



FunFloor

INTERAKTYWNA PODŁOGA



PAKIET EKOLOGIA



KATALOG GIER





PAKIET EKOLOGIA

10 GIER

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

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

1. WYTWARZANIE ENERGII



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

 30 sek.

 1-3 os.

 średni

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spostrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna

2. SPRZĄTANIE PLAŻY



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

 30 sek.

 1-2 os.

 łatwy

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spostrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna

3. URATUJ DRZEWO



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

 50 sek.
 1-2 os.
 średni

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

4. EKOLOGICZNE POMIDORY



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


 30 sek.
 1-2 os.
 średni

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

5. CO ROZKŁADA SIĘ DŁUŻEJ?



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

 30 sek.
 1 os.
 trudny

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

6. CO BARDZIEJ EKO?

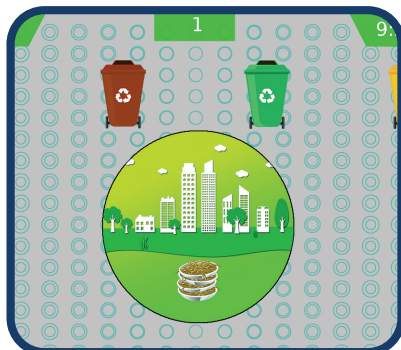


Po wystartowaniu gry zegar zaczyna odmierzać czas, a na środku planszy pojawia się pytanie dotyczące ekologii i 2 możliwe odpowiedzi. Zadaniem gracza jest odpowiedzieć poprawnie na 10 pytań poprzez zaznaczenie właściwego pola.

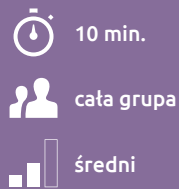
 5 min.
 cała grupa
 średni

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

7. SEGREGACJA ŚMIECI



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



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

8. ROZKŁAD ŚMIECI



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



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

9. SPRZĄTANIE LASU



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



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

10. ŚMIECI W RZECE



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



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