 łatwy

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną
- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi
- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć
- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 5. DOPASUJ WZÓR



Na środku ekranu znajduje się prosty obrazek wykonany z kolorowych figur geometrycznych oraz trzy miniaturki, z których jedna jest odwzorowaniem kształtów obrazka głównego. Zadanie polega na prawidłowym wskazaniu miniaturki obrazka wzorcowego.

bez limitu  
 cała grupa  
 średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną
- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi
- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć
- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

## 6. KTO TU MIESZKA?



Na planszy znajduje się domek z zamkniętymi oknami, za którymi ukryte są zwierzątka. W pewnym momencie słyszymy odgłos któregoś z nich. Zadanie polega na wskazaniu zwierzątka, które wydało odgłos.

bez limitu  
 1 os.  
 średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną
- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi
- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć
- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna



## 7. WYRAZ NA LITERĘ



Z głośników słycać pojedynczy wyraz. Zadanie polega na wskazaniu litery, na którą ten wyraz się zaczyna.

bez limitu

1 os.

średni

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spozrzegawczość     | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 8. ALFABET MORSE'A



Gra rozpoczyna się w momencie, kiedy usłyszymy ciąg długich i krótkich dźwięków. Zadanie polega na wysłuchaniu i zapamiętaniu kolejności dźwięków. Następnie należy wskazać odpowiedni obrazek, na którym dźwięki przedstawione są za pomocą kropek (dźwięki krótkie) i kresek (dźwięki długie).

bez limitu

1 os.

średni

- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spozrzegawczość     | <input type="checkbox"/> trenuje refleks          | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 9. KWIATEK



Na planszy wyświetla się piękny kwiatek. Zadanie polega na poprawnym wskazaniu części kwiatka, które są wypowiedane przez lektora.

bez limitu

1 os.

łatwy

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spozrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi        | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 10. ZWIERZĄTKA



Na ekranie wyświetlane są obrazki zwierzątek. Z głośnika rozbrzmiewa głos pewnego zwierzątka. Zadanie polega na wysłuchaniu i wskazaniu prawidłowego obrazka, który odpowiada dźwiękowi.

bez limitu

1-5 os.

łatwy

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spozrzegawczość     | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |



## 11. UMEBLUJ POKÓJ



Każdy chciałby mieszkać w swoim wymarzonym, pięknie umeblowanym pokoju. Gra polega na rozmieszczeniu mebli w taki sposób, żeby powstał pokój, w którym czujemy się dobrze.



- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 12. BLISKO I DALEKO



Na planszy wyświetla się ładnie urządzonego pokoju. W pomieszczeniu umieszczone są różne przedmioty. Zadaniem dziecka jest określenie czy dany przedmiot jest blisko czy daleko. Gra, która uczy postrzegania odległości i perspektywy.



- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 13. KOPIEC KRETA

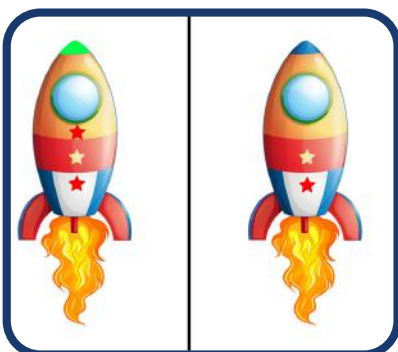


Na ekranie widoczny jest trawnik, pod którym rodzina krecików buduje korytarze. Od czasu do czasu widzimy jak kreciki wynurzają się na powierzchnię, żeby nam pomachać. Gra polega na złapaniu każdego krecika zanim schowa się z powrotem w swojej norce.



- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 14. WSKAŹ RÓŻNICE



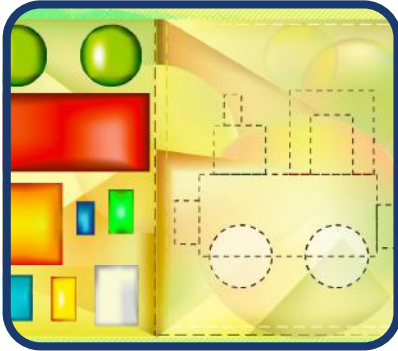
Na planszy znajdują się dwa obrazki, które różnią się od siebie dwoma szczegółami. Zadaniem dziecka jest zaznaczenie wszystkich różnic.



- |  |   |  |  |
|--|---|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |



## 15. UKŁADANKA



Na planszy znajduje się kontur obrazu zbudowany z niepokolorowanych figur geometrycznych. Gra polega na dopasowaniu kolorowych kształtów w odpowiednie miejsca, tak żeby powstał obrazek.

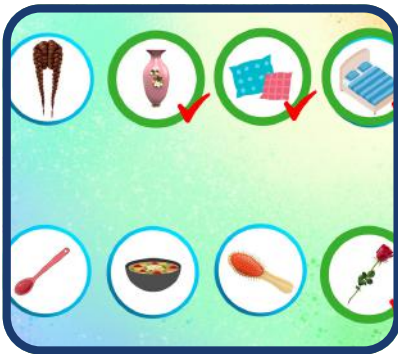
bez limitu

1 os.

średni

- |  |  |  |   |
|--|--|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi         | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 16. POŁĄCZ OBRAZKI W PARY



Na planszy znajduje się kilka ilustracji, które pasują do siebie w logiczny sposób np. łyżka-zupa. Zadaniem dziecka jest połączenie w pary odpowiednich przedmiotów.

bez limitu

1 os.

średni

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 17. SKOJARZENIA



Na ekranie wyświetlone są różne ilustracje. Zadanie polega na dopasowaniu 3 obrazków, które pasują do siebie tematycznie np. rower-kask-dzwonek rowerowy.

bez limitu

1 os.

średni

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 18. SZUKANIE PRZEDMIOTÓW



Na planszy wyświetlają się różne obrazki oraz białe pole, w którym umieszczamy rekwizyt np. książkę. Zadanie polega na zaznaczeniu wszystkich obrazyków, które należą do tej samej kategorii przedmiotów co rekwizyt.

bez limitu

1-2 os.

średni

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |



## 19. EMOCJE



Gra polega na odnalezieniu i zaznaczeniu takich samych obrazków wyrażających emocje.

bez limitu  
 1 os.  
 łatwy

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 20. LODOWE SMAKI

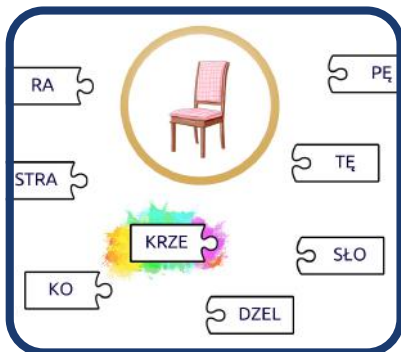


Znajdujemy się na słonecznej plaży. Gra polega na stworzeniu lodowego deseru według zamówienia klienta.

bez limitu  
 1 os.  
 średni

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 21. SYLABY



Na planszy porzucane są różne sylaby. Zadanie polega na prawidłowym połączeniu sylab, tak aby powstały wyrazy.

bez limitu  
 1 os.  
 średni

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 22. WYRAZY



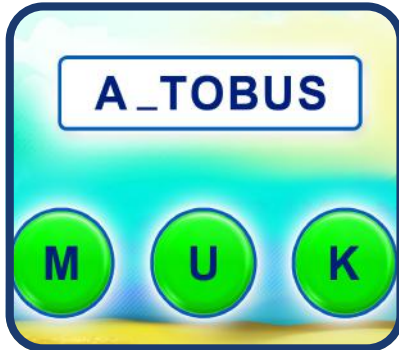
Na planszy porzucane są różne słowa. Z głośnika słyszymy głos lektora, który wypowiada wyraz znajdujący się na planszy. Należy go zaznaczyć a wtedy znika on z planszy. Gra polega na wyczyszczeniu planszy ze wszystkich wyrazów.

bez limitu  
 1 os.  
 średni

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |



## 23. UZUPEŁNIJ LITERKI



Na środku planszy znajduje się wyraz, w którym brakuje jednej literki. Zadanie polega na wybraniu brakującej literki spośród podanych możliwości, tak aby powstał kompletny wyraz.

bez limitu  
 1 os.  
 średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spotrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 24. ZWIERZĄTKA I LITERKI



Na środku planszy znajduje się obrazek przedstawiający zwierzątko. Zadanie polega na wskazaniu literki, na którą zaczyna się nazwa zwierzątka.

bez limitu  
 1 os.  
 średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spotrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 25. ZNAJDŹ WYRAZY



Na ekranie wyświetlane są różne wyrazy oraz kategoria. Zadanie polega na wyszukaniu wszystkich wyrazów, które należą do zadanej kategorii.

bez limitu  
 1 os.  
 średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spotrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna



# FunFloor

INTERAKTYWNA PODŁOGA



## PAKIET ROZWÓJ MÓZGU



# KATALOG GIER



## PAKIET ROZWÓJ MÓZGU

12 GIER

Umysł dziecka jest bardzo chłonny i plastyczny. Warto wykorzystać jego naturalną motywację, póki nie jest jeszcze zmęczone nauką. Na razie chłonie wszystko co nowe z przyjemnością i tylko czeka, żeby dorośli podali mu kolejną zagwozdkę, którą z łatwością i dumą rozwiąże. Dlatego to właśnie w tym czasie warto pomagać dziecku rozwijać: pamięć, samodyscyplinę, chęć do nauki, koncentrację i koordynację ruchową. Dzięki temu w przyszłości łatwiej będzie mu pokonywać trudniejsze wyzwania.

- rozwija koordynację ruchową
- pomaga poznać siebie i uczy samokontroli
- rozwija wyobraźnię
- pomaga rozwijać pamięć i koncentrację

### 1. GRA W KUBKI



Celem gry jest odkrycie, pod którym kubeczkiem znajduje się czerwona piłeczka. Rozgrywka składa się z kilku poziomów. Każdy z nich różni się pod względem ilości kubeczków oraz prędkości ich poruszania się.

 bez limitu

 cała grupa

 trudny

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spotrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

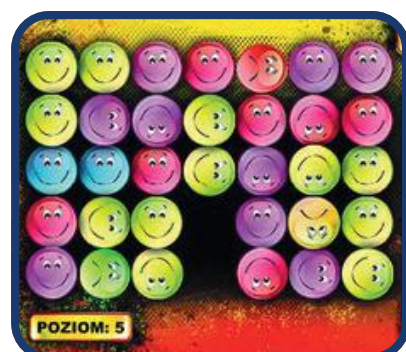
buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna

### 2. SMUTNA MINKA



Na planszy wyświetlają się w pięciu rzędach kolorowe buzie. Gra polega na odnalezieniu smutnych miniek wśród pozostałych przed upływem czasu.

 bez limitu

 1-2 os.

 trudny

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spotrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna

## 3. GRA W STATKI



Na ekranie pojawia się plansza z ukrytymi statkami. Cel gry to odszukanie 10 okrętów pod wodnymi polami. Gracz na wykonanie zadania ma 10 minut oraz 3 koła ratunkowe.

 2 min.

 1-2 os.

 trudny

 wzmacnia kompetencje społeczne

 rozwija spotrzegawczość

 trenuje refleks

 nauka j. obcych

 buduje orientację przestrzenną

 kształci koncentrację uwagi

 ćwiczy pamięć

 pomoc dydaktyczna

## 4. KOLOROWY ZAWRÓT GŁOWY



Na planszy znajdują się krążki w różnych kolorach. Gra polega na znalezieniu dwunastu krążków w danym odcieniu. Gracz musi się skupić i jak najszybciej znaleźć wszystkie elementy przed upływem czasu.

 2 min.

 1-2 os.

 średni

 wzmacnia kompetencje społeczne

 rozwija spotrzegawczość

 trenuje refleks

 nauka j. obcych

 buduje orientację przestrzenną

 kształci koncentrację uwagi

 ćwiczy pamięć

 pomoc dydaktyczna

## 5. POSZUKIWACZE SKARBÓW



Plansza przedstawia bajkową dżunglę. Celem gry jest odnalezienie skrzyni, mapy skarbów oraz klucza.

 bez limitu

 1 os.

 łatwy

 wzmacnia kompetencje społeczne

 rozwija spotrzegawczość

 trenuje refleks

 nauka j. obcych

 buduje orientację przestrzenną

 kształci koncentrację uwagi

 ćwiczy pamięć

 pomoc dydaktyczna

## 6. PAMIĘĆ KRÓTKOTRWAŁA



Celem gry jest zapamiętanie przedmiotów znajdujących się na biurku oraz wskazanie elementu, który został dodany.

 2 min.

 cała grupa

 trudny

 wzmacnia kompetencje społeczne

 rozwija spotrzegawczość

 trenuje refleks

 nauka j. obcych

 buduje orientację przestrzenną

 kształci koncentrację uwagi

 ćwiczy pamięć

 pomoc dydaktyczna

## 7. W ZACZAROWANYM SADZIE



Na ekranie wyświetla się zaczarowany sad, w którym rosną jabłonie. Celem gry jest policzenie wszystkich jabłek oraz wybranie odpowiedniej liczby spośród trzech możliwych odpowiedzi. Gracz ma dziesięć podejść. Wygrywa osoba, która zdobędzie więcej punktów.



- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 8. LICZENIE W PAMIĘCI



Na planszy pojawiają się kolejno liczby oraz znaki dodawania i odejmowania. Zadaniem gracza jest rozwiązanie w pamięci równania, które jest wyświetlone na ekranie.



- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 9. SZYBKE RÓWNANIA

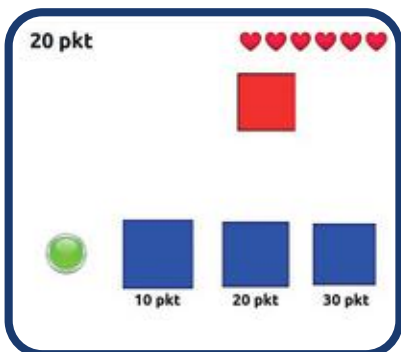


Na planszy znajduje się równanie, które należy szybko rozwiązać. Zadaniem gracza jest wskazanie prawidłowej odpowiedzi, wskazując jeden z trzech możliwych wyników.

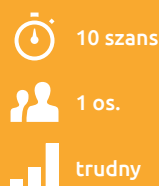


- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość               | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 10. KWADRATY



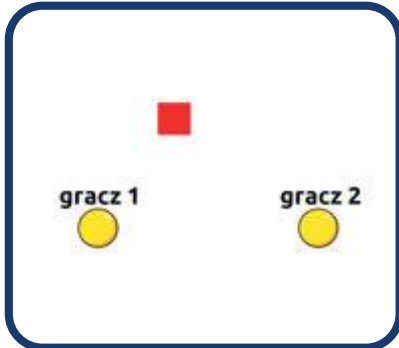
Gra, która rozwija spostrzegawczość i refleks. Na planszy znajdują się 3 niebieskie kwadraty oraz jeden czerwony, który porusza się od lewej do prawej strony. Zadaniem gracza jest naciśnięcie w odpowiednim momencie zielonego przycisku, tak aby czerwona figura wpadła w jeden z trzech niebieskich kwadratów.



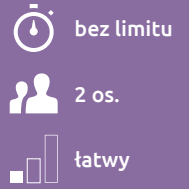
- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość               | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |



## 11. KTO PIERWSZY TEN LEPSZY



Na ekranie pojawia się czerwony kwadrat, który porusza się po całej planszy. Gra jest dla 2 osób, które mają za zadanie nacisnąć żółty przycisk w momencie, kiedy figura zmieni kolor na niebieski. Wygrywa osoba, która wykaże się lepszym refleksem – kto pierwszy ten lepszy!



- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spotrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 12. SPADAJĄCE ELEMENTY



Gra polega na policzeniu wszystkich kolorowych figur geometrycznych, które pojawią się na ekranie oraz wskazaniu prawidłowej odpowiedzi.



- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spotrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna



# FunFloor

INTERAKTYWNA PODŁOGA



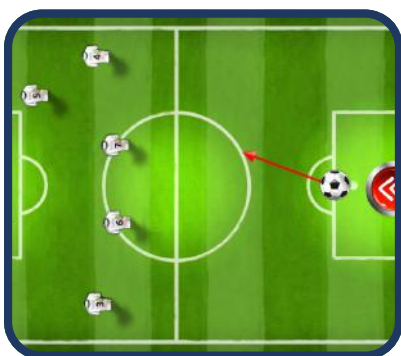
## PAKIET SPORT



# KATALOG GIER

Pakiet Sport sprawia, że wysiłek staje się przyjemnością, co czyni go idealnym rozwiązaniem dla szkół podstawowych i przedszkoli. Gry sportowe oferowane przez FunFloor nie ograniczają się tylko do typowych dyscyplin sportowych. Zachęcają one do aktywności fizycznej, jednocześnie rozwijając ciało i umysł. Podczas zabawy nie zdajesz sobie nawet sprawy, że spalasz kalorie, po prostu budujesz swoją kondycję.

## 1. STRZAŁ NA BRAMKĘ



Czy jesteś miłośnikiem futbolu? Odkryj świat piłki nożnej w interaktywnym wydaniu. Ty kontra reszta świata. Wykorzystaj czerwoną strzałkę, aby celować i skierować piłkę prosto do bramki. Zadanie nie jest proste, gdyż przeciwnik posiada solidną obronę. Masz pięć strzałów, aby odnieść zwycięstwo. Naprzód do walki... ole ole!

 30 sekund

 1 osoba

 trudny

 wzmacnia kompetencje społeczne

 rozwija spostrzegawczość

 trenuje refleks

 nauka j. obcych

 buduje orientację przestrzenną

 kształci koncentrację uwagi

 ćwiczy pamięć

 pomoc dydaktyczna

## 2. SKOK W DAL



Znajdujesz się na białej linii startowej. Kiedy włącza się zielone światło, musisz wskoczyć na poruszającą się platformę. Teraz, to twoja kolej, aby pokazać swoje umiejętności. Jaki będzie Twój rekord?

 bez limitu

 1 osoba

 średni

 wzmacnia kompetencje społeczne

 rozwija spostrzegawczość

 trenuje refleks

 nauka j. obcych

 buduje orientację przestrzenną

 kształci koncentrację uwagi

 ćwiczy pamięć

 pomoc dydaktyczna

## 3. CZAS REAKCJI



Gra to fantastyczne narzędzie do testowania Twojego refleksu, koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz reakcji. Na planszy znajduje się 7 lampek, które zapalają się w losowym porządku. Twoim celem jest jak najszybsze wygaszenie zapalonego światła. Im sprawniej Ci się to uda, tym wyższy wynik uzyskasz. Do dzieła!

 60 sekund

 1 osoba

 łatwy

 wzmacnia kompetencje społeczne

 rozwija spostrzegawczość

 trenuje refleks

 nauka j. obcych

 buduje orientację przestrzenną

 kształci koncentrację uwagi

 ćwiczy pamięć

 pomoc dydaktyczna

**4. STARCIE TYTANÓW**


Gra przeznaczona dla 2 odważnych wojowników. Jeśli jesteście gotowi stawić czoła wyzwaniu, umieście swoje dłonie na wyznaczonych obszarach. Gdy zapali się lampka w Twoim kolorze, szybko ją wyłącz, aby zdobyć punkt. Ważne są tutaj wytrzymałość, siła rąk i spostrzegawczość. Poczujcie przepływ adrenaliny!



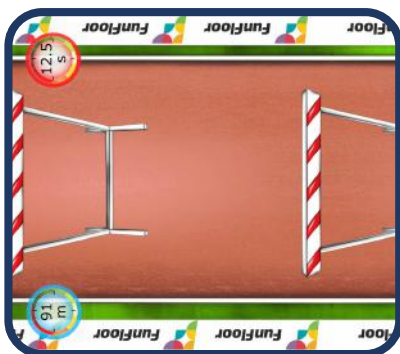
- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**5. BRAMKARZ**


Wciel się w rolę profesjonalnego bramkarza, gotowego do wszystkiego, by zapobiec trafieniu piłki do bramki. Przyjdzie Ci stawić czoła 10 strzałom. To świetna okazja do pokazania zwinności, refleksu i pełnego zaangażowania. Dasz radę? Pewnie bo jak nie Ty to kto?



- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**6. BIEG PRZEZ PŁOTKI**


Gotowy na intensywne ćwiczenia? W tej grze Twoje tempo i wytrzymałość mają kluczowe znaczenie. Stań na linii START i biegnij przeskakując kolejne płotki. Dystans, który musisz pokonać, to 100 metrów. Jak szybko jesteś w stanie to zrobić? Powodzenia!



- |  |  |  |  |
|--|--|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi         | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**7. SZYBKA PIŁKA**


Gra przeznaczona dla dwóch osób. Naciśnijcie START. Boisko podzielone jest na dwie strefy. Waszym zadaniem jest łapanie piłek, które pojawiają się na planszy. Każda piłka ma przypisane punkty. Uwaga! Jeżeli piłka zniknie zanim ją złapiesz, zostaną naliczone punkty karne. Zwycięża ten, kto zdobędzie najwięcej punktów. 3, 2, 1 START!



- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**8. WODNA WYPRAWA**


Co powiesz na pełne przygód podróżowanie... czy raczej pływanie? Wystarczy, że zasiądziesz wygodnie w kajaku i za pomocą własnych rąk nadasz mu ruch. Płynąć musisz szybko i wytrwale. Każda sekunda ma znaczenie, aby zgromadzić jak najwięcej punktów, które ukryte są na specjalnych flagach. Ahoj przygodo!

 bez limitu

 1 osoba

 łatwy

- |  |   |  |  |
|--|---|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**9. DYNAMIKA RUCHU**


Na planszy ukazują się cztery symbole: prawa ręka, lewa ręka, lewa stopa, prawa stopa. Naciskaj przycisk zgodnie z wyświetloną ikoną, używając swoich stóp i dłoni. Dynamika ruchu jest tutaj kluczem - im szybciej zareagujesz, tym więcej punktów zdobędziesz. Baw się dobrze!

 30 sekund

 1 osoba

 łatwy

- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**10. SIATKÓWKA**


Jeśli myślicie o aktywności sportowej, nie może zabraknąć gry w siatkówkę. Gra przeznaczona jest dla 2 osób. Odbijajcie piłkę, starając się przebić ją na stronę przeciwnika. Mecz trwa do momentu zdobycia 5 punktów. Kto pierwszy, ten lepszy!

 bez limitu

 2 osoby

 średni

- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

**11. WYŚCIG NA BASENIE**


Jesteście gotowi na rywalizację na basenowym torze? Jeśli tak to rozpocznijcie wyścig od przycisku START. Gra jest przeznaczona dla dwóch osób. Naciskajcie naprzemiennie strzałki, aby płynąć jak najszybciej. Zwycięzcą zostaje osoba, która jako pierwsza przepłynie do mety. Dobrej zabawy!

 bez limitu

 2 osoby

 łatwy

- |  |  |   |  |
|--|--|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 12. TWISTER

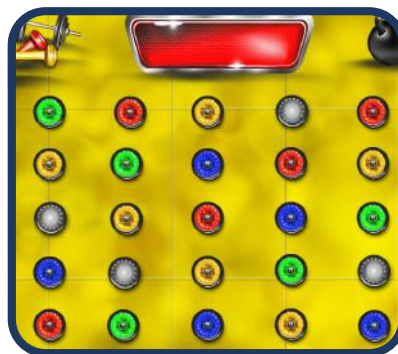


Przejdź wyznaczoną ścieżką. Chcesz się przesunąć? Musisz postawić wskazaną część ciała na macie. W „Twister” chodzi o zręczność, równowagę i dużo śmiechu, gdy gracze próbują zastosować się do coraz to bardziej skomplikowanych kombinacji ruchów. Wyginaj śmiało ciało!



- |  |   |  |  |
|--|---|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 13. SIŁA KOLORU



Stawisz czoła planszy pełnej barwnych światełek? W centralnej części na górze umieszczony jest wyświetlacz, który informuje, który kolor lampek powinien być wyłączony. Pamiętaj, zegar nieubłaganie tyka. Czy zdołasz oczyścić całą planszę zanim czas dobiegnie końca? Chodź i podejmij wyzwanie!

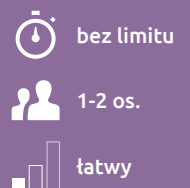


- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 14. SIŁOWNIA



W grze, nasz przyjaciel Florek bawi się z Wami w chowanego. Skup swój wzrok i odszukaj go na planszy. W rewanżu, od Floka otrzymasz zadanie do wykonania, które pomoże Ci utrzymać kondycję i elastyczność ciała. Pamiętaj, ruch to zdrowie!



- |  |  |  |  |
|--|--|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi         | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 15. FIOLETOWY KOD



Bądź uważny! Rozpocznij grę, naciskając przycisk START i zanurz się w świecie fioletowego blasku. Na planszy pojawi się kombinacja światełek, które musisz odtworzyć w kolejności. Punkty zdobywasz tylko wtedy, gdy precyzyjnie zapamiętasz i odtworzysz całą sekwencję. Daj z siebie wszystko!



- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |



# FunFloor

INTERAKTYWNA PODŁOGA



## PAKIET SZKOŁA PODSTAWOWA



# KATALOG GIER



## PAKIET SZKOŁA PODSTAWOWA

## QUIZY

Pakiet Szkoła Podstawowa to zestaw quizów, które są idealnym uzupełnieniem edukacji w szkole podstawowej. Pomagają uczniom powtórzyć i utrwalić wiedzę w ciekawy oraz niekonwencjonalny sposób. Po zapoznaniu się z pytaniami i odpowiedziami, uczeń zaznacza właściwą odpowiedź. A gdyby tak dodać do tego szczyptę rywalizacji i urządzić turniej drużynowy? Nauka może być ekscytująca.

- zestaw quizów wspomagających utrwalanie wiedzy
- ciekawy i skondensowany sposób powtarzania wiedzy
- daje możliwość wspólnego szukania odpowiedzi
- powtórka z przedmiotów
- dla klas IV-VIII

### QUIZ SPRAWDZAJĄCY WIEDZĘ Z PRZEDMIOTÓW

