

SCENARIUSZE edukacyjne

FunFloor

INTERAKTYWNA PODŁOGA



BUDCOMART PC

since 2013

Twój partner w szkole i biznesie



SPIS TREŚCI

NAUKA PISANIA..... 3

TWORZYMY WYRAZY.....	4
LITERKOWI DETEKTYWI.....	5
LITERKI.....	6
LITERKOWE PUZZLE.....	7

LICZBY..... 8

PINGWINEK.....	9
DODAWANIE I ODEJMOWANIE.....	10
ZBIORY LICZBOWE.....	11
GRA W KLASY.....	12
CYFERKI.....	13

ŻYCIE CODZIENNE..... 14

ZABAWA W SKLEP.....	15
W ŁAZIENCIE.....	16
SPRZĄTANIE POKOJU.....	17
PRZY STOLE.....	18

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ..... 19

TAKIE SAME.....	20
ZNAJDŹ RÓŻNICE.....	21
MEMORY.....	22
KLOCKI.....	23
WARZYWA I OWOCE.....	24
NIEPASUJĄCY ELEMENT.....	25

JĘZYK ANGIELSKI..... 26

DRZEWO GENEALOGICZNE - MOJA RODZINA.....	27
CZĘŚCI CIAŁA.....	28
UKŁADANKA - ZWIERZĘTA.....	29
DOPASUJ EMOCJE.....	30
POGODA I PORY ROKU.....	31

PRZYRODA I ŚRODOWISKO..... 32

WYTWARZANIE ENERGII.....	33
ROZKŁAD ŚMIECI.....	34
CO ROZKŁADA SIĘ DŁUŻEJ.....	35
WYHODUJ ROŚLINĘ.....	36

ZWIERZĘTA..... 37

UKRYTE ZWIERZĄTKO.....	38
WEDKOWANIE.....	39
TEST EINSTEINA - ZWIERZĘTA.....	40
ODGŁOSY ZWIERZĄT.....	41
ZWIERZĘTA.....	42

DODATKOWE PAKIETY..... 43

NAUKA PISANIA

TWORZYMYSYRAZY



PAKIET
EDU

KOT

J L G W
E I
O P
D M Ż

CELE ZAJĘĆ:

- Budowanie świadomości językowej,
- Utrwalenie pisowni prostych wyrazów,
- Wspieranie pracy zespołowej i motoryki dużej,
- Ćwiczenie spostrzegawczości.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

Po każdej rundzie możesz zadać pytanie:

- A kto wie, co to jest [KOT]?
– i rozwinąć temat.
- Jakie słowo znacie na literę K, O lub T?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Tworzymy wyrazy” z pakietu EDU**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytlumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Dziś zostaniemy detektywami słów! Na naszej magicznej podłodze będą pojawiać się literki, a waszym zadaniem będzie wskoczyć na nie i ułożyć z nich poprawny wyraz!

Możesz pokazać dzieciom przykładowy wyraz np. „**KOT**” i omówić kolejność liter.

PRZEBIEG GRY

Po wystartowaniu gry na środku pojawią się litery. Dzieci muszą stanąć/skoczyć na litery w odpowiedniej kolejności. Celem gry jest ułożenie wyrazu.



1 os.



średni

LITERKOWI DETEKTYWI



PAKIET
EDU



CELE ZAJĘĆ:

- Kształtowanie koordynacji wzrokowo-ruchowej,
- Utrwalenie pisowni prostych wyrazów,
- Ćwiczenie spostrzegawczości.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

Po każdej rundzie możesz zadać pytanie:

- Które literki udało się wam znaleźć najszybciej?
- Czy potraficie ułożyć wyraz z literką J albo G?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Literkowi detektywi” z pakietu EDU**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytlumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Na planszy widzicie sklep z różnymi artykułami spożywczymi oraz literkami ukrytymi wśród nich. W lewym górnym rogu będzie pojawiać się literka – waszym zadaniem jest wskoczyć lub stanąć na taką samą literkę, która jest rozrzucona gdzieś w sklepie.

PRZEBIEG GRY

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

 2 os.

 średni

LITERKI



PAKIET
EDU



CELE ZAJĘĆ:

- Zaznajomienie z literami alfabetu,
- Rozwijanie refleksu i koordynacji ruchowej,
- Ćwiczenie spostrzegawczości.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

Po każdej rundzie możesz zadać pytanie:

- Które literki zapamiętaliście?
- Co pomogło wam zapamiętać kolejność alfabetu?
- Czy chcecie zagrać jeszcze raz, ale zamienić się kolorami?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Literki” z pakietu EDU**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytlumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Dzisiaj zostaniemy detektywami słów! Na naszej magicznej podłodze będą pojawiać się literki, a waszym zadaniem będzie wskoczyć na nie i ułożyć z nich poprawny wyraz! **Pamiętajcie, każdy musi śledzić własne literki!**

PRZEBIEG GRY

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

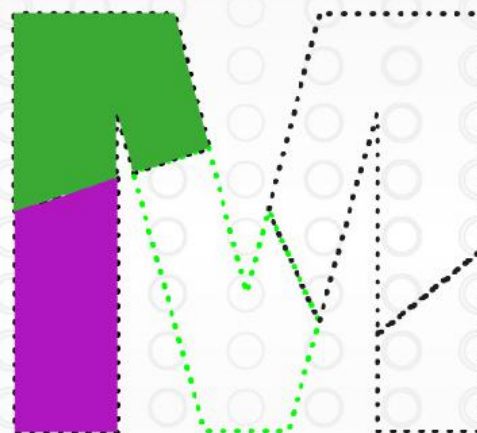
 2 os.

 średni

LITERKOWE PUZZLE



PAKIET
EDU



CELE ZAJĘĆ:

- Zaznajomienie z literami alfabetu,
- Doskonalenie percepcji wzrokowej i koordynacji oko-ręka,
- Ćwiczenie spostrzegawczości.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

- Czy znacie inne literki, które mają podobne kształty?
- Jakiego koloru była ostatnia literka?
- Ile elementów miała ostatnia literka?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Literkowe puzzle” z pakietu EDU**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytlumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Dzisiaj będziemy układać literkę, która rozpadła się na kawałeczki! Czy pomożecie ją złożyć?
Jaką literkę widzicie na planszy? Co wam ją przypomina?

PRZEBIEG GRY

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

 1 os.

 łatwy

LICZBY

PINGWINEK



PAKIET
PLAY

CELE ZAJĘĆ:

- Rozwijanie koordynacji ruchowej i refleksu,
- Stymulacja szybkiego reagowania na bodźce wzrokowe,
- Integracja grupy poprzez wspólną zabawę,
- Ćwiczenie koncentracji i orientacji w przestrzeni.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

- Ile pingwinków udało wam się złapać?
- Gdzie mieszkają pingwiny?
- Co jedzą pingwiny?
- Jak poruszają się pingwiny?
- Jakie dźwięki wydają pingwiny?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Pingwinek” z pakietu PLAY**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytłumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Na naszej magicznej podłodze zaraz pojawi się wesoły pingwin. **Waszym zadaniem będzie go złapać!** Ale uwaga – pingwin bardzo szybko ucieka! Kiedy tylko go złapiecie – czyli wskoczycie na niego – pojawi się w innym miejscu. Macie 30 sekund, żeby złapać jak najwięcej pingwinów. **Gotowi? Zaczynamy zabawę!**

PRZEBIEG GRY

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.

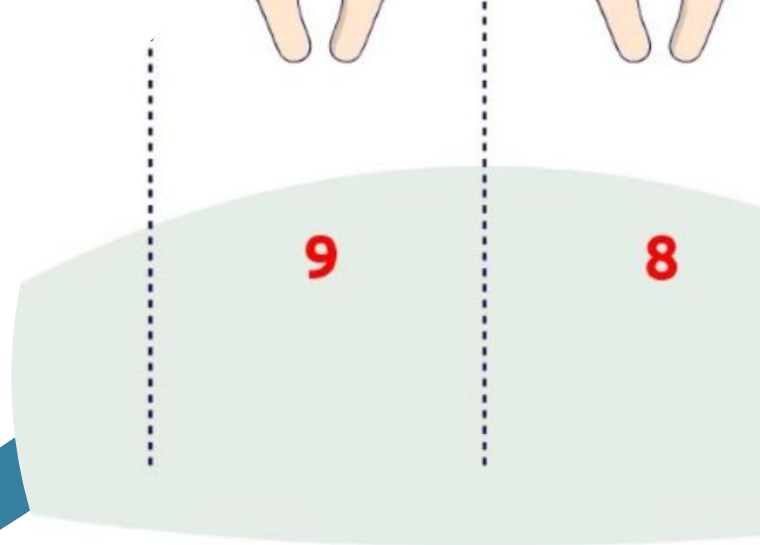
 cała
grupa

 łatwy

DODAWANIE I ODEJMOWANIE



PAKIET
EDU



POLICZ $4 + 5$?

CELE ZAJĘĆ:

- Rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania,
- Utrwalenie działań matematycznych w atrakcyjnej formie,
- Kształtowanie koncentracji i logicznego myślenia.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

- Dlaczego wybraliście akurat tą odpowiedź?
- Opowiedzcie jak udało wam się policzyć to działanie?
- Które działania były łatwe, a które trudniejsze?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Dodawanie i odejmowanie” z pakietu EDU**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytłumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Dziś pomożemy Einsteinowi w matematycznym wyzwaniu! Będzie zadawał wam pytania z dodawania i odejmowania – kto odpowie dobrze, zdobędzie punkt!

Gotowi? Zaczynamy zabawę!

PRZEBIEG GRY

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.



cała
grupa



trudny

ZBIORY LICZBOWE

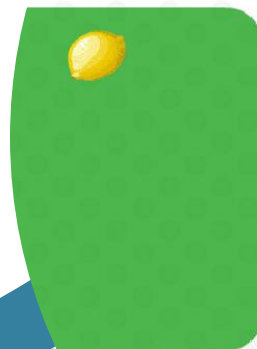


PAKIET
EDU

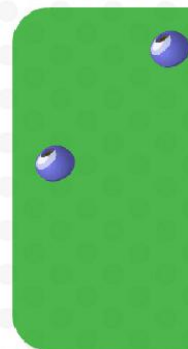
pkt

KTÓRY ZBIÓR
JEST WIĘKSZY?

CYTRYNA



JAGODA



CELE ZAJĘĆ:

- Rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania,
- Utrwalenie działań matematycznych w atrakcyjnej formie,
- Budowanie umiejętności praktycznego stosowania matematyki w codziennych sytuacjach.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

- Jakiej jest różnica w owocach pomiędzy zbiorami?
- Gdyby do mniejszego zbioru dodać jeden owoc, to który zbiór byłby większy?
- Co by się stało, gdybyśmy zabrali dwa owoce z większego zbioru?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Zbiory liczbowe” z pakietu EDU**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytłumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Zobaczcie – **mamy dwa zbiory owoców**. Waszym zadaniem jest policzyć, ile owoców znajduje się w każdym kwadracie, a potem powiedzieć, który zbiór jest większy lub mniejszy. Za każdą poprawną odpowiedź dostajecie punkt!

Gotowi? Zaczynamy zabawę!

PRZEBIEG GRY

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.



cała
grupa



średni

GRA W KLASY



PAKIET
PLAY



CELE ZAJĘĆ:

- Rozwijanie sprawności ruchowej i koordynacji,
- Doskonalenie liczenia od 1 do 10,
- Poznanie lub przypomnienie tradycyjnej „zabawy w klasy”.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

- Czy wiecie czym jest zabawa w klasy?
- Co podobało wam się w tej zabawie?
- Czy wiecie, że możecie w nią zagrać również w domu?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Gra w klasy” z pakietu PLAY**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytlumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Kiedy dorośli byli dziećmi, często bawili się w grę, którą nazywano „gra w klasy”. Polegała ona na skakaniu po polach w odpowiedniej kolejności. Dziś zrobimy to w kolorowej, magicznej wersji! Waszym zadaniem jest przeskakiwanie po kolorowych polach w kolejności od 1 do 10. Jeśli uda Wam się wykonać to zadanie bezbłędnie – otrzymamy nagrodę w postaci gwiazdki!

Gotowi? Zaczynamy zabawę!

PRZEBIEG GRY

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.



1 os.



łatwy

CYFERKI



PAKIET
EDU



CELE ZAJĘĆ:

- Trening sprawności ruchowej,
- Rozwijanie umiejętności rozpoznawania cyfr i porządkowania ich rosnąco,
- Kształtowanie koncentracji uwagi i refleksu.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

- Na którym miejscu leżała cyfra 7?
- Które cyfry są większe od 5?
- Czy ta liczba jest parzysta czy nieparzysta?
- Znasz liczbę, która kończy się tą samą cyfrą?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Cyferki” z pakietu EDU**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód.
4. Wytlumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Na planszy leżą magiczne kamienie, a na każdym z nich może pojawić się liczba. Twoim zadaniem jest odnaleźć odpowiednią cyfrę i **HOP!** – wskoczyć na właściwy kamień! Ale uwaga...trzeba być szybkim i czujnym, bo zaraz potem pojawi się kolejna liczba na innym kamieniu! I znowu... **HOP!** Skaczemy dalej! **Gotowi? Zaczynamy zabawę!**

PRZEBIEG GRY

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.



2 os.



łatwy

ŻYCIE CODZIENNE

ZABAWA W SKLEP



PAKIET
EDU



CELE ZAJĘĆ:

- Kształtowanie samodzielności i odpowiedzialności za wykonanie zadania,
- Kształtowanie postaw prozdrowotnych i promowanie zdrowego stylu życia.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

- Czy lubisz jeść ten owoc/warzywo?
- Kiedy ostatnio jadłeś(-aś) taki owoc?
- Gdybyś mógł dać temu warzywu nowe imię, jak by się nazywało?
- Kto zna inne owoce tego koloru?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Zabawa w sklep” z pakietu EDU**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytlumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Witajcie w naszym wesołym sklepie!
Dzisiaj każdy z Was zostaje pomocnikiem pani sprzedawczyni.

Ale uwaga! W naszym sklepie wszystko się pomieszało!
Musicie pomóc znaleźć to, czego szukamy. Na ekranie zobaczycie, co trzeba kupić. Kto pierwszy wypatrzy ten produkt? **Gotowi? Czas na zakupy!**

PRZEBIEG GRY

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 - 2 os.



łatwy

W ŁAZIENCIE



PAKIET
EDU



CELE ZAJĘĆ:

- Kształtowanie nawyków higienicznych,
- Kształtowanie postaw prozdrowotnych i promowanie zdrowego stylu życia,
- Rozwijanie samodzielności i odpowiedzialności za siebie.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

Krótką rozmowa:

- Które z tych produktów używacie na co dzień ?
- Jakie artykuły higieniczne znacie?
- Co robimy, żeby być czysti?
- Kiedy trzeba myć ręce? Czy tylko po zabawie?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „W łazience” z pakietu EDU**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytłumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Dzieci, dziś wydarzyło się coś niezwykłego! Do naszego wirtualnego świata trafiła dziewczynka, która bawiła się cały dzień na podwórku, w błocie, w kałużach i... wygląda jak mały potworek z bajki! Dlatego też, potrzebuje ona naszej pomocy! Na planszy znajdziecie różne przedmioty – niektóre się przydadzą, inne nie... Trzeba dobrze pomyśleć i wybrać te, które pomogą naszej bohaterce znów być czystą i pachnącą. **Gotowi?**

PRZEBIEG GRY

Na środku ekranu pojawia się zabrudzona postać dziecka.

Gra polega na umyciu dziewczynki korzystając z dostępnych artykułów higienicznych, które widoczne są na planszy.

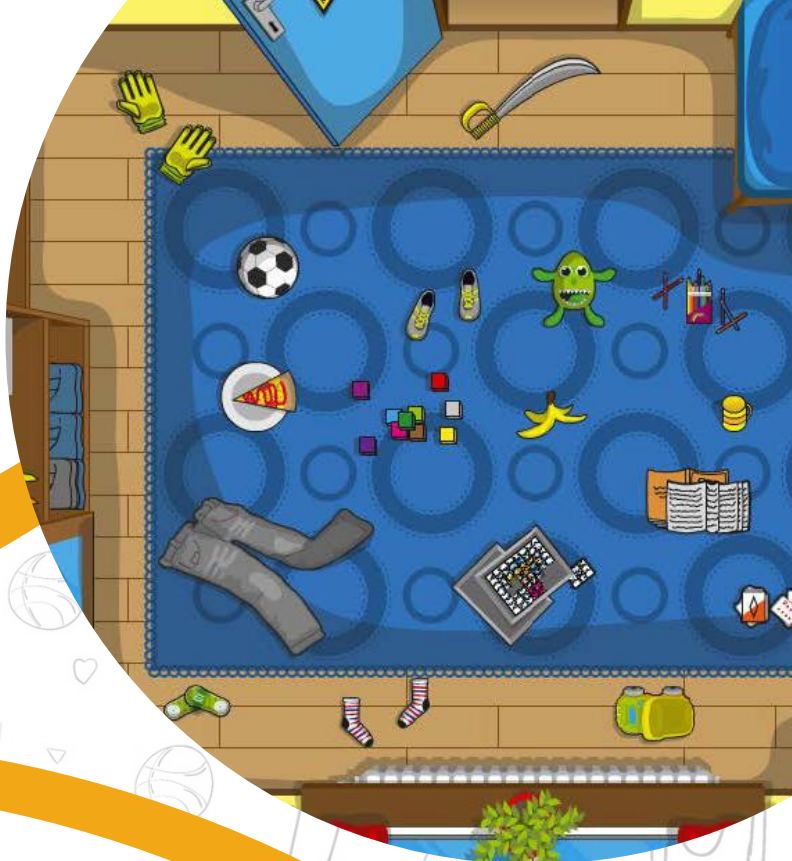
 1 os.

 łatwy

SPRZĄTANIE POKOJU



PAKIET
EDU



CELE ZAJĘĆ:

- Rozwijanie samodzielności oraz umiejętności organizacji,
- Rozwijanie kompetencji społecznych – pomaganie oraz współpraca,
- Wzmacnianie pozytywnych nawyków związanych z porządkiem i czystością.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

Krótką rozmowa:

- Jakie przedmioty najczęściej trzeba sprzątać w Twoim pokoju?
- Kto pomaga Ci sprzątać w domu?
- Gdyby pokój był magiczny i sam się sprzątał – jak by to wyglądało?
- Dlaczego warto sprzątać swój pokój?
- Jak się czujesz w posprzątanym pokoju?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Sprzątanie pokoju” z pakietu EDU**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytlumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Dostaliśmy właśnie wiadomość od naszego kolegi **Florka!** Jego pokój wygląda.....no cóż, jak po przejściu tornada! Wszędzie zabawki, skarpetki i jedzenie! Florek poprosił nas o pomoc. **Potrzebuje prawdziwych ekspertów od porządków – a kto jak nie Wy!**

Na ekranie zobaczycie jego pokój – a w lewym górnym rogu przedmiot, który trzeba szybko znaleźć i posprzątać. Gdy uda się to zrobić – pojawi się kolejny!

Kto jest gotowy, by zostać Mistrzem Czystości?



PRZEBIEG GRY

Na planszy przedstawiony jest dziecięcy pokój z rozrzuconymi przedmiotami. W lewym górnym rogu ekranu pojawia się przedmiot, który trzeba odnaleźć. Celem zabawy jest posprzątanie całego pokoju w jak najkrótszym czasie.



1 os.



łatwy

PRZY STOLE



PAKIET
EDU



CELE ZAJĘĆ:

- Kształtowanie nawyków kultury spożywania posiłków,
- Rozwijanie samodzielności i poczucia odpowiedzialności za wspólne czynności domowe,
- Wzbogacenie słownictwa związanego z czynnościami codziennymi.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

Krótką rozmowa:

- Co jeszcze powinno się znaleźć na stole?
- Gdzie zwykle kładziemy widelec, a gdzie nóż? Dlaczego?
- Po której stronie stawiamy kubek?
- Czy nakrywacie czasem do stołu w domu?
- Kto pomaga w Twoim domu przygotowywać posiłki?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Przy stole” z pakietu EDU**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytlumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Dziś mamy bardzo ważne zadanie – jesteśmy zaproszeni na wyjątkowy obiad do... **Królowej Etykiety!**
Ale uwaga – zanim przyjdą goście, musimy przygotować stół!

Na ekranie zobaczycie stół, na którym pojawią się podświetlone miejsca. Waszym zadaniem będzie wybrać odpowiednie naczynia, sztucze i położyć je tam, gdzie trzeba.

Kto z Was umie pięknie nakryć do stołu? Czas sprawdzić!



PRZEBIEG GRY

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



1 os.



średni

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ

TAKIE SAME



PAKIET
PLAY



CELE ZAJĘĆ:

- Rozwijanie spostrzegawczości,
- Poprawa zdolności szybkiego reagowania na bodźce wzrokowe,
- Integracja grupy poprzez wspólną zabawę,
- Trenowanie refleksu.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

- Co było najtrudniejsze w grze?
- Co pomogło znaleźć wspólny obrazek?
- Warto patrzeć na kolory czy kształty?

Zadanie: narysuj własny zestaw obrazków, w których tylko jeden się powtarza.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Takie same” z pakietu PLAY**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytłumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Za chwilę zagramy w grę **detektywów obrazków**. Na ekranie pojawią się dwie plansze z różnymi rysunkami. Waszym zadaniem będzie jak najszybciej znaleźć taki sam obrazek na obu planszach!

Podsumowanie wyników:

Zdobyliście 5 punktów! Macie sokoły wzrok i świetną pamięć!

PRZEBIEG GRY

Po wystartowaniu pojawią się dwie plansze posiadające zestaw obrazków. Celem gry jest dostrzeżenie tego samego motywu na obu z nich. Gra kończy się po zdobyciu 5 punktów.



cała
grupa



średni

ZNAJDŹ RÓŻNICE



PAKIET
PLAY



CELE ZAJĘĆ:

- Poprawa zdolności szybkiego reagowania,
- Ćwiczenie pracy zespołowej lub indywidualnej,
- Doskonalenie umiejętności analizowania.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

- Która różnica była najtrudniejsza do zauważenia?
- Dlaczego warto ćwiczyć spostrzegawczość?
- W jakich sytuacjach w życiu codziennym może się przydać?

Opcjonalne rozwinięcie:

- zawody między grupami (na czas)

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Znajdź różnicę” z pakietu PLAY**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytlumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Dzisiaj będziemy trenować naszą **SPOSTRZEGAWCZOŚĆ** – to znaczy, jak dobrze potrafimy zauważać szczegóły. Przed Wami dwa bardzo podobne obrazki... ale coś się w nich nie zgadza! Waszym zadaniem będzie odnaleźć **TRZY** różnice.

Uważnie patrzcie, nie śpieszcie się – liczy się dokładność, a nie szybkość!



PRZEBIEG GRY

Gra na spostrzegawczość, która polega na znalezieniu trzech różnic między obrazkami. Należy stanąć w miejscu, gdzie obrazy się różnią, i zaznaczyć dany obszar.



cała
grupa



średni

MEMORY



PAKIET
PLAY



CELE ZAJĘĆ:

- Rozwijanie percepcji wzrokowej,
- Trenowanie refleksu i orientacji przestrzennej,
- Ćwiczenie spostrzegawczości.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

- Co pomogło Wam zapamiętywać położenie kart?
- Czy zauważyliście, że razem łatwiej rozwiązywać zadania?
- Czy znacie jakieś sposoby na większą koncentrację?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Memory” z pakietu PLAY**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytlumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Dzisiaj zagramy w grę, która sprawdzi Waszą pamięć i refleks! Na planszy znajduje się **16 zakrytych kart – czyli 8 par**. Waszym zadaniem będzie odnaleźć wszystkie ukryte pary. Ale jest haczyk – kartę można odkryć tylko wtedy, gdy pojawi się wokół niej niebieska ramka!

Ćwicząc pamięć i spostrzegawczość, uczymy się skupienia i szybszego reagowania – to przydaje się **nie tylko w grach, ale i w nauce!**

PRZEBIEG GRY

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.



cała
grupa



średni

KLOCKI



PAKIET
PLAY



CELE ZAJĘĆ:

- Doskonalenie umiejętności porównywania i klasyfikowania,
- Ćwiczenie spostrzegawczości,
- Doskonalenie umiejętności podejmowania decyzji,
- Kształtowanie postawy uważnego obserwatora.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

- Czy wszystkie zestawy mają te same kolory? A kształty?
- Czy któryś zestaw jest bardzo podobny do wieży, ale jednak się różni? Czym?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Klocki” z pakietu PLAY**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytlumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Pobawimy się w detektywów budowli! Na ekranie pojawi się kolorowa wieża z klocków. Waszym zadaniem będzie odgadnąć, z jakich dokładnie klocków została zbudowana. Uważnie się przypatrzcie, aby dopasować szczegóły. **Pamiętajcie - wszystkie elementy, czyli kształt oraz kolor muszą się zgadzać!**

PRZEBIEG GRY

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.

 cała grupa

 średni

WARZYWA I OWOCE



PAKIET
EDU



CELE ZAJĘĆ:

- Trenowanie refleksu i koordynacji ruchowej,
- Utrwalanie postaw prozdrowotnych,
- Rozwijanie umiejętności klasyfikowania.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

- Jakie warzywa i owoce kupujecie?
- Jakie warzywa lub owoce lubicie jeść?
- Co było najłatwiejsze do rozpoznania?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Warzywa i owoce” z pakietu EDU**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytlumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Zamienimy się w specjalistów od warzyw i owoców! Na naszej planszy pojawiają się różne rzeczy – **niektóre są pyszne i zdrowe, a inne... no właśnie – to wcale nie jedzenie!** Uważajcie! Waszym zadaniem jest zebrać jak najwięcej owoców i warzyw, a unikać wszystkiego, co nie nadaje się do jedzenia. Za każdy dobry wybór – zdobywacie punkt. **Gotowi?**

PRZEBIEG GRY

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 os.



średni

NIEPASUJĄCY ELEMENT



PAKIET
EDU



CELE ZAJĘĆ:

- Kształtowanie spostrzegawczości i koncentracji uwagi,
- Wzmacnianie refleksu i umiejętności szybkiego podejmowania decyzji.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

- Co łączy pozostałe obrazki?
- Dlaczego ten przedmiot nie pasował?
- Co udało wam się zauważyć najszybciej?
- Co sprawiło wam problemy?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Niepasujący element” z pakietu EDU**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytlumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Za chwilę zostaniemy specjalnymi detektywami. Zajmiemy się sprawą wymagającą duuuużej spostrzegawczości. Będziecie musieli bardzo uważnie przyglądać się ukazanym obrazkom, ponieważ różnią się one pewnym elementem. Naszym zadaniem jest właśnie te elementy znaleźć. **Czy jesteście gotowi na takie wyzwanie? Robimy głęboki wdech, wydech.....i zaczynamy!**

PRZEBIEG GRY

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.



cała
grupa



średni

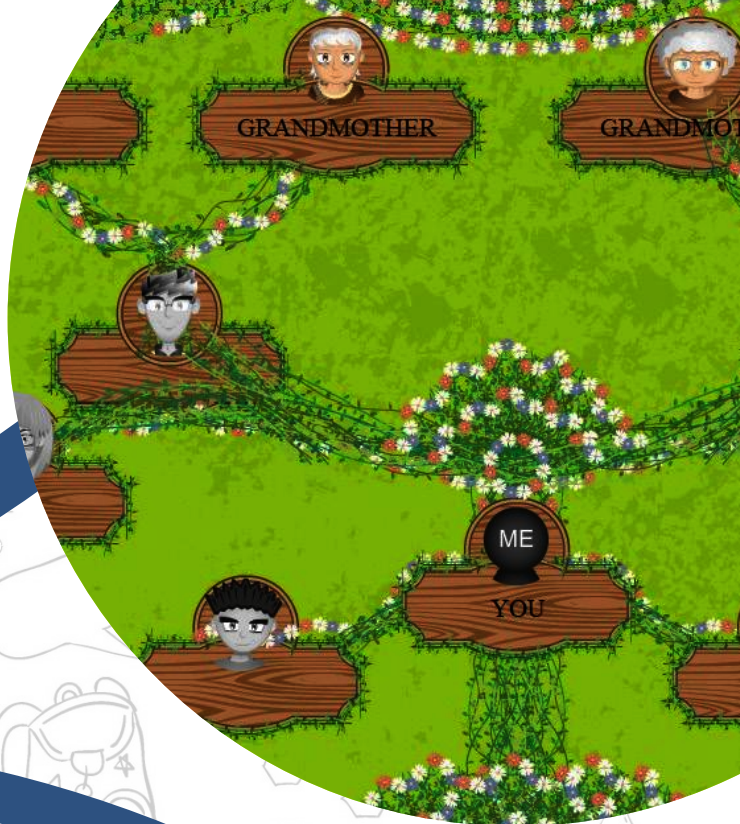
JEZYK ANGIELSKI



DRZEWO GENEALOGICZNE - MOJA RODZINA



PAKIET
JĘZYK ANGIELSKI



CELE ZAJĘĆ:

- Wzbogacanie słownictwa o pojęcia związane z rodziną w **języku angielskim**,
- Rozwijanie logicznego myślenia i umiejętności klasyfikowania,
- Ćwiczenie pamięci.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

- Kim jest dla ciebie mama twojego taty?
- Czy masz rodzeństwo? Jak ma na imię twój brat albo siostra?
- Czy jesteś czyimś wnukiem lub wnuczką?
- Czy znasz imiona swoich dziadków?
- Kto w twojej rodzinie jest najstarszy, a kto najmłodszy?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Drzewo genealogiczne - moja rodzina” z pakietu JĘZYK ANGIELSKI**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytlumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Dziś porozmawiamy o czymś bardzo wyjątkowym – o **naszej rodzinie!** Każdy z nas ma bliskie osoby, które kocha: mamę, tatę, dziadków, rodzeństwo... A czy wiecie, że można narysować rodzinę na specjalnym obrazku, który nazywa się drzewo genealogiczne? To takie drzewko, na którym zamiast liści są osoby z naszej rodziny – pokazuje, kto jest kim i jak jesteśmy ze sobą połączeni. W naszej zabawie na ekranie zobaczycie właśnie takie drzewo. Waszym zadaniem będzie odnaleźć wszystkich członków rodziny i umieścić ich w odpowiednich miejscach. **Pamiętajcie, że wszystko postaramy się zrobić w języku angielskim. Gotowi?**

PRZEBIEG GRY

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

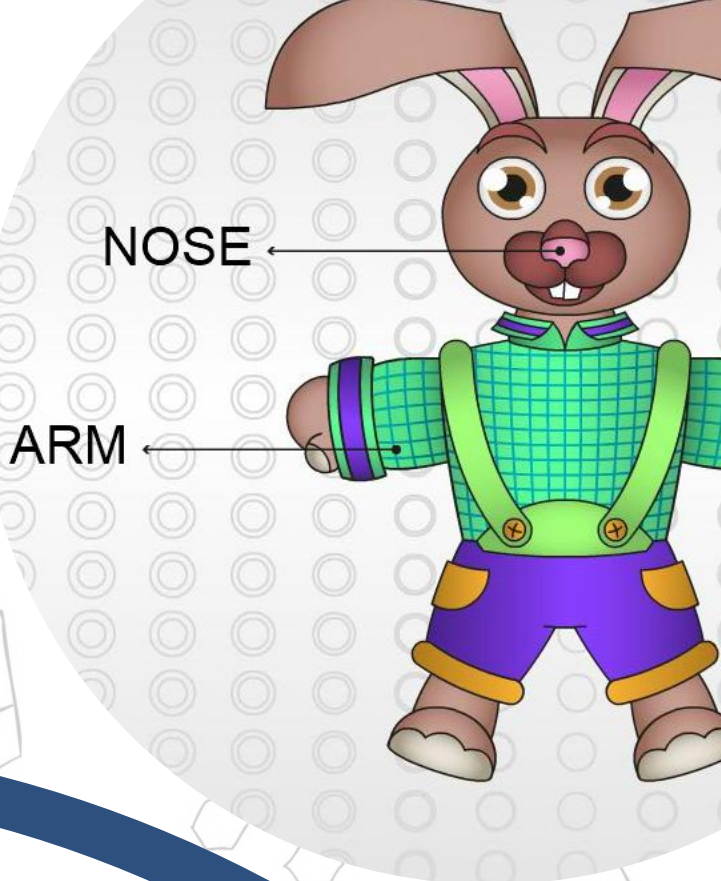




CZĘŚCI CIAŁA



PAKIET
JĘZYK ANGIELSKI



CELE ZAJĘĆ:

- Nauka i utrwalenie nazw części ciała w **języku angielskim**,
- Nauka reagowania na polecenia w języku obcym,
- Rozwój koordynacji ruchowej i współpracy.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

Rozgrzewka językowo-ruchowa:

Nauczyciel pokazuje część ciała i mówi po angielsku:

- **"Touch your nose!"** – kiedy na obrazku pojawi się słowo „nose”
- **"Touch your arm!"** – kiedy na obrazku pojawi się słowo „arm”

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Części ciała” z pakietu JĘZYK ANGIELSKI**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytlumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Czy ktoś z was umie mówić po angielsku? Zaraz na naszej magicznej podłodze pojawi się pewna postać. Usłyszycie pytanie po angielsku i będziecie musieli szybko powiedzieć, gdzie ten stworek ma konkretną część ciała, ale po angielsku. **Are you ready? Let's goooo!**

PRZEBIEG GRY

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





UKŁADANKA - ZWIERZĘTA



PAKIET
JĘZYK ANGIELSKI



RABBIT



CELE ZAJĘĆ:

- Nauka i utrwalenie nazw zwierząt w **języku angielskim**,
- Nauka reagowania na polecenia w języku obcym,
- Rozwój współpracy w grupie.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

Rozgrzewka językowa:

Nauczyciel pyta jakie zwierzątka dzieci znają w języku angielskim.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Układanka - zwierzęta” z pakietu JĘZYK ANGIELSKI**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytlumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Czy ktoś z was wie jak nazywa się kot w języku angielskim? Zaraz na naszej magicznej podłodze pojawią się zwierzątka. Waszym zadaniem, będzie odnaleźć zwierzątko, którego nazwa zaraz się wyświetli a następnie połączyć jego elementy. Ale uwaga nazwy zwierzątek będą wyskakiwać w języku angielskim! **Are you ready? Let's goooo!**

PRZEBIEG GRY

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



1 os.



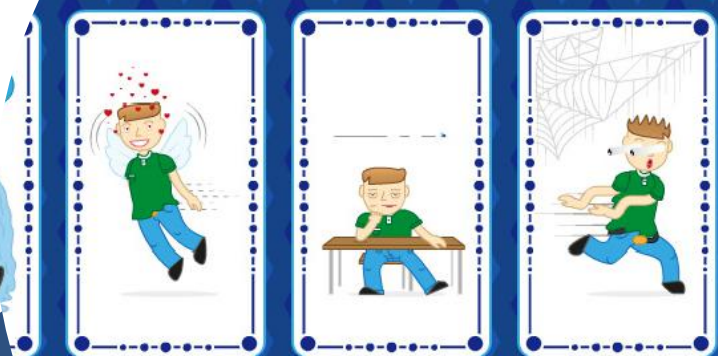
średni



DOPASUJ EMOCJE



PAKIET
JĘZYK ANGIELSKI



ed

bored

in love

CELE ZAJĘĆ:

- Nauka i utrwalenie nazw emocji w **języku angielskim**,
- Nauka reagowania na polecenia w języku obcym,
- Rozwój koordynacji ruchowej i współpracy.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

Krótką dyskusja w języku angielskim:

- Jak myślisz, dlaczego ta postać jest smutna/wesoła/zdenerwowana?
- Co to znaczy „zaskoczony”? Jak pokazujemy to twarzą?
- Gdyby ta emocja była kolorem, to jakim?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Dopasuj emocje” z pakietu JĘZYK ANGIELSKI**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytlumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Dzisiaj będziemy uważnie słuchać i dowiemy się, co ktoś czuje. Zaraz zobaczycie obrazki na ekranie – każde z nich wyraża różne emocje. Waszym zadaniem jest dopasowanie opisu emocji w języku angielskim do konkretnego obrazka. Pamiętajcie, że ze wszystkim wam pomogę.

Are you ready? Let's goooo!

PRZEBIEG GRY

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

 1 os.

 średni



POGODA - POGODA I PORY ROKU



PAKIET
JĘZYK ANGIELSKI



CELE ZAJĘĆ:

- Rozwijanie umiejętności rozpoznawania zjawisk pogodowych **w języku angielskim,**
- Nauka reagowania na polecenia w języku obcym.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

- Jak wygląda niebo, kiedy jest burza? A kiedy jest słonecznie?
- Jaka jest Twoja ulubiona pogoda i dlaczego?
- Gdyby chmurka mogła mówić, co by powiedziała?
- Co trzeba ubrać, gdy za oknem jest taka pogoda?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Pogoda - Pogoda i pory roku” z pakietu JĘZYK ANGIELSKI**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wy tłumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Zaraz zostaniemy małymi pogodynkami!

Na ekranie zobaczycie duże koło, a w nim różne obrazki pokazujące pogodę: słońce, chmurki, deszcz, śnieg i wiele innych.

Komunikat powie, jaka pogoda nas dziś odwiedza, a Wy będziecie musieli jak najszybciej znaleźć i wskazać właściwy obrazek na kole! **Pamiętajcie jest to gra w języku angielskim, więc z moją pomocą nauczycie się nowych słówek !**

Gotowi? Uwaga – prognoza pogody właśnie się zaczyna!

PRZEBIEG GRY

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.



1 os.



średni

PRZYRODA I
ŚRODOWISKO

WYTWARZANIE ENERGII



PAKIET
EKOLOGIA



CELE ZAJĘĆ:

- Wprowadzenie dzieci w temat odnawialnych źródeł energii,
- Rozwijanie logicznego myślenia,
- Wzmacnianie świadomości ekologicznej i troski o środowisko,
- Nauka poprzez zabawę i współzawodnictwo.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

Mini-dyskusja:

- Co musieliśmy zrobić, żeby zapaliła się żarówka?
- Czy te źródła prądu to coś, co się kończy, czy możemy z nich korzystać cały czas?
- Jak możemy oszczędzać prąd, żeby nie marnować energii?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Wytwarzanie energii” z pakietu EKOLOGIA**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytlumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Dziś zostaniecie małymi inżynierami energii! Na ekranie zobaczycie piękny krajobraz, w którym znajdują się urządzenia wytwarzające prąd. To elektrownie – takie, które wykorzystują wiatr, słońce i wodę. Waszym zadaniem będzie uruchomić te urządzenia, aby wytworzyć prąd i zapalić żarówkę. Macie na to tylko 30 sekund!

Gotowi na energetyczną zabawę? 3... 2... 1... START!

PRZEBIEG GRY

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.



ROZKŁAD ŚMIECI



PAKIET
EKOLOGIA

Jak długo rozkłada się:

50 LAT

Kalosze



CELE ZAJĘĆ:

- Kształtowanie wartości: odpowiedzialność, troska o planetę, współpraca,
- Umiejętność uczenia się przez działanie,
- Wzmocnienie kompetencji społecznych.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

Mini-dyskusja:

- Dlaczego warto segregować odpady?
- Co dzieje się ze śmieciami, których nie wyrzucamy do odpowiednich pojemników?
- Czy segregowaliście sami śmieci?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Rozkład śmieci” z pakietu EKOLOGIA**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytlumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Czy wiecie, jak długo rozkłada się butelka plastikowa? A skórka od banana? Dzisiaj zagramy w ekologiczną grę, w której sprawdzimy, co wiemy o śmieciami!

PRZEBIEG GRY

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



CO ROZKŁADA SIĘ DŁUŻEJ?



PAKIET
EKOLOGIA



Baterie

Puszka
alumin

CELE ZAJĘĆ:

- Rozwijanie świadomości ekologicznej i odpowiedzialności za środowisko naturalne,
- Pobudzanie kreatywności i wyobraźni,
- Kształtowanie umiejętności logicznego myślenia i wnioskowania.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

Mini-dyskusja:

- Dlaczego warto segregować odpady?
- Co możemy zmienić w naszym codziennym zachowaniu, żeby pomóc planecie?
- Gdybyście byli **SUPERBOHATERAMI ZIEMI**, to jak byście jej pomagali?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Co rozkłada się dłużej” z pakietu EKOLOGIA**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytlumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Czy wiecie, co się dzieje z naszymi śmieciami, kiedy je wyrzucimy? Czy znikają jak za dotknięciem magicznej różdżki?

Dzieci krótko dzielą się swoimi pomysłami. Nauczyciel wyjaśnia, że niektóre rzeczy rozkładają się bardzo szybko, inne potrzebują wielu lat.

Zaraz będziemy mogli dowiedzieć się sami. Waszym zadaniem jest ustalić, która z rzeczy tutaj wyświetlonych rozłoży się najszybciej, a która najwolniej.

PRZEBIEG GRY

Na planszy znajdują się cztery przedmioty. Zadanie polega na uporządkowaniu ich według prędkości, w jakiej się rozkładają. Od najszybszego do najwolniejszego. Wygrywa ten kto wskaże prawidłową kolejność.



WYHODUJ ROŚLINĘ



PAKIET
EDU

CELE ZAJĘĆ:

- Rozwijanie wrażliwości i odpowiedzialności za otaczającą przyrodę,
- Kształtowanie umiejętności obserwacji zmian w środowisku przyrodniczym,
- Rozwijanie empatii i cierpliwości.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

Mini-dyskusja:

- Co moglibyśmy zrobić, żeby w przyszłości zadbać o więcej takich roślin?
- Jakie rośliny macie w domu? Jak się nimi zajmujecie?
- Czy jest jakaś roślina, która potrzebuje bardzo mało wody?

Wspólnie z dziećmi tworzymy listę „Zasad szczęśliwej rośliny” i wieszamy ją w klasie.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Wyhoduj roślinę” z pakietu EDU**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytlumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Na łące wyrósł mały kwiatusek. Waszym zadaniem będzie sprawić, żeby wyrósł duży, piękny i szczęśliwy. **Ale uwaga! Pogoda może płać figle, a kwiatuśkom nie wszystko służy! Czy wiecie co potrzebuje on najbardziej?**

PRZEBIEG GRY

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.



cała
grupa



trudny

ZWIERZETA

UKRYTE ZWIERZĄTKO



PAKIET
PLAY



CELE ZAJĘĆ:

- Ćwiczenie motoryki małej,
- Rozwijanie spostrzegawczości i koncentracji,
- Rozwijanie empatii i cierpliwości.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

Mini-dyskusja:

- Jak myślicie, dlaczego zwierzątko się schowało?
- Czy to zwierzątko ma futro, czy pióra?
- Jakie imię moglibyśmy mu nadać?
- Jakie inne zwierzęta żyją w lodzie lub śniegu?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Ukryte zwierzątko” z pakietu PLAY**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytlumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Dziś mam dla Was niesamowitą wiadomość! W pewnym lodowym królestwie żyją urocze zwierzątka, które bardzo lubią się chować. Jedno z nich postanowiło zrobić nam psikusa i ukryło się pod grubą warstwą lodu! Musimy mu pomóc! Ale uwaga – lód trzeba najpierw dokładnie oczyścić. **Kto jest gotowy na taką przygodę?**

PRZEBIEG GRY

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



1 - 4 os.



łatwy

WĘDKOWANIE



PAKIET
PLAY



CELE ZAJĘĆ:

- Ćwiczenie koncentracji uwagi i spostrzegawczości,
- Rozwijanie umiejętności współpracy i komunikacji w parze,
- Trening refleksu i koordynacji wzrokowo-ruchowej.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

Mini-dyskusja:

- Jak wyglądały ruchy wędki, gdy rybka się łapała?
- Gdzie w prawdziwym życiu można łowić ryby?
- Czy wszystkie ryby mieszkają w jeziorach?
- Jak powinniśmy dbać o wodę i zwierzęta w niej mieszkające?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Wędkowanie” z pakietu PLAY**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytlumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Dziś wybieramy się na wspólne wędkowanie! Ale uwaga – nie będziemy rywalizować, tylko łowić razem! W wodzie pływają sprytnie rybki, które czasem lekko poruszają wędką... Ale jeśli wędka poruszy się dwa razy szybko – to znak, że rybka złapała haczyk! Trzeba wtedy bardzo szybko zareagować i ją złowić! **Naszym celem jest złowić 10 rybek. Gotowi?**

PRZEBIEG GRY

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.



2 os.



średni

TEST EINSTEINA - ZWIERZĘTA



PAKIET
JĘZYK ANGIELSKI



Gdzie jest zwierzę: RHINOS

CELE ZAJĘĆ:

- Rozwijanie umiejętności rozpoznawania, nazywania i opisywania zwierząt **w języku angielskim**,
- Kształtowanie umiejętności pracy w grupie.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

Mini-dyskusja:

- Jakie zwierzątka znacie w języku angielskim? Wymieńcie trzy.
- Czy ktoś pamięta, jak jest „kot” po angielsku?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Test Einsteina - zwierzęta” z pakietu JĘZYK ANGIELSKI**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytlumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Wyobraźcie sobie, że jesteście odkrywcami, którzy właśnie trafili do dżungli... albo na farmę... albo do zoo! Wszędzie dookoła – zwierzęta! Ale uwaga – one nie mówią po polsku... mówią po angielsku!

Razem będziemy zgadywać, pokazywać, mówić, a nawet się trochę powygłupiamy jak prawdziwe zwierzątka! Naszym zadaniem jest rozszyfrować, jakie to zwierzątka i nauczyć się, jak się nazywają po angielsku. Ready? Let's gooo!

PRZEBIEG GRY

Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki **„Zwierzęta” w języku angielskim**.

 2 os.

 łatwy

ODGŁOSY ZWIERZĄT



PAKIET
JĘZYK ANGIELSKI



LION



BEAR



CO



HORSE



PIG



PIG

CELE ZAJĘĆ:

- Utrwalanie nazw zwierząt w języku angielskim,
- Ćwiczenie pracy zespołowej oraz komunikacji w języku obcym,
- Rozwijanie koncentracji oraz słuchu fonematycznego.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

Mini-dyskusja:

- Czy dźwięki zwierząt brzmią tak samo w każdym języku?
- Czy zwierzę może wyrażać emocje przez dźwięk?
- Dlaczego niektóre odgłosy są trudniejsze do rozpoznania?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. Wybierz grę „Odgłosy zwierząt” z pakietu **JĘZYK ANGIELSKI**
3. Upewnij się, że dzieci są w bezpiecznej strefie, wolnej od wszelkich przeszkód
4. Wytlumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Zamienimy się w detektywów i będziemy rozpoznawać zwierzęta nie po wyglądzie, ale po ich głosach! Waszym zadaniem będzie odgadnąć, jakie to zwierzę i wybrać je spośród obrazków na ekranie. Pamiętajcie – wszystkie zwierzęta będą podpisane po angielsku. Spróbujemy wspólnie odczytać ich nazwy. **Gotowi?**

PRZEBIEG GRY

Gra polega na rozpoznaniu głosu zwierzęcia oraz zidentyfikowanie go spośród zdjęć widniejących na ekranie. Gra rozgrywa się w **języku angielskim**.

 cała grupa

 łatwy

ZWIERZĘTA



PAKIET
EDU



CELE ZAJĘĆ:

- Utrwalanie nazw zwierząt,
- Poszerzanie wiedzy o środowisku przyrodniczym,
- Rozpoznawanie różnych środowisk naturalnych.

PROPOZYCJE ROZSZERZENIA GRY

Mini-dyskusja:

- Czy wszystkie zwierzęta mogą mieszkać w lesie?
- Dlaczego niektóre zwierzęta nie mogą mieszkać na pustyni?
- Czy widzieliście kiedyś na wakacjach jakieś dzikie zwierzę?

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Uruchom interaktywną podłogę **FunFloor**
2. **Wybierz grę „Zwierzęta” z pakietu EDU**
3. Upewnij się, że dzieci stoją w bezpiecznej odległości i że w pobliżu nie ma przeszkód
4. Wytlumacz zasady gry – językiem prostym i obrazowym:

Przykładowa instrukcja dla dzieci:

Zaraz wybierzemy się w niezwykłą podróż po świecie przyrody. Odwiedzimy lasy, pustynie, oceany i góry! Ale najpierw musimy pomóc naszym zwierzętom wrócić do ich domów. **Gotowi?**

PRZEBIEG GRY

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



cała
grupa



łatwy



Przedstawiliśmy tylko kilka przykładowych scenariuszy. Na ich podstawie można przeprowadzić zajęcia o danej tematyce, ale to dopiero początek!

Dzięki dostępnym pakietom tematycznym, można w każdej chwili rozszerzyć zestaw gier o nowe aktywności – dopasowane do wieku, zainteresowań i rozwoju uczestników.

Elastyczna struktura pakietów sprawia, że na Interaktywnej Podłodze FunFloor można przeprowadzić nieograniczoną ilość zajęć tematycznych. Tylko od Twojej kreatywności zależy jaki scenariusz zajęć stworzysz.

DO KAŻDEGO URZĄDZENIA FUNFLOOR MOŻNA DOKUPIĆ NASTĘPUJĄCE PAKIETY:



**PAKIET
SPORT**



**PAKIET
KODOWANIE**



**PAKIET
FUNWALL**



**PAKIET
KARTA ROWEROWA**



**PAKIET
BABY FIRST**



**PAKIET
ROZWÓJ MÓZGU**



**PAKIET
LOGOPEDIA**



**PAKIET
SZKOŁA PODSTAWOWA**



**PAKIET REWALIDACJA
I TERAPIA**



**PAKIET
MOTORYKA MAŁA**

DOSTĘPNE AKCESORIA :



**PISAK DŁUGI
PISAK KRÓTKI**



PIŁECZKI



WORECZKI



MATA POLIWINYLOWA