

Link do produktu: <https://cezas.com.pl/interaktywna-podloga-funfloor-mobilny-p-9543.html>



INTERAKTYWNA PODŁOGA FUNFLOOR MOBILNY

Cena **12 169,00 zł**

Dostępność **Dostępny**

Kod producenta **FUNFLOOR**

Producent **FunFloor**

Dla szkoły/przedszkola



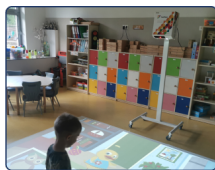
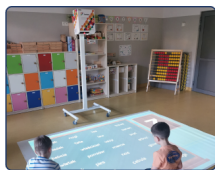
Opis produktu

INTERAKTYWNA PODŁOGA FunFloor MOBILNY

STATYW MOBILNY Z GUMOWYMI KÓLKAMI DOSTĘPNY OSOBNO

W PAKIECIE: 210 GIER, PILOT, INSTRUKCJA OBSŁUGI

- podłoga z bogatym pakietem gier i zabaw edukacyjnych, dedykowana do szkół i przedszkoli
- 210 gier w pakiecie: 50 gier PLAY, 50 gier EDU, 10 gier EKOLOGIA, 100 gier ANGIELSKI
- **Jasność projektora: 3500 ANSI**
- Obsługa za pomocą pilota
- Podział gier na grupy
- Możliwość montażu do statywu i ściany



FunFloor jest doskonałym rozwiązaniem wspomagającym naukę na wczesnym etapie edukacji zaczynając od nauki prostych czynności, poprzez naukę literek, cyferek, owoców, zwierząt. Zajęcia edukacyjne przeplatane z grami tworzący pakiet PLAY sprawiają że nauka jest niezwykle ciekawa i angażująca wszystkie dzieci.

FunFloor w wersji mobilnej można zamontować na bezpiecznym stabilnym statywie z gumowymi kółkami albo przymocować na stałe do ściany (statyw/uchwyt dostępne osobno).

Dzięki zastosowaniu szerokokątnego projektora obraz wielkości 270cm x 200cm uzyskujemy z wysokości 185cm.

FunFloor Mobilny zawiera 210 gier, wyposażony jest w 3 pakiety gier PLAY (50 gier), EDU (50 gier) i EKO (10 gier). Istnieje możliwość wzbogacenia FunFloor Mobilnego o dodatkowe pakiety gier nawet do 300 gier oraz zamówienie dedykowanej maty lub pisaków interaktywnych, które również są obsługiwane w tej wersji.

Pakiety gier



FunFloor Mobilny zawiera 4 pakiety tematyczne, w których jest razem 210 gier:

**Pakiet EDU
50**

**Pakiet
PLAY 50**

**Pakiet
JĘZYK
ANGIELSKI
100**

**Pakiet EKO
10**

- **Pakiet PLAY 50** – zróżnicowany zestaw gier zabawowo-sportowych, który pokazuje największe możliwości interaktywnej podłogi. Piłka nożna, łapanie pingwinów, odkrywanie skarbów pod piaskiem to doskonały przerywnik w nauce ale również główna atrakcja w salach zabaw.

- **Pakiet EDU 50** – pakiet stworzony w oparciu o podstawę programową Ministra Edukacji Narodowej do nauki w przedszkolach. Tworząc ten pakiet położyliśmy nacisk na edukację najmłodszych i rozwój wszystkich podstawowych obszarów, od kształtowania umiejętności społecznych, naukę higieny, promocję zdrowia jak również poznawanie cyferek, literek, dźwięków aż po elementy geografii. Po za przedszkolami pakiet EDU jest używany bardzo często w klasach 1-3

- **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 testem 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 EKO 10** – pakiet Ekologia stworzony został aby edukować i zwiększać świadomość ekologiczną. Pakiet zawiera 10 gier związanych z segregacją, sprzątaniem i rozkładaniem się odpadów. Gry ekologiczne mają za zadanie zaszczepić nawyk dbania o naszą planetę.

Gwarancja 24 m-ce

Dywan interaktywny to urządzenie multimedialne, które wyświetla obraz na podłożu. Składa się z projektora, systemu czujników ruchu, specjalnego oprogramowania oraz komputera, które zostały umieszczone w jednej obudowie. Wykorzystana technologia umożliwia poruszanie się po wyświetlanym obrazie, który reaguje na nasz ruch.

Specyfikacja

Specyfikacja Interaktywnej Podłogi FunFoor MOBILNY

Projektor
Jasność 3500 ANSI Lumenów
Żywotność lampy (tryb standard) Min. 5000 h
Rozdzielczość 1024 x 768
Zasilanie / Pobór prądu
Zasilanie 230 V
Maksymalny pobór mocy 380 W
Pobór mocy gdy urządzenie wyłączone 0 W
Komputer
System operacyjny Linux
Procesor Intel
Dysk SSD mSATA, MLC, min. 16BG
Pamięć RAM Min 2GB
Płyta główna 4 x USB 3.0, D-Sub, HDMI, DC-In, Audio, Mic, mSATA

**Przedsiębiorstwo Zaopatrzenia Szkół CEZAS Sp. z o.o.**

Łęczyńska 37, 20-309 Lublin,
NIP 7120165368, REGON 430362055
Nr tel. 81 525 85 51, Nr faks 81 525 86 93
E-mail: cezas@cezas.com.pl

Dźwięk
Wbudowane głośniki Tak
Moc Min. 16 W
Inne
Rodzaj projekcji Boczna - nad krawędzią obrazu
Ustawienie projektora w zestawie Pionowo
Gniazdo USB 3.0 w panelu zewnętrznym 1 szt.
Gniazdo LAN w panelu zewnętrznym Tak
Możliwość montażu do ściany Tak
Obudowa
Kolor Biały
Wymiary maksymalne 40 cm x 32 cm x 20 cm
Waga maksymalna 9,5 kg
Gniazda USB x 2 szt, Audio, LAN.
Oprogramowanie
System operacyjny Linux
Ilość animacji 80 gier: FUN30 + EDU50
Obsługa za pomocą pilota Tak
Podział gier na grupy Tak
Tryb automatycznego przełączania gier Tak
Dostęp do internetu
Typ przewodowej karty sieciowej 10/100/1000 Mbit/s
Typ bezprzewodowej karty sieciowej IEEE 802.11n/g//b
Gotowy do połączenia internetowego: kabel i WiFi Tak
Gwarancja
Gwarancja na system z wyłączeniem lampy 24 miesiące
Gwarancja na lampę 12 miesięcy lub 2000 godzin pracy
Inne
CERTYFIKAT ISO 9001 TAK
Rozmiar obrazu 270 cm x 200 cm

Pakiet EDU

Pakiet EDU jest zgodny z podstawą programową Ministra Edukacji Narodowej dla Przedszkoli. Zawiera 50 gier i animacji interaktywnych, które zostały stworzone w oparciu o główne działy z podstawy programowej nauczania w przedszkolach w szczególności:

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 widzmem 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.

Pakiet jest w cenie zakupu zainstalowany w każdym urządzeniu FunFloor.

Gry wchodzące w skład pakietu:

1.1 Zabawa w sklep

Na ekranie wyświetlony jest sklep z owocami i warzywami. W lewym górnym rogu wyświetla się wybrany owoc lub warzywo. Zadaniem dziecka jest odszukanie i umieszczenie w koszyku poprzez naskoczenie na wskazany owoc lub warzywo.

Przykładowa zabawa:

Do lady podchodzi dziecko będące klientem i robi zakupy mówiąc „Dzień dobry, poproszę jabłko”. Wówczas dziecko będące sprzedawcą ma odszukać i podać dany owoc lub warzywo. Sprzedawca mówi przy tym: “Proszę”, klient odpowiada: “Dziękuję”, po czym się żegnają. Podany owoc lub warzywo ładuje w koszyku na zakupy. Następnie do lady podchodzi kolejny klient i robi zakupy. W grze chodzi o prawidłowe obsłużenie wszystkich klientów.

UMIĘTNOŚCI:

- komunikacja
- zwroty grzecznościowe
- nawiązywanie relacji
- współdziałanie w grupie
- kompetencje społeczne
- motoryka duża

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- spostrzegawczość
- koncentracja uwagi
- motoryka duża

1.2 Przyczyna i skutek

Na środku planszy pojawia się sytuacja przedstawiająca skutek i trzy możliwe przyczyny. Zadaniem dziecka jest poprawne podanie przyczyny zaistniałej sytuacji. Im więcej poprawnych dopasowań tym więcej zdobytych punktów.

UMIĘTNOŚCI:

- wnioskowanie
- nawiązywanie relacji rówieśniczych
- komunikacja
- pojęcia z zakresu zjawisk przyrodniczych

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- percepcja wzrokowa
- koncentracja uwagi
- myślenie przyczynowo-skutkowe
- rozumienie sytuacji społecznych

Kształtowanie czynności samoobsługowych, nawyków higienicznych i kulturalnych.

2.1 W łazience

Na środku pojawia się zabrudzona postać dziewczynki. Dookoła znajdują się: szczotka i pasta do zębów, mydło, szampon, patyczki do uszu i inne przedmioty. Na twarzy dziecka podświetlają się kolejno: zęby, włosy, policzki, uszy. Dziecko ma za zadanie umyć dziewczynkę używając odpowiednich artykułów. Gra kończy się w momencie kiedy dziewczynka jest czysta.

UMIĘTNOŚCI:

- czynności samoobsługowe (czynności higieniczne)
- samodzielność
- aktywność poznawcza
- skuteczne działanie

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- koordynacja wzrokowo-ruchową
- motoryka duża

2.2 Przy stole

Wyświetlony jest stół, na którym podświetlają się miejsca na: kubek, talerze i sztućce. Zadaniem dziecka jest poprawne



nakrycie do stołu – wskazanie i umieszczenie przedmiotów na właściwych miejscach.

UMIEJĘTNOŚCI:

- czynności samoobsługowe (zasady savoir vivre)
- znajomość zachowania się przy stole
- samodzielność
- przygotowanie do nauki pisanie i czytania

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- percepcja wzrokowa
- koncentracja
- cierpliwość
- zdolności przestrzenne

2.3 W toalecie

Na ekranie wyświetla się postać dziewczynki i cztery wejścia do toalety. Na każdym wejściu (drzwiach) znajduje się inny znak: kółko, trójkąt, kwadrat i gwiazdka. Zadaniem dziecka jest wskazanie odpowiednich drzwi (toalety) dla dziewczynki i chłopca. Gra trwa 30 sekund, za poprawną odpowiedź dziecko otrzymuje punkt.

UMIEJĘTNOŚCI:

- zachowania społeczne
- rozpoznawanie figur geometrycznych
- samodzielność

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- motoryka mała
- motoryka duża
- koordynacja wzrokowo-ruchową
- kompetencje osobowe

2.4 Ubieranie lalki

Na planszy wyświetlona jest lalka dookoła której rozmieszczone są trzy komplety ubrań. Każdy komplet składa się z bluzki, sukienki, butów i różni się kolorystycznie od pozostałych. Zadaniem dziecka jest ubranie lalki (dopasowanie elementów do podświetlonych miejsc) w wybrany zestaw ubrań. Kolejno podświetlają się miejsca na lalce, do których musimy dopasować ubranie.

UMIEJĘTNOŚCI:

- czynności samoobsługowe
- klasyfikowanie przedmiotów
- kompetencje społeczne
- kontrola błędów
- kreatywność

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- percepcja wzrokowa
- koordynacja wzrokowo-ruchową
- spostrzegawczość

2.5 Sprzątanie pokoju

Na planszy wyświetlony jest pokój dziecka, w którym na podłodze porzucane są różne przedmioty: buty, książki, itp. W lewym górnym rogu ekranu wyświetla się wzór przedmiotu, który trzeba odnaleźć i sprzątnąć. Zadaniem dziecka jest wskazanie go poprzez wskoczenie, wtedy obiekt podświetla się i przenosi na swoje miejsce. Celem zabawy jest posprzątanie całego pokoju w jak najkrótszym czasie.

UMIEJĘTNOŚCI:

- wspomaganie procesu wychowawczego
- kompetencje społeczne
- porządkowanie przestrzeni w najbliższym otoczeniu
- poczucie obowiązku
- samodzielność
- aktywność fizyczna

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- motoryka duża
- koordynacja wzrokowo-ruchową
- spostrzegawczość
- orientacja przestrzenna

Wspieranie dzieci w rozwijaniu czynności intelektualnych, które stosują w poznawaniu i rozumieniu siebie i swojego

3.1 Znajdź niepasujący element

Na podłodze wyświetlonych jest kilka elementów, z których jeden różni się od innych. Zadaniem dziecka jest wskazanie (wskoczenie) przedmiotu, który nie pasuje do pozostałych. Za każdy poprawny wybór przyznawany jest punkt, po poprawnym



wyborze wyświetla się kolejna plansza. Plansze mają różne stopnie trudności. Gra jest na czas i trwa 60 sekund.

UMIEJĘTNOŚCI:

- rozumienie poleceń/zasad gry
- kreatywność
- rozpoznawanie, nazywanie i klasyfikacja przedmiotów
- rozróżnianie kształtów i kolorów

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- spostrzegawczość
- percepcja wzrokowa
- koncentracja uwagi
- cierpliwość
- szybkość reakcji

Wychowanie zdrowotne i kształtowanie sprawności fizycznej dzieci.

4.1 Owoce i warzywa

Z góry spadają owoce i warzywa i inne przedmioty. Zadaniem dziecka jest łapanie owoców i warzyw. Jednocześnie należy uważać na przedmioty, które nie są jedzeniem i unikać wskakiwania na nie. Celem zabawy jest zebranie jak największej ilości owoców i warzyw, za każdy poprawny wybór przyznawany jest 1 punkt, za nieprawidłowy wybór dziecko traci jedną z trzech szans.

UMIEJĘTNOŚCI:

- rozpoznawanie i nazywanie owoców i warzyw
- klasyfikowanie obiektów
- rozróżnianie kształtów
- określanie położenia przedmiotów w stosunku do własnej osoby

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- orientacja przestrzenna
- orientacja w schemacie własnego ciała
- koordynacja wzrokowo-ruchową
- spostrzegawczość
- koncentracja uwagi

4.2 Wylecz dziecko

Na planszy po lewej stronie wyświetlona jest postać chorego chłopca. Z góry spadają akcesoria, które trzeba łapać (wskakiwać) żeby go wyleczyć. Pomiedzy nimi spadają również inne przedmioty, których należy unikać. Jest 5 różnych plansz tematycznych:

1. gojenie ran
2. leczenie zębów
3. leczenie kataru
4. leczenie gardła
5. leczenie infekcji

UMIEJĘTNOŚCI:

- rozwijanie procesów poznawczych
- zdobywanie doświadczenia
- dbanie o zdrowie
- empatia
- rozumienie otaczającego świata

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- umiejętności skutecznego działania
- spostrzegawczość
- motoryka
- pamięć

Wdrażanie dzieci do dbałości o bezpieczeństwo własne oraz innych.

5.1 Ewakuacja z budynku

Wyświetlony jest widok z góry na poczekalnię. Zadaniem dziecka jest jak najszybsze opuszczenie budynku, pomogą w tym strzałki wskazujące wyjście ewakuacyjne. Kiedy stajemy na strzałce następna pojawia się w innym miejscu, obraz przesuwając się odkrywając kolejne pomieszczenia kierując do wyjścia.

UMIEJĘTNOŚCI:

- zasady bezpieczeństwa
- znajomość kierunków
- określanie położenia otoczenia w stosunku do własnej osoby
- przewidywanie



- aktywność fizyczna

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- koordynacja wzrokowo-ruchowa
- szybkość reakcji
- koncentrację uwagi

5.2 Przejście przez ulicę

Na plansz wyświetlona jest ulica, po której jeżdżą samochody. Zadaniem dziecka jest przejść na drugą stronę zgodnie z zasadami bezpieczeństwa. Czekamy przed przejściem dla pieszych aż będzie zielone światło. Wówczas samochody stają i możemy bezpiecznie przejść na drugą stronę. Trzeba przejść jak najwięcej razy na drugą stronę w określonym czasie. Musimy jednak uważać bo na ulicę można wejść tylko kiedy jest zielone światło.

UMIĘTNOŚCI:

- zasady bezpieczeństwa na drodze
- aktywność poznawcza
- kompetencje społeczne
- rozpoznawanie kolorów i kształtów
- doskonalenie motoryki

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- poznanie wielozmysłowe
- orientacja przestrzenna
- rozwój nawyków i zachowań prowadzących do samodzielności

5.3 Uciekanie przed tygrysem

Na planszy pojawia się tygrys, który dopiero się obudził i nie jest w dobrym humorze, trzeba przed nim uciekać zanim nas złapie. Zadaniem dziecka jest zebranie przy okazji ucieczki jak największej ilości skarbów, rozsypanych na łące. Mamy do wykorzystania trzy szanse, żeby ukryć się przed tygrysem. Jeżeli tygrys złapie nas trzy razy kończymy grę. Rozmieszczenie pól ulega zmienia i dzieci znowu muszą odnaleźć bezpieczne miejsce żeby na nim usiąść. Trzeba się spieszyć, tak żeby każdy zdążył zmieścić się w bezpiecznym miejscu.

UMIĘTNOŚCI:

- współpraca w grupie
- ciekawość poznawcza
- aktywność
- rozwija różne formy ruchu (skoczne, bieżne, czworakowanie)
- przeżywanie emocji wraz z formami wyrazu

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- refleks i spryt
- koordynacja wzrokowo-ruchowa
- motorykę
- orientację w przestrzeni

Wychowanie przez sztukę – dziecko widzem i aktorem.

6.1 Pantomima

Na środku planszy wyświetla się postać mima. Mim robi różne miny i przybiera różne pozycje np. stanie na jednej nodze, przysiad, mostek itp. Zadaniem dzieci jest naśladowanie jego ruchów. Trzeba dokładnie przyjrzeć się mimowi by następnie odwzorować jego postawę zanim zmieni ją na inną.

UMIĘTNOŚCI:

- zdolność obserwacji i naśladowania
- ekspresja twórcza
- współpraca w grupie
- odgrywanie ról
- komunikacja niewerbalna
- znajomość zasad i reguł dotyczących zabawy

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- percepcja wzrokowa
- spostrzegawczość
- umiejętności naśladownictwa
- komunikacja

Wychowanie przez sztukę – muzyka: różne formy aktywności muzycznoruchowej (śpiew, gra, taniec).

7.1 Perkusja

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



UMIEJĘTNOŚCI:

- multisensoryczny odbiór otoczenia
- wrażliwość artystyczna
- kreatywność
- zdolności twórcze
- tworzenie i odtwarzanie muzyki
- wyobrażenia muzyczna

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- koordynacja wzrokowo-ruchowa
- motoryka- precyzja i sprawność ruchów
- równowaga
- percepcja wzrokowa

7.2 Kolorowe pianino

Na planszy wyświetlona jest kolorowa klawiatura, na której dziecko może komponować melodie. Kiedy stajemy na klawiszach, wydają one odpowiadające im dźwięki.

Przykładowa zabawa:

Dzieci najpierw śpiewają znaną piosenkę, a później próbują odszukać jej pierwsze dźwięki na kolorowej klawiaturze.

UMIEJĘTNOŚCI:

- multisensoryczny odbiór otoczenia
- wrażliwość artystyczna
- kreatywność
- zdolności twórcze
- tworzenie i odtwarzanie muzyki
- wyobrażenia muzyczna

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- koordynacja wzrokowo-ruchowa
- motoryka- precyzja i sprawność ruchów
- równowaga
- percepcja wzrokowa

7.3 Instrumenty muzyczne

Na planszy wyświetlone są instrumenty muzyczne: gitara, trąbka, fortepian i saksofon. Kiedy stajemy na danym instrumencie, zaczyna grać melodia. Prowadzący zajęcia wyznacza, na jakim instrumencie gra, które dziecko po czym robi szybką zmianę i dzieci zamieniają się instrumentami, wówczas każdy musi szybko odnaleźć swój instrument i wsluchać się w jego melodię.

UMIEJĘTNOŚCI:

- eksperymentowanie z dźwiękiem
- poznawanie instrumentów i ich brzmienia
- aktywność muzyczna
- współpraca z rówieśnikami
- spontaniczna zabawa
- słuch fizyczny, muzyczny i fonematyczny

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- percepcja słuchowa
- percepcja wzrokowa
- koordynacja wzrokowo-ruchowa
- wrażliwość

Wychowanie przez sztukę – różne formy plastyczne.

8.1 Spadające obrazki

Na planszy wyświetla się ściana, na której wiszą dzieła sztuki. Ściana podzielona jest na trzy części. Po lewej stronie są rysunki namalowane kredkami, na środku farbami, a po prawej szkice ołówkiem. Po chwili niektóre obrazy zaczynają się kołysać. Trzeba na nich stanąć i uchronić je przed upadkiem. Jeśli nie zdążymy, obraz spadnie. Zadaniem dziecka jest utrzymanie obrazów jak najdłużej na ścianie. Dzieci opowiadają przy tej grze, jakimi technikami wykonane zostały obrazy.

UMIEJĘTNOŚCI:

- określanie kompozycji obiektów
- rozpoznawanie i nazywanie podstawowych sztuk plastycznych
- wrażliwość artystyczną

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- percepcja wizualna
- obserwacja



- refleks i sprawność
- aktywność fizyczną

Wspomaganie rozwoju umysłowego dzieci poprzez zabawy konstrukcyjne, budzenie zainteresowań technicznych.

9.1 Budowanie domu

Na środki planszy pojawiają się kontury domu, a dookoła umieszczone są poszczególne jego elementy: okna, cegły, drzwi, dachówka itp. Zadaniem dziecka jest wybudowanie domu, wskazanie kolejno podświetlanych części. Zaczynamy od stworzenia fundamentu, następnie stawiamy ściany z cegieł, wstawiamy drzwi i okna, w dalszej kolejności dobudowujemy dach, a na końcu ozdabiamy nasz dom kwiatami. Zegar wyświetlony na górze odmierza czas w jakim udało się wybudować dom.

UMIĘTNOŚCI:

- ekspresja twórcza
- zdolności konstrukcyjne
- zagospodarowywanie przestrzeni i nadawanie znaczenia umieszczonym w niej przedmiotom
- klasyfikowanie przedmiotów
- odtwarzanie układu elementów tworzących całość
- kreatywność

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- orientacja przestrzenna
- myślenie przyczynowo-skutkowe
- koncentracja uwagi
- szukanie rozwiązań
- planowanie

Pomaganie dzieciom w rozumieniu istoty zjawisk atmosferycznych i w unikaniu zagrożeń.

10.1 Burza

Na planszy wyświetlony jest krajobraz i trzy domy. W pewnym momencie w jednym domu pojawia się skarb, zadaniem dziecka jest naszym zadaniem jest jego odszukanie. Po chwili przerwy skarb pojawia się w innym domu. W pewnym momencie na niebie pojawiają się chmury i zaczyna padać deszcz. Wówczas trzeba się szybko ukryć przed deszczem w jednym domu. Podczas deszczu nie można wyjść dzieciom z domu żeby nie zmoknąć i nie stracić swoich skarbów. Gra trwa 60 sekund, celem zabawy jest zebranie jak największej liczby skarbów.

UMIĘTNOŚCI:

- znajomość zjawisk przyrodniczych
- zasady bezpiecznego zachowania
- kompetencje społeczne
- doskonalenie motoryki
- zaspokojenie potrzeby ruchu
- ćwiczenie czynności złożonych

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- koordynacja wzrokowo-ruchowa
- percepcja wizualna
- spostrzegawczość i refleks
- analiza i synteza wzrokowa

Wychowanie dla poszanowania roślin i zwierząt

11.1 Zwierzęta

Na planszy znajduje się łąka na której wyświetlone są 4 zwierzęta. Trzy z nich zabiły a tylko jedno jest w swoim naturalnym środowisku. Zadaniem dziecka jest poprawne dopasowanie zwierzęcia do jego naturalnego środowiska.

Podczas zabawy dziecko ma możliwość poznania kilku różnych środowisk i ich mieszkańców:

- świata podwodnego,
- łąki
- lasu
- powietrza

UMIĘTNOŚCI:

- znajomości z zakresu wiedzy przyrodniczej
- rozpoznawanie zwierząt i ich naturalnego środowiska
- aktywność poznawcza
- kompetencje społeczne

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- logiczne myślenie
- pamięć
- motoryka



- wnioskowanie

11.2 Wyhoduj roślinę

Na łące rośnie mały kolorowy kwiat. Po lewej stronie wzdłuż krótkiego boku wyświetlony jest termometr. W losowych odstępach czasu temperatura rośnie lub maleje. Zadaniem dziecka jest utrzymanie prawidłowej temperatury stając na znaku plus lub na znaku minus. Od czasu do czasu trzeba podlewać kwiatek, żeby nie usechł. Celem gry jest wyhodowanie dużego pięknego kwiatka.

UMIEJĘTNOŚCI:

- szacowanie
- przewidywanie
- empatia
- szacunek
- współdziałanie w grupie
- dostrzeganie emocjonalnej wartości otoczenia przyrodniczego
- poczucie obowiązku

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- samodzielność
- odpowiedzialność
- aktywność fizyczna
- poznanie wielozmysłowe

11.3 Pory roku

Na planszy wyświetlona jest łąka, na której wykopane są dołki w ziemi. Kiedy zaczyna się wiosna zadaniem dziecka jest zasadzenie roślin we wszystkich dołkach. Kiedy przychodzi lato i wszystkie rośliny urosły musimy je podlać. Następnie kiedy przychodzi jesień, z roślin opadają liście, które musimy zamieść. Natomiast w zimie naszym zadaniem jest dokarmić głodne zwierzęta, które wyszły ze swoich kryjówek.

UMIEJĘTNOŚCI:

- poznanie pojęć i zjawisk z zakresu wiedzy przyrodniczej
- poznanie pór roku i ich cech charakterystycznych
- dbanie i opiekowanie się otaczającym nas światem
- korzystanie z dóbr przyrody

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- odpowiedzialność
- percepcja wzrokowa
- wspieranie procesu wychowawczego
- umiejętność skutecznego działania
- motoryka
- ciekawość poznawcza

Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz z edukacją matematyczną.

12.1 Kierunki: lewo, prawo, góra, dół

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

UMIEJĘTNOŚCI:

- określanie kierunków
- ustalanie położenia przedmiotów w stosunku do własnej osoby
- rozróżnianie stron (prawa, lewa)
- poruszania się
- uważnego słuchania

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- zdolności motoryczne
- orientacja przestrzenna
- orientacja w schemacie własnego ciała
- koordynacja wzrokowo-ruchowa

12.2 Pomiary odległości

Na planszy wyświetlona jest linijka na całej jej długości. Zadaniem dzieci jest ustawienie się w rzędzie jedno za drugim, każde po kolei wchodzi na linijkę i odmierza długość zgodnie z poleceniem:

- stopkami
- małymi krokami
- dużymi krokami

Po każdym zadaniu dziecko zapamiętuje i podaje wynik. Nad linijką wyświetlona jest ścieżka, po której dzieci też mogą chodzić i porównywać liczbę kroków na ścieżce do liczby kroków na linijce.

UMIEJĘTNOŚCI:



- umiejętności matematyczne
- nauka liczenia
- pamięć
- pomiar długości i odległości
- uważne słuchanie i wykonywanie poleceń

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- doskonalenie motoryki i precyzji ruchów
- ćwiczenie równowagi i poprawnej postawy ciała
- koordynacja wzrokowo-ruchowa

12.3 Cyfry od 1 do 5

Na planszy wyświetlają się dłonie w 6 położeniach:

- dłoń zamknięta,
- dłoń z jednym palcem otwartym,
- dwoma,
- trzema
- czterema
- pięcioma

Na środku pojawia się cyfra od 0-5. Zadaniem dziecka jest wskazanie dłoni z prawidłowym ułożeniem palców.

UMIĘJĘTNOŚCI:

- liczenie w zakresie od 0-5
- przeliczanie elementów
- rozpoznawanie i nazywanie cyfr
- pamięć
- doskonalenie umiejętności matematycznych

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- percepcja wzrokowa
- percepcja słuchowa
- motoryka
- spostrzegawczość
- zdolność rozpoznawania bodźców wzrokowych

12.4 Zbiory liczbowe

Na planszy wyświetlają się dwa zbiory z owocami np. zbiór jabłek i pomarańczy. Zadaniem dziecka jest przeliczenie elementów w każdym ze zbiorów i wskazanie (wskoczenie) na:

- mniejszy
- większy
- lub na znak równości, jeżeli w zbiorach znajduje się taka sama ilość owoców.

W każdym ze zbiorów znajduje się maksymalnie 9 elementów. Za każdą poprawną odpowiedź dziecko otrzymuje punkt.

UMIĘJĘTNOŚCI:

- przeliczanie elementów w zbiorze
- porównywanie zbiorów
- dodawanie w sytuacji użytkowej
- liczenie w zakresie od 0-9
- pamięć

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- percepcja wzrokowa
- aktywność poznawcza
- koncentracja uwagi
- myślenie logiczne
- umiejętność analizowania obserwowanych obiektów

12.5 Dodawanie i odejmowanie

Na podłodze wyświetla się Einstein, który zadaje równania do obliczenia. Zadaniem dziecka jest dodanie lub odjęcie pojawiających się cyfr i wskazać (wskoczyć) poprawny wynik. Po każdym wykonanym zadaniu wskazujemy na Einsteina, który zadaje nam następne pytanie. Za każdą dobrą odpowiedź zdobywamy jeden punkt.

UMIĘJĘTNOŚCI:

- wykonywanie obliczeń matematycznych
- słuchanie ze zrozumieniem
- koncentracja uwagi
- wykorzystywanie nabytych umiejętności do rozwiązywania sytuacji problemowych

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:



- koncentracja uwagi
- percepcja słuchowa
- analiza i synteza wzrokowa
- pamięć
- myślenie logiczne

12.6 Który owoc jest największy?

Na górze planszy pojawia się pytanie „Który owoc jest największy?”. Pod nim rozrzucone są owoce tego samego rodzaju w różnych rozmiarach. Zadaniem dziecka jest odszukanie i wskazanie (wskoczenie) na największy z owoców. Poprawny wybór to jeden punkt i przejście do następnej rundy. Gra trwa 60 sekund i polega na zdobyciu jak największej ilości punktów.

UMIEJĘTNOŚCI:

- umiejętności matematyczne
- klasyfikowanie obiektów według wielkości
- wyodrębnianie i nazywanie obiektów
- odpowiadanie na zadane pytania
- komunikacja werbalna
- przestrzeganie zasad

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- koordynacja wzrokowo-ruchowa
- percepcja wzrokowa
- wnioskowanie
- doskonalenie motoryki

12.7 Który owoc jest najmniejszy?

Na górze planszy pojawia się pytanie „Który owoc jest najmniejszy?”. Pod nim rozrzucone są owoce tego samego rodzaju w różnych rozmiarach. Zadaniem dziecka jest odszukanie i wskazanie (wskoczenie) na najmniejszy z owoców. Poprawny wybór to jeden punkt i przejście do następnej rundy. Gra trwa 60 sekund i polega na zdobyciu jak największej ilości punktów.

UMIEJĘTNOŚCI:

- umiejętności matematyczne
- klasyfikowanie obiektów według wielkości
- wyodrębnianie i nazywanie obiektów
- odpowiadanie na zadane pytania
- komunikacja werbalna
- przestrzeganie zasad

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- koordynacja wzrokowo-ruchowa
- percepcja wzrokowa
- wnioskowanie

12.8 Kto jest najwyższy?

Na scenie stoi kilka osób różnej wysokości i wyświetla się polecenie „KTO JEST NAJWYŻSZY?”. Zadaniem dziecka jest wskazanie najwyższej postaci. Jeżeli dokona poprawnego wyboru otrzymuje jeden punkt a na scenie pojawią się następne postacie. Gra trwa 30 sekund, w tym czasie trzeba wskazać jak najwięcej razy odpowiednią osobę.

UMIEJĘTNOŚCI:

- koncentracja uwagi
- klasyfikowanie obiektów w otoczeniu
- odróżnianie elementów ze względu na posiadane cechy
- podejmowanie aktywności poznawczej
- nadawanie znaczenia otoczeniu

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- spostrzegawczość
- sprawność motoryczna
- percepcja wzrokowa
- umiejętność skutecznego działania

12.9 Kto jest najniższy?

Na scenie stoi kilka osób różnej wysokości i wyświetla się polecenie „KTO JEST NAJNIŻSZY?”. Zadaniem dziecka jest wskazanie najniższej postaci. Jeżeli dokona poprawnego wyboru otrzymuje jeden punkt a na scenie pojawią się następne postacie. Gra trwa 30 sekund, w tym czasie trzeba wskazać jak najwięcej razy odpowiednią osobę.

UMIEJĘTNOŚCI:

- koncentracja uwagi
- klasyfikowanie obiektów w otoczeniu
- odróżnianie elementów ze względu na posiadane cechy
- podejmowanie aktywności poznawczej



-
- nadawanie znaczenia otoczeniu

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- spostrzegawczość
- sprawność motoryczna
- percepcja wzrokowa
- umiejętność skutecznego działania

12.10 Cyferki

Na planszy rozmieszczone są kamienie, na jednym z nich pojawia się cyfra 9. Zadaniem dziecka jest odszukanie cyfry i wskoczenie na właściwy kamień, wtedy na innym kamieniu pojawia się cyfra 8 i kolejno: 7,6,5..aż do 1. Podczas gdy, jedna osoba zbiera cyferki, cała grupa może odliczać głośno. Podczas zabawy należy uważać aby nie spaść do wody.

UMIEJĘTNOŚCI:

- znajomość cyfr
- odliczanie wstecz
- precyzja ruchów
- współdziałanie z grupą
- respektowanie i przestrzeganie wyznaczonych zasad i reguł

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- orientacja przestrzenna
- koordynacja wzrokowo-ruchowa
- motoryka duża
- szybkość reakcji
- koncentracja uwagi

12.11 Dzień i noc

Na planszy wyświetlony jest krajobraz. Kiedy gra startuje, z lewej strony wstaje słońce i porusza się po niebie od lewej do prawej strony. W tym czasie zbieramy rosnące na łące kwiatki. Gdy słońce zachodzi nastaje noc i wtedy schodzimy z planszy i „idziemy spać”. W tym czasie nie można wejść na planszę. Księżyc wędruje z lewej strony do prawej po całym niebie. Kwiatki możemy zbierać dopiero kiedy słońce znowu wzejdzie. Kwiatków jest bardzo dużo, na górze wyświetlona jest ilość punktów. Gra trwa 60 sekund.

UMIEJĘTNOŚCI:

- trening wzroku
- spostrzegawczość
- samodzielność myślenie i działania
- koncentracja uwagi
- rozwijanie pamięci

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- percepcja wzrokowa
- harmonia psychoruchowa
- integracja percepcyjno-motoryczna

Tworzenie warunków do doświadczeń językowych i komunikacyjnych w zakresie reprezentatywnej i komunikatywnej funkcji języka (ze szczególnym uwzględnieniem nabywania umiejętności czytania).

13.1 Literkowi detektywi

Na planszy wyświetlony jest sklep z półkami, na których umieszczone są różne artykuły spożywcze. Pomiędzy nimi pochowały się literki, które musimy odszukać, żeby wróciły na swoje miejsce w alfabecie. Zadaniem dziecka jest wskoczenie na literę, która wyświetla się w okienku, w lewym górnym rogu planszy, dzięki temu każda literka wróci na swoje miejsce.

UMIEJĘTNOŚCI:

- znajomość alfabetu
- pobudzenie wyobraźni
- rozpoznawanie i nazywanie liter
- ciekawość poznawcza
- współpraca w grupie

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- wytrwałość w dążeniu do celu
- spostrzegawczość
- percepcję wzrokową
- umiejętności społeczne (zdrowa rywalizacja)
- motoryka
- orientacja przestrzenna

13.2 Znajdź różnice

Na planszy wyświetlone są dwa obrazki. Na pierwszy rzut oka obydwa wyglądają identycznie, jednak różnią się dwoma



szczegółami. Zadaniem dziecka jest prawidłowe odnalezienie różnic i wskazanie poprzez wskoczenie na element. Wygrywa ten, kto pierwszy znajdzie różnice między obrazkami. Po znalezieniu różnic wyświetla się kolejny obrazek.

UMIEJĘTNOŚCI:

- poprawa wzroku
- rozwijanie pamięci
- wyzwalamie aktywności
- myślenie logiczne
- rozbudzanie wyobraźnia

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- funkcje spostrzeżeniowe
- integracja percepcyjno-motoryczna
- harmonia psychoruchowa
- funkcje intelektualne

13.3 Rozpoznaj kształty

Na górze planszy wyświetlone są w rzędzie kształty różnych zwierząt i postaci, a w lewym dolnym rogu pojawia się kolorowy wzór. Zadaniem dziecka jest odnalezienie i wskazanie (wskoczenie) kształtu, który pasuje do wyświetlonego wzoru.

UMIEJĘTNOŚCI:

- poprawa wzroku
- rozwijanie pamięci
- wyzwalamie aktywności
- myślenie logiczne
- rozbudzanie wyobraźnia

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- funkcje spostrzeżeniowe
- integracja percepcyjno-motoryczna
- harmonia psychoruchowa
- funkcje intelektualne

13.4 Literki

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

UMIEJĘTNOŚCI:

- znajomość liter i ich alfabetyczną kolejność
- orientację przestrzenną
- koordynację wzrokowo-ruchową
- spostrzegawczość i refleks
- umiejętność współpracy

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- motorykę małą
- motorykę dużą
- grafomotorykę
- integracja percepcyjno-motoryczna

13.5 Historyjki

Na podłodze pojawiają się 4 obrazki, które tworzą historyjkę. Zadaniem jest wskazać kolejność obrazków w taki sposób, żeby utworzyły historyjkę. Jak dziecko staje na prawidłowym obrazku on podświetla się i pojawia się jego numer. Gdy dziecko prawidłowo wskaże kolejność wszystkich obrazków, wówczas układają się one w prawidłowej kolejności. Na końcu dziecko ma za zadanie swoimi słowami opowiedzieć historyjkę. Są 4 różne historyjki.

UMIEJĘTNOŚCI:

- myślenie przyczynowo-skutkowe
- rozbudowanie wyobraźni
- współdziałanie między funkcjami spostrzeżeniowymi
- ćwiczenie mowy

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- percepcja wzrokowa
- myślenie logiczne
- funkcje instrumentalne
- spostrzegawczość

13.6-13.10 Literkowe puzzle

Na środku planszy wykropkowany jest wzór litery, podzielonej na 5 elementów. Dookoła litery rozmieszczone są wycięte



kolorowe elementy składowe tej litery. Na literze kolejno podświetlają się jej części. Zadaniem dziecka jest odnalezienie wśród porzucanych puzzli identycznego z podświetlonym na literze i wskazanie (wskoczenie) go. Każda poprawnie złożona literka to jeden punkt i pojawienie się kolejnej litery w alfabecie. W tej grze poznajemy literki A-Z.

UMIEJĘTNOŚCI:

- znajomość alfabetu
- umiejętność poprawnego zapisu
- rozpoznawanie liter
- funkcje językowe
- koncentracja uwagi
- rozwijanie pamięci

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- percepcja wzrokowa
- harmonia psychoruchowa
- funkcje instrumentalne
- myślenie logiczne
- integracja percepcyjno-motoryczna

13.11 Dopasuj literki w słowie

Na środku wyświetlony jest wykrępowany wyraz np. PIES, dookoła porzucane są literki wchodzące w jego skład. W słowie kolejno podświetlają się wykrępowane litery. Zadaniem dziecka jest umieszczenie liter na właściwych miejscach w wyrazie. Zabawa ma kilka poziomów, na których napisy są różnej długości od 3-literowych na poziomie łatwiejszym do 11-literowych np. PRZEDSZKOLE.

UMIEJĘTNOŚCI:

- odczytywanie krótkich wyrazów
- znajomość alfabetu
- rozpoznawanie liter
- funkcje językowe
- koncentracja uwagi
- rozwijanie pamięci

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- percepcja wzrokowa
- harmonia psychoruchowa
- funkcje instrumentalne
- myślenie logiczne
- integracja percepcyjno-motoryczna

Wychowanie rodzinne, obywatelskie i patriotyczne.

14.1 Kierunki geograficzne: północ południe wschód, zachód

Na planszy wyświetlona jest mapa Polski, na której zaznaczone są góry i morze. Na środku pojawia się strzałka wskazująca jeden z kierunków wraz z komunikatem tekstowym np. „na północ”. Zadaniem dziecka jest przemieszczanie się po mapie w kierunku zgodnym z komunikatem i strzałką. Gra trwa 60 sekund, za każde poprawnie wykonane polecenie przyznawany jest jeden punkt.

UMIEJĘTNOŚCI:

- określanie kierunków
- rozróżnianie stron prawej i lewej
- ustalanie położenia przedmiotów w stosunku do własnej osoby
- orientacja przestrzenna

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- usprawnianie motoryki
- harmonia psychoruchowa
- funkcje instrumentalne
- koordynacja wzrokowo-ruchowa
- integracja percepcyjno-motoryczna

14.2 Zawody: policjant, strażak, lekarz

Na środku planszy wyświetlają się trzy postacie: policjant, strażak i lekarz. Słyszymy polecenie: np. „Gdzie jest policjant?”, zadaniem dziecka jest wskazanie policjanta, następnie wybrana postać przesuwa się na górę ekranu a na środku wyświetlają się kolejno:

- pojazdy (karetka, wóz strażacki i radiowóz)
- atrybuty (słuchawki lekarskie, czapka policjanta i kask strażacki)

Zadaniem dziecka jest dopasowanie auta i atrybutu do każdej wyświetlonej osoby.

UMIEJĘTNOŚCI:

- znajomość zawodów wykonywanych przez ludzi
- umiejętność kojarzenia faktów



- orientacja przestrzenna
- trening rozumienia
- trening pamięci

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- usprawnianie motoryki
- harmonia psychoruchowa
- funkcje instrumentalne
- koordynacja wzrokowo-ruchowa
- integracja percepcyjno-motoryczna

14.3 Odkryj polskie miasta

Na mapie wyświetlona jest mapa Polski. Nad mapą pojawia się nazwa miasta np. Lublin wraz z komunikatem głosowym. Zadaniem dziecka jest wskazanie na mapie położenia danego miasta. Po udzieleniu poprawnej odpowiedzi, z lewej strony ekranu wyświetlają się zabytki kojarzące się z danym miastem, o których może opowiedzieć wychowawca.

UMIĘTNOŚCI:

- znajomość polskich miast i ich symboli
- określanie kierunków
- rozróżnianie stron prawej i lewej
- ustalanie położenia przedmiotów w stosunku do własnej osoby
- orientacja przestrzenna
- ciekawość poznawcza

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- usprawnianie motoryki
- harmonia psychoruchowa
- funkcje instrumentalne
- koordynacja wzrokowo-ruchowa
- integracja percepcyjno-motoryczna

14.4 Rozpoznaj flagi

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. Zabawa świetnie sprawdza się w formie rywalizacji grupowej.

UMIĘTNOŚCI:

- współpraca w grupie
- kompetencje społeczne
- ciekawość poznawcza
- koncentracja uwagi

FUNKCJE PSYCHOLOGICZNE:

- integracja percepcyjno-motoryczna
- funkcje intelektualne
- funkcje instrumentalne
- współdziałanie między funkcjami spostrzeżeniowymi

Pakiet FUN

Pakiet gier, stworzony do świetnej zabawy!

Pakiet jest w cenie zakupu zainstalowany w każdym urządzeniu FunFloor.

1. Pingwinek

Nad brzegiem oceanu ze śniegu wyłaniają się wesole pingwiny. Twoim zadaniem jest je odszukać i złapać. Żeby złapać pingwina trzeba na niego wskoczyć. Kto złapie najwięcej pingwinów w ciągu 30 sekund wygrywa.

2. Piłka nożna



Drużyna niebieskich czy drużyna zielonych? Kto dziś wygra mecz? Ten kto jako pierwszy strzeli przeciwnikowi 3 gole. poczekaj na gwizdek sędziego i zacznij mecz.

3. Spadające balony

Z góry spadają kolorowe balony. Trzeba złapać je wszystkie i nie pozwolić żeby którykolwiek spadł na ziemię. Z dużych balonów wyskakują mniejsze więc zabawy wystarczy dla każdego.

4. Kulki pękające

Na planszy znajdują się magnetyczne kulki. Jak wbiegniemy to się rozbiegają, pęcznieją a w końcu wybuchają. Trzeba odkryć całe tło pod kulkami.

5. Rybki

W magicznej rzece pływają rybki, rozgoń je wszystkie tak żeby uciekły do morza. Trzeba to zrobić szybko i dokładnie bo rybki lubią czasami wracać z powrotem do rzeki.

6. Odkrywanie skarbów

Znajdujemy się na gorącej plaży. Pod piaskiem poukrywane są różne skarby, które musimy odkopać. Gdy odkopimy jakiś skarb opowiadamy jaki ma kolor i do czego służy. A może komuś uda się odkopać tajemniczą skrzynię ze skarbami?

7. Gwiazdki

Jesteśmy w kosmosie, a w nim pojawiają się magiczne gwiazdki. Zabawa polega na tym żeby jak najszybciej uciekać przed gwiazdkami, które nas gonią i parzą w stopy. Możemy skakać po kosmosie na jednej nodze, chodzić na palcach na piętach, na czworaka i robić kosmiczny aerobik.

8. Kręgle

Jesteśmy na kręgielni, przed nami znajdują się ustawione kręgle. Każdy w kolejności staje na linii i ma po 3 rzuty piłką. Czy uda się zbić wszystkie kręgle?

9. Arkanoid

Gra polega na rozbiciu muru piłką odbijaną od paletki. Stajemy na linii i poruszamy paletką odbijając piłkę rozbijamy kolejne kafelki muru. Z czasem piłka przyspiesza, więc jest coraz trudniej. Czy uda Ci się rozbić cały murek?

10. Cymbergaj

Gra na dwie osoby, zasady gry jak w ping-pongu. Dwaj gracze stają po przeciwnych stronach i odbijają między sobą piłeczkę. Kto trafi do bramki przeciwnika zdobywa punkt. Kto pierwszy zdobędzie 5 punktów wygrywa.

11. Przeciąganie liny

Gra dla dwóch osób. Gracze stoją po dwóch stronach planszy, między nimi rozciągnięta jest lina z zawiązanym na środku węzłem. Żeby wygrać, gracz musi przeciągnąć linę na swoją stronę. Gracz „zielony” przeciąga linę biegając jak najszybciej od zielonego do zielonego przycisku, gracz „niebieski” od niebieskiego do niebieskiego przycisku. Świetna gra turniejowa.

12. Łapanie jajek do koszyka

Na górze kura znosi jajka, które spadają na dół. Stoimy na dole i sterujemy koszykiem tak żeby złapać jak najwięcej jajek. Trzeba uważać żeby nie rozbić żadnego spadającego jajka. Kto złapie najwięcej jajek w ciągu 30 sekund wygrywa.

13. Bilard

Na stole bilardowym znajdują się kolorowe bile. Każdą z nich trzeba wbić tak żeby zapełnić wszystkie luzy. Do zabawy można użyć kijów albo szcotek. Wbijanie nie jest takie proste, trzeba kreatywnie odnaleźć najlepszą technikę wbijania. Aktualny rekord Polski to 4,5 sekundy. Kto będzie w stanie go pobić?

14. Szukanie miodu

Na łące znajdują się słoiki z miodem, które trzeba zebrać zanim nadlecą pszczoły i zbiorą je przed nami. Na szczęście ciągle pojawiają się nowe słoiki więc mamy szansę zebrać ich jak najwięcej. Gra trwa 30 sekund kto zbierze więcej ten wygra.

15. Wesołe buzie

Na planszy rozmieszczone są wesołe buzie, ale jedna z nich jest smutna. Spróbuj ją odnaleźć, następnie uśmiechnij się do niej i wskocz żeby ją odczarować. Teraz już jest wesoła jak pozostałe. Rozejrzyj się czy przypadkiem jakaś inna buzia się nie zasmuciła.

16. Smutne buzie

Wszystkie buzie są smutne. Twoim zadaniem jest je odczarować żeby się uśmiechnęły. Gdy odczarowane zostaną wszystkie buzie zdobywasz puchar, kto zdobędzie 5 pucharów ten wygrywa. Trzeba jednak się spieszyć zanim buzie posmutnieją.

17. Przebijanie baloników

Jesteśmy na urodzinach gdzie wysypały się kolorowe balony. Twoim zadaniem jest wskoczyć na wszystkie tak żeby przebić je i odsonić całe tło. Czy uda Ci się przebić wszystkie balony jednocześnie?

18. Bąbelki

Spod powierzchni oceanu wypływają bąbelki powietrza. Trzeba złapać wszystkie bąbelki tak, żeby żaden nie wypłynął na



powierzchnię. Animacja jest spokojna a kojące dźwięki wyciszają grające na podłodze dzieci. Można sięść na brzegu i próbować łapać bąbelki zanurzając nogi w oceanie.

19. Kulki

Cała plansza pokryta jest kolorowymi kulkami magnetycznymi. Czy uda Ci się rozgonić je i odkryć całe tło pod spodem?

20. Grzybobranie

Gra polega na zbieraniu pojawiających się grzybów. Zadanie utrudniają jeże, które również zbierają grzyby odejmując nam zdobyte punkty.

21. Zwierzęta

Posłuchaj odgłosów i odgadnij jakie zwierzątko wydaje taki odgłos. Odgadnij wszystkie zwierzątka żeby wyczyścić całą planszę.

22. Śnieg

Płatki śniegu spadły na magiczną krainę, Twoim zadaniem jest rozgonić wszystkie płatki jak najszybciej żeby zobaczyć jaki krajobraz kryje się pod spodem.

23. Serduszka

Odszukaj serce na planszy i złap je jak najszybciej. Kto złapie najwięcej serce w ciągu 30 sekund ten wygra.

24. Samochód

Gra polega na sterowaniu samochodem jadącym po ulicy i omijaniu pojawiających się przeszkód i innych samochodów. Kiedy samochód zderzy się z przeszkodą, tracimy jedną z trzech szans.

25. Indianie

Teren opanowali wojowniczy Indianie, którzy chowają się w okopach, bądź szybszy i złap wszystkich zanim uciekną w inne miejsce. Gra trwa 30 sekund, kto złapie więcej wojowników ten wygra.

26. Prezenty

W prezentach znajdują się różne niespodzianki, wskocz na pudełko żeby rozpakować prezent. Kto złapie najwięcej prezentów i powie co jest w środku ten wygrywa.

27. Ślady zwierząt

Jesteś tropicielami zwierząt, przed tobą pojawiają się tajemnicze ślady. Jakie zwierzątko było tutaj przed tobą? Spróbuj wytropić uciekiniera zanim ślady znikną. Czy uda Ci się odgadnąć po śladach jakiego zwierzątka szukamy?

28. Odgarnianie liści

Nadeszła jesień, z drzew pospadały kolorowe liście. Odgarnij je jak najszybciej, tak żeby żaden nie został. Trzeba jednak uważać na wiatr, który ciągle nawiewa nowe liście na nasze teren. Czy uda Ci się odsłonić choć na chwilę całe tło?

29. Znajdź różnice

Gra na spostrzegawczość, polega na znalezieniu różnic między dwoma obrazkami.

Jest to gra z poziomu zaawansowanego, znalezienie różnic jest niezwykle trudne. Na każdej planszy są 2 różnice, które należy odnaleźć i na nie wskoczyć. W jakim czasie uda Ci się dostrzec różnice na wszystkich obrazkach? Doskonała gra zarówno dla całej grupy dzieci jak i dla dorosłych.

30. Woda

Na planszy wyświetlona jest woda, kiedy chodzimy po niej zostawiamy ślady takie jak na kałuży. Trzeba wzburzyć całą wodę.

Pakiet Ekologia

Pakiet zawiera 5 gier związanych z segregacją, sprzątaniami i rozkładaniem się odpadów.

Gry wchodzące w skład pakietu:

1. 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.

2. SEGREGACJA ŚMIECI

Na górze planszy znajdują się 4 kosze na śmieci: PAPIER I TEKTURA, BIO, SZKŁO oraz TWORZYWA SZTUCZNE I PLASTIK. W kółku leży śmieć, który należy umieścić w odpowiednim koszu. Zadaniem gracza jest posegregować jak najwięcej odpadów do odpowiednich pojemników zanim skończy się czas.

3. ROZKŁAD ŚMIECI

Na środku planszy wyświetlone jest się koło z pytaniem dotyczącym rozkładu śmieci, a dookoła niego 4 możliwe odpowiedzi, z których tylko jedna jest prawidłowa. Odpowiedz na jak najwięcej pytań zanim upłynie czas.

4. SPRZĄTANIE LASU

Jesteśmy w lesie, gdzie wyrzucane są różne śmieci. Trzeba złapać jak najwięcej odpadów w ciągu 1 minuty, trzeba być szybkim i dokładnym i uważać żeby nie żaden ze śmieci nie spadł i nie zaśmiecił lasu. Kto będzie najlepiej dbał o las ten wygra.

5. ŚMIECI W RZECE

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