



FunFloor

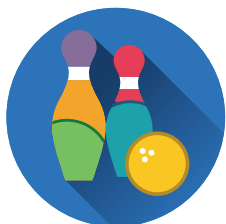
INTERAKTYWNA PODŁOGA



PAKIET FUN



KATALOG GIER



PAKIET FUN

50 GIER

Pakiet FUN to zbiór gier o różnorodnej tematyce, który w najlepszy sposób pokazuje możliwości zastosowania Interaktywnej Podłogi FunFloor. Pakiet tworzy magiczny klimat na wszelkiego rodzaju imprezach okolicznościowych, integracyjnych, w salach zabaw, przedszkolach, szkołach, galeriach handlowych.

Zabawa jest dla dziecka naturalną formą poznawania świata i zbierania doświadczenia. Doskolane to rozumiemy. Dlatego gry w Pakiecie FUN zostały skonstruowane w taki sposób, żeby każdy znalazł coś dla siebie. Interaktywna Podłoga FunFloor umożliwia rozgrywanie meczów piłki nożnej, czy odkrywanie skarbów pod piaskiem przez cały rok niezależnie od pogody. Różnorodna tematyka gier sprawia, że zabawa nigdy się nie znudzi.

Interaktywna Podłoga nie zajmuje dużo miejsca dzięki czemu na niewielkiej przestrzeni jesteśmy w stanie zapewnić świetną zabawę całym grupom dzieci mając w jednym miejscu kilkadziesiąt różnych zabaw. FunFloor stanowi również doskonałą formę przedstawienia oferty na targach, eventach firmowych oraz akcjach promocyjnych. Konkursy urządzone na Interaktywnej Podłodze FunFloor sprawiają, że do stoiska przyciągane są tłumy odwiedzających. Gry i animacje na wyświetlanym obrazie są dla dorosłych potencjalnych klientów świetną odskocznią od tradycyjnych form reklamy. Dzięki czemu marka przedstawiana na Interaktywnej Podłodze zostaje trwale zapamiętana.



1. PINGWINEK



Po wystartowaniu gry na środku pojawia się pingwin. Celem gry jest złapanie jak największej ilości pingwinów w ciągu 30 sekund. Aby złapać pingwina trzeba na niego wskoczyć. Wówczas nowy pingwin pojawia się w innym miejscu.

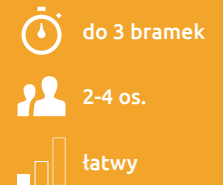


- | | | | |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje 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. Polega na strzeleniu gola przeciwnikowi. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza strzeli 3 gole.

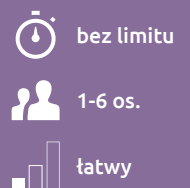


- | | | | |
|--|--|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację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

3. SPADAJĄCE BALONY

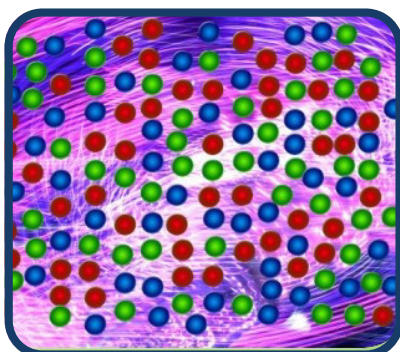


Gra polega na łapaniu spadających balonów. Po złapaniu balony pękają a z ich środka wypadają dwa mniejsze balony, które również należy przebić, tak żeby żaden nie spadł na dół.



- | | | | |
|--|--|---|--|
| <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. PĘKAJĄCE KULKI



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



- | | | | |
|--|--|---|--|
| <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. RYBKİ



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 type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

6. ODKRYWANIE SKARBÓW



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.

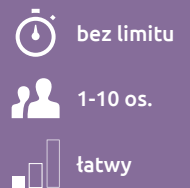


- | | | | |
|--|--|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną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

7. GWIAZDKI

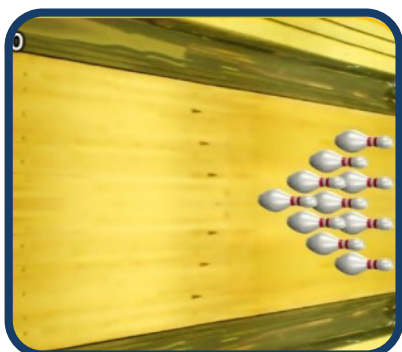


Znajdujemy się w kosmosie. Kiedy wchodzimy na planszę pojawiają się za nami gwiazdki. Musimy przed nimi uciekać, aby żadna nas nie złapała.



- | | | | |
|--|--|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input 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 |

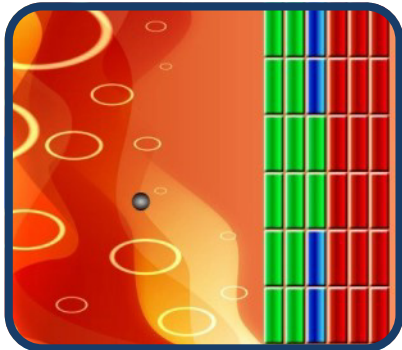
8. KRĘGLE



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. 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 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. PING-PONG


Gra na dwie osoby. Gracze stoją po przeciwnych stronach i odbijają między sobą piłeczkę. Kto trafi do bramki przeciwnika zdobywa punkt. Gra kończy się, gdy któryś z graczy uzyska 5 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 type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

11. PRZYCIĄGANIE LINY


Gra dla 2 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 biegnąc jak najszybciej od zielonego do zielonego przycisku, gracz „niebieski” od niebieskiego do niebieskiego przycisku.



- | | | | |
|--|--|---|--|
| <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. ŁAPANIE JAJEK


Gracz staje przed koszykiem i steruje nim przy pomocy nogi lub szczotki. Łapie do koszyka spadające jajka, które znoszą kury. Każde złapane jajko to jeden 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 checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

13. BILARD


Na stole bilardowym znajdują się kolorowe bile. Należy wbić bile, tak żeby zapewnić 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 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. ZBIERANIE MIODU


Na łące znajdują się słoiki z miodem. Zadaniem gracza jest zebrać wszystkie słoiki zanim nadlecą pszczoły.



- | | | | |
|--|---|---|--|
| <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. WESOŁE BUZIE

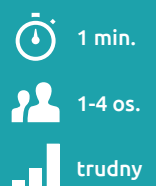

Na planszy rozmieszczone są wesołe minki, wśród których jedna jest smutna. Zadaniem gracza jest odnalezienie smutną minkę i odczarowanie jej na wesołą. Żeby odczarować minkę, trzeba na nią wskoczyć. Gra polega na odczarowaniu jak największej ilości minek.



- | | | | |
|--|---|---|--|
| <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. SMUTNE BUZIE


Na planszy rozmieszczone są smutne minki. Zadaniem gracza jest odczarowanie wszystkich smutnych minek na wesołe. Gdy odczarowane zostaną wszystkie minki, gracz zdobywa puchar. Celem 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 checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

17. PEKAJĄCE BALONY



Na planszy znajdują się urodzinowe balony. Celem gry jest przebicie wszystkich balonów.



- | | | | |
|--|--|---|--|
| <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. BĄBELKI

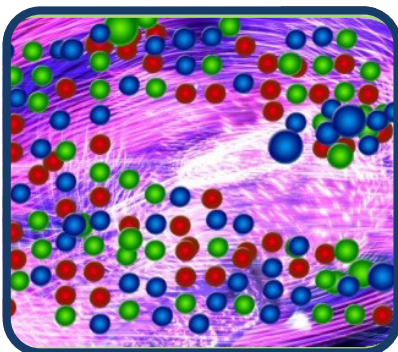


Spod powierzchni oceanu wypływają bąbelki powietrza. Trzeba złapać je wszystkie tak, żeby żaden nie wypłynął na powierzchnię. Animacja jest spokojna a kojące dźwięki wyciszają grające na podłodze dzieci.

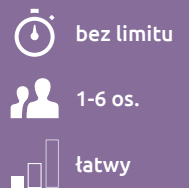


- | | | | |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje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

19. KULKI



Cel gry to rozgonienie wszystkich kulek, tak aby nie została żadna z nich. Należy to zrobić szybko, ponieważ kulki powracają 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 |

20. GRZYBOBRANIE



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



- | | | | |
|--|---|---|--|
| <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. ZWIERZĘTA



Na planszy znajdują się poszczególne obrazki zwierząt. Po lewej stronie widoczne są trzy przyciski: ptaki, ssaki, owady. Zadaniem dziecka jest wybranie jednego z nich oraz odszukanie wszystkich zwierząt z tej samej kategorii. Gra umożliwia poznanie odgłosów zwierząt. Po wskazaniu na dany obrazek, usłyszymy dźwięk pasujący do ilustracji.



- | | | | |
|--|---|--|---|
| <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. ŚNIEŻYNKI

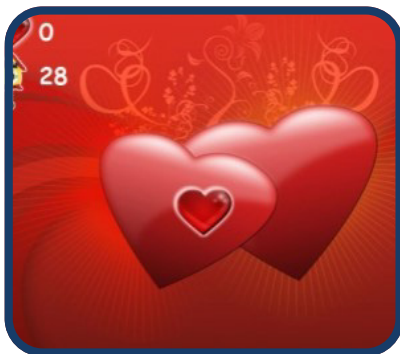


Po wystartowaniu gry na planszy znajdują się płatki śniegu. Celem gry jest rozganieanie wszystkich śnieżynek. Ze względu na wietrzną pogodę płatki po chwili wracają na swoje miejsce. Trzeba jak najszybciej biegać, żeby rozgonić wszystkie płatki.



- | | | | |
|--|--|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija 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 |

23. SERDUSZKA

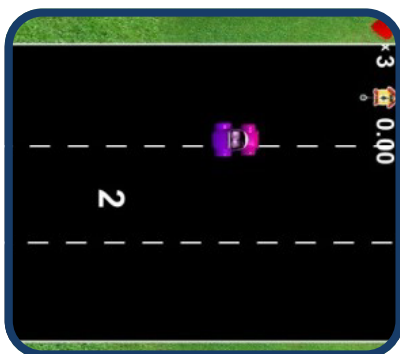


Gra polega na złapaniu jak największej ilości serduszek, które pojawiają się na planszy w ciągu 30 sekund.



- | | | | |
|--|---|---|--|
| <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 |

24. SAMOCHÓD



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



- | | | | |
|--|---|---|--|
| <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 |

25. POTWOREK



Gra polega na złapaniu wszystkich potworków, które sprytnie chowają się w ziemi. Wygrywa ten kto złapie ich najwięcej.



- | | | | |
|--|---|---|--|
| <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 |

26. PREZENTY

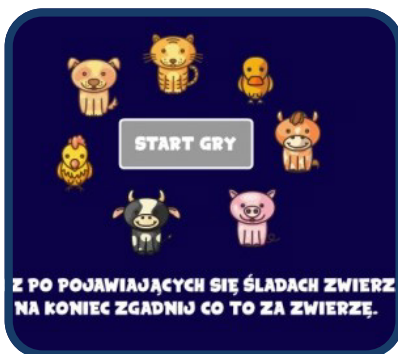


Gra polega na rozpakowaniu wszystkich prezentów, które się pojawiają w ciągu 30 sekund. Animacja jest idealna podczas imprez urodzinowych.



- | | | | |
|--|---|---|--|
| <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 |

27. ŚLADY ZWIERZĄT



Na planszy pojawiają się ślady jakiegoś zwierzątka. Gdy gracz staje na śladach pojawiają się kolejne. Zadaniem gracza jest iść po śladach, które doprowadzą do zwierzątka. Można zgadywać jakie zwierzątko zostawiło taki ślad.



- | | | | |
|--|---|---|--|
| <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 |

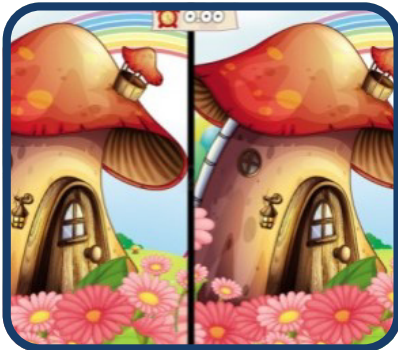
28. LIŚCIE



Po wystartowaniu gry na plan-szy znajdują się jesienne liście. Celem gry jest ich rozganie. Ze względu na wietrzną pogodę iście po chwili wracają na swoje pierwotne miejsce. Do odgar-niania dobrze jest użyć szczotek i mioteł.



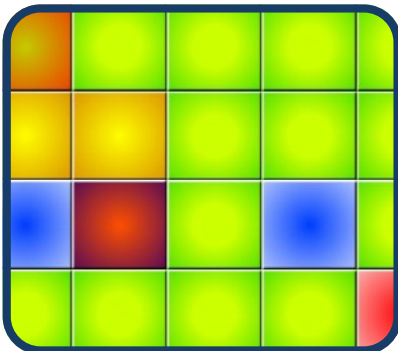
- | | | | |
|--|--|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje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

29. ZNAJDŹ RÓŻNICE


Gra na spostrzegawczość. Polega na znalezieniu 2 różnic między obrazkami. Stanięcie na miejscu różniącym dwa obrazki powoduje zaznaczenie obszaru.



- | | | | |
|--|---|--|--|
| <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. DANCEFLOOR


Na planszy rozmieszczone są świecące kwadraty, które zmieniają kolory, kiedy na nich tańczymy. Animacja używana jest jako podłoga taneczna podczas imprez.



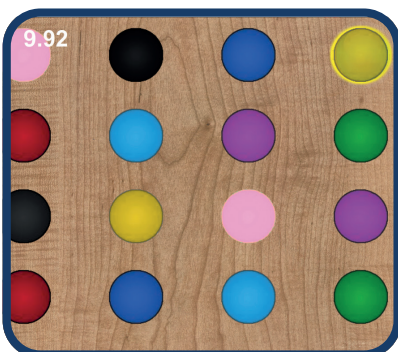
- | | | | |
|--|--|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną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

31. FIGURY GEOMETRYCZNE

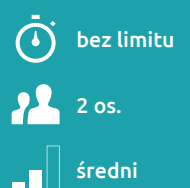

Gra uczy poznawania prostych figur geometrycznych. Zadaniem dziecka jest złapanie w ciągu 30 sekund jak najwięcej figur danego rodzaju. Trzeba omijać inne figury, które odejmują punkty.



- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input 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. KOLOROWE PARY


Na planszy widoczne są kolorowe kółka. Gra polega na dopasowaniu poszczególnych elementów zwracając uwagę na kolor, tak aby powstały kolorowe pary.



- | | | | |
|--|---|--|---|
| <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. ROBACZKI



Gra zaczyna się od pojawienia się na planszy 3 robaczek. Są bardzo szybkie i zwinne. Zadaniem dzieci jest złapanie jak największej liczby robaczek 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 |

34. SMOKI



Na planszy widzimy krajobraz przedstawiający las, jezioro oraz góry. Nagle pojawia się groźny smok. Musimy tak manewrować swoimi ruchami, aby nie mógł nas złapać. Za każde niepowodzenie 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 |

35. PĘDZĄCE ŚLIMAKI



Gra polegająca na przechodzeniu przez ścieżkę na drugą stronę i omijaniu pędzących ślimaków. Gracz wygrywa, jeśli przejdzie 10 razy przez ścieżkę. Gracz traci jedną z trzech szans, jeśli złapie go ślimak.



- | | | | |
|--|---|---|--|
| <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 |

36. SŁOŃ Z PIŁKĄ



Celem gry jest łapanie piłki pojawiającej się w różnych miejscach planszy. Zadanie utrudnia słoń, który także chce złapać piłkę. Kiedy zdąży zrobić to przed graczem zasypia na krótką chwilę blokując piłkę.

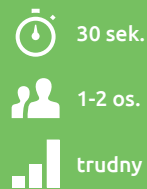


- | | | | |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje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

37. SAMOLOT



Gra polega na odnalezieniu i złapaniu samolotu, który lata pod chmurami. Manewrowanie ciałem (machanie rękami) powoduje rozganie chmur. Dzięki temu możemy złapać samolot.



- | | | | |
|--|---|---|--|
| <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 |

38. BOMBKI



Na planszy rozłożone są bombki choinkowe. Stawanie na bombkach powoduje ich rozbijanie. Trzeba szybko się poruszać, żeby rozbić wszystkie bombki i odślonić choinkę.



- | | | | |
|--|--|---|--|
| <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. MAPY

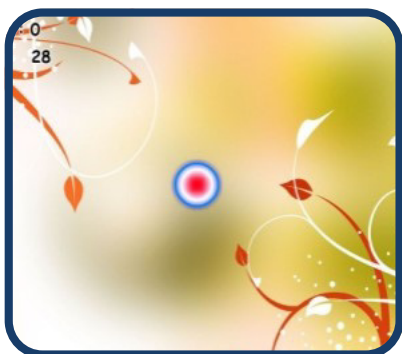


Gra polega na odkryciu zasłoniętego kontynentu i podanie jego nazwy. Gra ma charakter edukacyjny, wykorzystywana jest przy lekcjach geografii. W grze jest 8 plansz do odkrycia.



- | | | | |
|--|--|--|---|
| <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 |

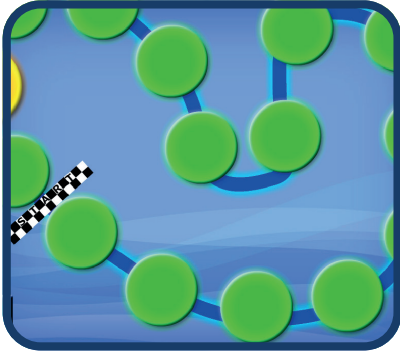
40. ŁAPANIE KULKI



Gra polega na rozbiciu wszystkich kulek, które pojawią się na planszy 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 |

41. PLANSZÓWKA


Na ekranie znajduje się planszówka oraz kostka do gry. Animacja umożliwia dostosowanie zabawy do potrzeb jak i pomysłów nauczyciela. Zadania mogą być zróżnicowane, które zachęcą do aktywności. Kostka umożliwia poruszanie się po planszy. Wystarczy na nią wskoczyć a wskaże ilość kroków, które możemy wykonać po zielonych polach.



- | | | | |
|--|---|--|---|
| <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 |

42. MAŁOWANIE


Animacja edukacyjna, w której gracze uczą się rozpoznawać podstawowe kolory: czerwony, zielony i niebieski. Jeden z graczy wybiera kolor do malowania a pozostali chodząc po kartce zamalowują ją.



- | | | | |
|--|--|--|--|
| <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 type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

43. 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 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 |

44. MIKOŁAJ


Gra polega na złapaniu wszystkich Mikołajów pojawiających się na planszy w ciągu 30 sekund. Animacja jest idealna podczas zabaw świątecznych.



- | | | | |
|--|---|---|--|
| <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 |

45. PISANKI



Gra polega na złapaniu wszystkich pisanek, które pojawią się na planszy w ciągu 30 sekund. Animacja jest idealna podczas zabaw przed Świątami Wielkanocnymi.



- | | | | |
|--|---|---|--|
| <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 |

46. ZIMA W OKNIE

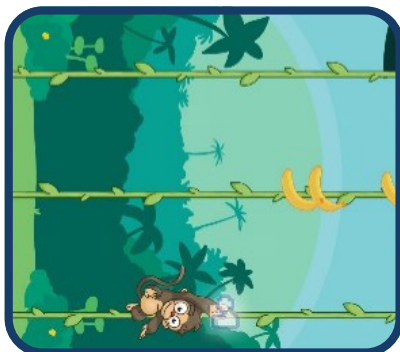


Gra polega na odkryciu krajo-brazu za oknem przez zeskrobanie szronu z powierzchni okna. Dzieci mogą używać gąbek, szczotek do wyczyszczenia szyby.



- | | | | |
|--|--|--|--|
| <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 |

47. SPADAJĄCE BANANY



Gra polega na złapaniu jak największej ilości bananów przez małpkę, która przeskakuje między trzema lianami.



- | | | | |
|--|---|--|--|
| <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 |

48. 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 type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

49. INSTRUMENTY MUZYCZNE


Na planszy znajduje się fortepian, trąbka, gitara i saksofon. Kiedy staniemy na instrumencie usłyszymy jego dźwięk.

 bez limitu

 1-4 os.

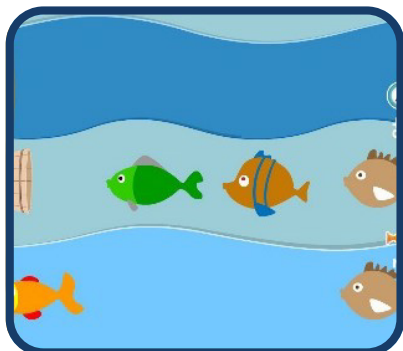
 łatwy

 wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

 rozwija spotrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

 trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

 nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna

50. ŁAPANIE RYBEK


Gra polega na złapaniu do kosza jak największej ilości pływających rybek.

 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