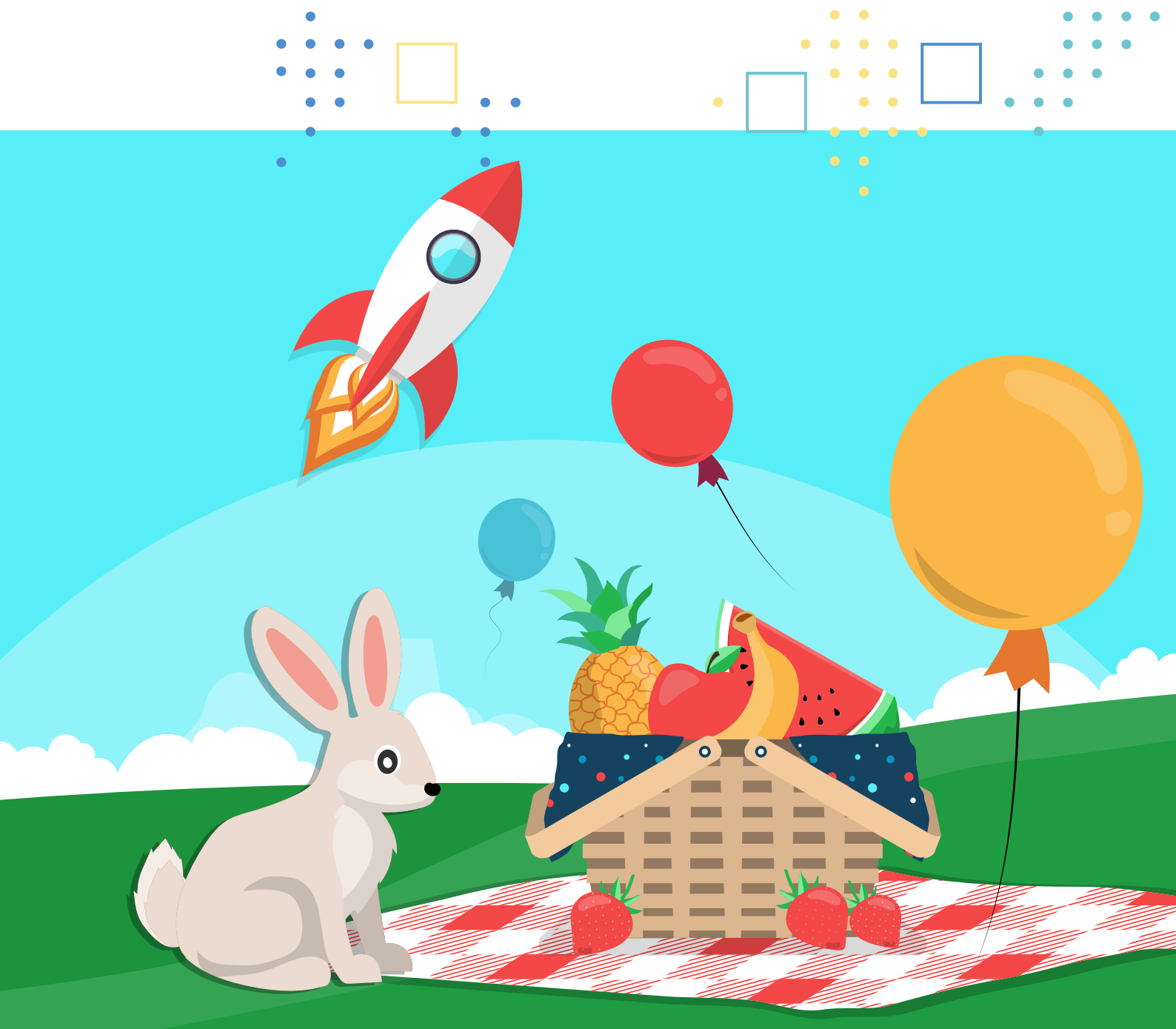


Przewodnik po aplikacjach interaktywnych

# Mali odkrywcy

Gry i zabawy na podłogę interaktywną

Opracowanie: LavaVision



**Mali odkrywcy** to pakiet aplikacji interaktywnych przeznaczonych dla podłogi interaktywnej **SmartFloor**. Aplikacje są sterowane ruchem całego ciała.

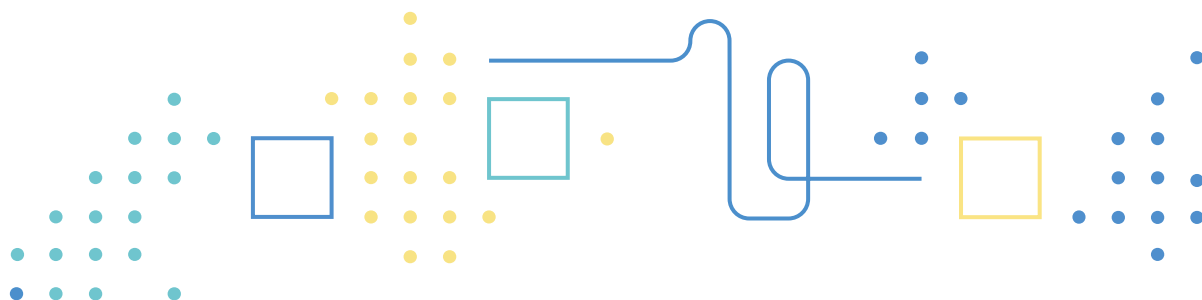
Projekt, grafika, oprogramowanie: LavaVision

Data wydania pakietu: 2016-06-01

Data aktualizacji: 2018-09-01

Liczba aplikacji w pakiecie: 41

LavaVision działa na rynku polskim od 2012 roku. Firma tworzy oprogramowanie interaktywne dla edukacji, wykorzystując nowoczesne techniki interakcji: sterowanie ruchem, dotykiem, pisakami świetlnymi, symbolami graficznymi, czy robotami. W ofercie firmy znajdują się pakiety gier i zabaw zaprojektowane zgodnie z podstawą programową wychowania przedszkolnego i szkolnego.



**LavaVision**

ul. Stanisława Skarżyńskiego 5/07

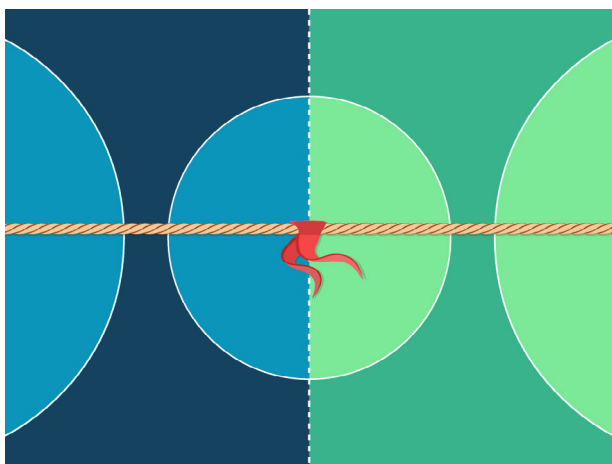
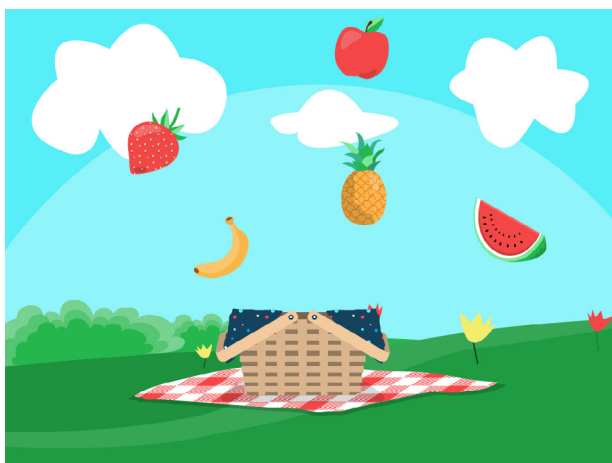
31-866 Kraków

biuro@lavavision.pl

www.lavavision.pl

## Mali odkrywcy

Czy chcielibyście polecieć w kosmos? Wziąć udział w biegu przez płotki? Sprawdzić się w przeciągnięciu liny? Potańczyć na kwiecistej łące lub zagrać na kolorowych bębnach? Wejdźcie do interaktywnego świata małych odkrywców. Wszystko czego tam dotkniecie może się zmienić lub przemieścić w jednej chwili. Szalona przygoda czeka na Was! Zestaw gier i zabaw interaktywnych dedykowany dla dzieci w wieku od 3 do 8 lat.



## Dla kogo przeznaczony jest pakiet *Mali odkrywcy*?

Pakiet aplikacji *Mali odkrywcy* może stanowić uzupełnienie codziennych zajęć edukacyjnych dla dzieci w wieku przedszkolnym i szkolnym, ze szczególnym uwzględnieniem klas I-III, a także zajęć korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych i dydaktyczno-wyrównawczych. Aplikacje mogą uatrakcyjnić czas spędzany przez dzieci w świetlicach szkolnych, placówkach wychowawczych, instytucjach organizujących czas wolny dzieci, dodatkowe zajęcia.

## Jakie cele realizujemy pracując z pakietem *Mali odkrywcy*?

Pakiet aplikacji służy do wspierania rozwoju fizycznego, emocjonalnego, społecznego i poznawczego na etapie wczesnej edukacji dziecka. Pakiet przeznaczony jest do organizacji zajęć wspierających wielokierunkową aktywność dzieci podnoszących poziom integracji sensorycznej oraz kształtujących umiejętność korzystania z rozwijających się procesów poznawczych.

Autorzy pakietu starali się odpowiedzieć na potrzeby rozwojowe dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, koncentrując się przede wszystkim na wspieraniu sprawności motorycznych i sensorycznych w czasie zorganizowanych bezpiecznych zabaw i gier ruchowych.

## Co zawiera pakiet *Mali odkrywcy*?

Pakiet zawiera czterdzieści jeden aplikacji interaktywnych, wspierających wielokierunkową aktywność dziecka. Włączenie ich do sytuacji edukacyjnych umożliwia eksperymentowanie i nabywanie doświadczeń oraz poznawanie polisensoryczne, stymulujące rozwój dziecka we wszystkich obszarach: fizycznym, emocjonalnym, społecznym i poznawczym. W pakiecie znajdują się gry sportowe, logiczne, zręcznościowe, zabawy muzyczne, lingwistyczne i rozrywkowe.

## Wartość edukacyjna

Aplikacje wchodzące w skład pakietu zostały stworzone zgodnie z założeniami Podstawy programowej wychowania przedszkolnego dla przedszkoli, oddziałów przedszkolnych w szkołach podstawowych oraz innych form wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej.

Pracując z wykorzystaniem aplikacji pakietu *Mali odkrywcy* kształtować można wiele różnych umiejętności:

- respektowanie przepisów gier i zabaw zespołowych;
- samodzielne, refleksyjne, logiczne, krytyczne i twórcze myślenie;
- poprawne posługiwanie się językiem polskim w mowie i piśmie, pozwalające na samodzielną aktywność, komunikację i efektywną naukę;
- umiejętność czytania na poziomie umożliwiającym samodzielne korzystanie z niej w różnych sytuacjach życiowych, w tym kontynuowanie nauki na kolejnym etapie edukacyjnym i rozwijania swoich zainteresowań;
- stawianie pytań, dostrzeganie problemów, zbieranie informacji potrzebnych do ich rozwiązania, planowania i organizacji działania, a także rozwiązywanie problemów;
- umiejętność obserwacji faktów, zjawisk przyrodniczych;
- umiejętność rozumienia i używania prostych komunikatów w języku obcym.

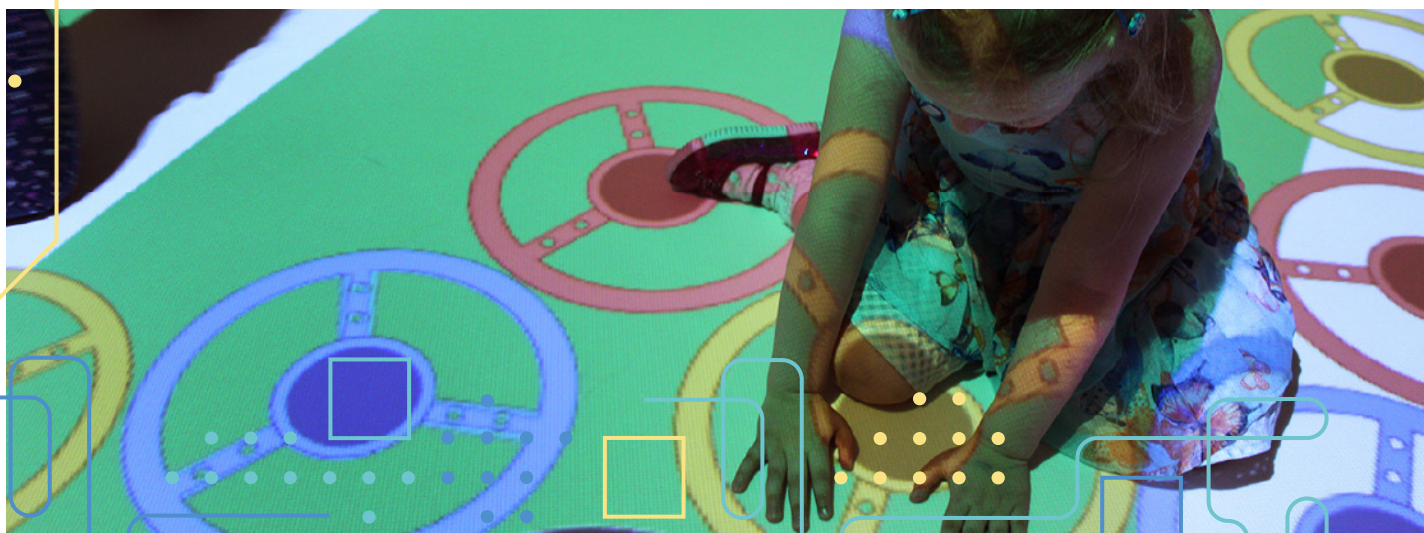


## Aplikacje *Mali odkrywcy* na podłodze interaktywnej

SMART  
**FLOOR**

Z pakietu *Mali odkrywcy* możesz korzystać na podłodze interaktywnej SmartFloor, która oferuje stały dostęp do aktualizacji pakietu oraz możliwość szybkiego zakupu nowych aplikacji interaktywnych. Oprócz gier sterowanych ruchem, podłoga SmartFloor obsługuje aplikacje sterowane pisakami świetlnymi i robotami, dostępne na [motioncube.io](http://motioncube.io).

[www.smartfloor.edu.pl](http://www.smartfloor.edu.pl)





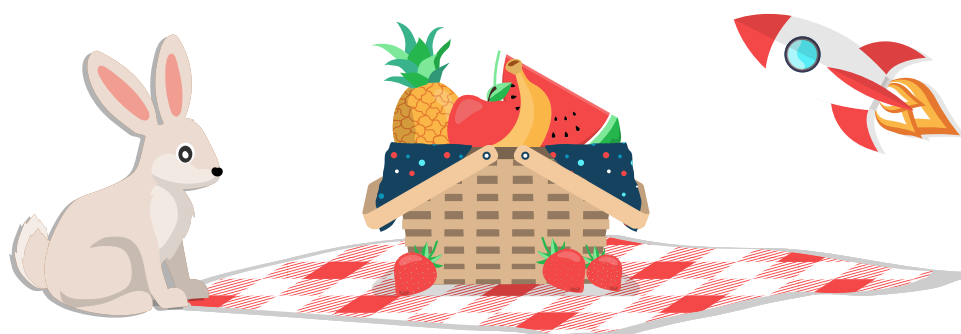
## Zabawy z pakietem Mali odkrywcy

Zobacz film

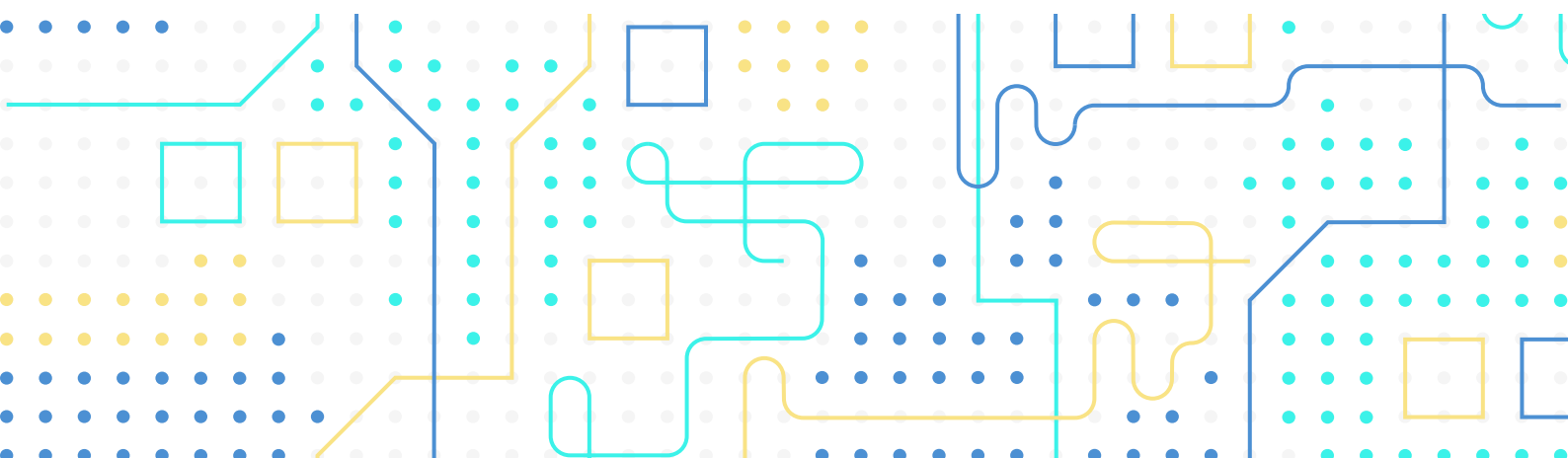


## Dlaczego warto mieć pakiet *Mali odkrywcy*?

- To doskonała baza interaktywnych gier i zabaw dla dzieci do wykorzystania przez nauczycieli na różnych zajęciach, w tym także rewalidacyjnych.
- Aplikacje interaktywne aktywizują dzieci do ruchu i wspólnej zabawy.
- Zestaw został dopracowany w najmniejszych szczegółach, z dbałością o ergonomiczny interfejs gier i intuicyjność w korzystaniu z nich.
- Bogato ilustrowany w przepiękne, ręcznie tworzone grafiki.
- Zawiera autorskie gry, zabawy i quizy, a także klasyczne gry.
- Przetestowane na dzieciach!



**Zostań małym odkrywcą!**  
**Poznawaj świat i przeżywaj niesamowite przygody!**





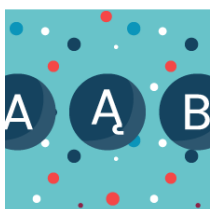
## W pakiecie znajduje się aż 41 aplikacji:

### 1. Album



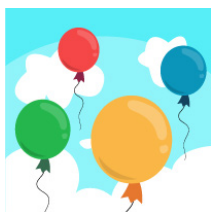
Spędź miło czas z Kubusiem! Przeglądaj jego pierwszą książeczkę razem z nim, baw się i pomyśl co jeszcze można zrobić z obrazkami? Tupnij na trójkąt z lewej lub z prawej strony, aby zobaczyć kolejną ilustrację. Zbiór ilustracji do wszechstronnego zastosowania.

### 2. Alfabet



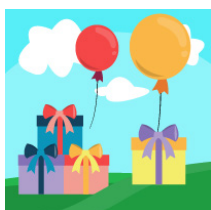
Nauka liter to trudne zadanie. Klaser Tomka z pewnością Ci w tym pomoże! Przeglądaj litery, przewijaj je tupiąc z prawej lub lewej strony. Litery alfabetu, z którymi można pracować podczas nauki czytania.

### 3. Balony



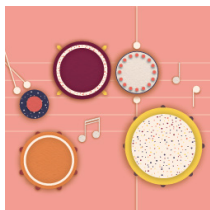
O nie! Niesforne baloniki uciekają z wesołego miasteczka! Spróbuj zbić je wszystkie, aby ich właściciel uniknął kłopotów. Będą głośno pękać, jeśli tupniesz na nich nogą. Zabawa ruchowa, polegająca na zbijaniu nadlatujących balonów.

### 4. Balony z prezentami



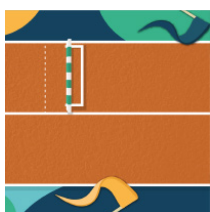
Ktoś przywiązał wszystkie prezenty urodzinowe Jasia do balonów! Spraw, aby podarunki wróciły do właściciela, tupiąc nogą na balonie. Policz, ile z nich udało Ci się uratować? Zabawa ruchowa, w której dodatkowo gromadzimy prezenty.

## 5. Bębrenki



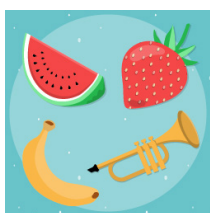
Pełna widownia, wszyscy oczekują na Twój koncert! Uderzaj w bębrenki, wystukuj rytmy dobrze znane lub twórz swoje własne. Osobista perkusja, umożliwiającą wystukiwanie rytmów.

## 6. Bieżnia



Gotowi do biegu? Start! Pokaż innym jak szybko biegasz. Rozpędź bieżnię energicznie tupiąc w miejscu, omiń przeszkody podskakując. Zabawa ruchowa polegająca na pokonaniu toru z przeszkodami.

## 7. Coś tu nie gra



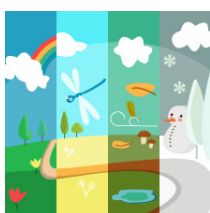
W kolekcji obrazków Gabrysi zapanował straszny bałagan! W poukładanych zbiorach pojawiły się niepasujące do reszty obrazki. Wskaż, który z obrazków nie powinien się tam znajdować, tupiąc na niego nogą. Zagadki logiczne polegające na wykluczeniu niewłaściwej ilustracji ze zbioru.

## 8. Cztery ogródki



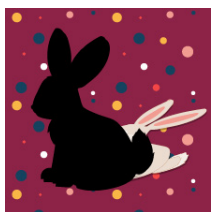
Ach, ten psotny wiatr! Kwiatki zgubiły swoje rabatki! Przesuń je z powrotem do jednego z czterech ogródków, zgodnie z ich wzorem i kolorem. Gra logiczna, w której klasyfikujemy kwiaty.

## 9. Cztery pory roku



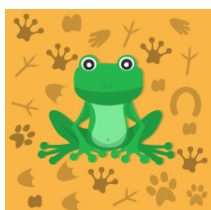
Jest wiosna. Chcesz ją przemienić w lato, jesień lub zimę? Przejdź po podłodze i obserwuj, jak przyroda zmienia się wraz z porą roku. Odkrywanie obrazków poszczególnych pór roku za pomocą ruchu.

## 10. Czyj to cień?



Kto to może być? Zastanów się, czyj to cień. Aby sprawdzić swoje przypuszczenia, przejdź po podłodze. Zabawa ruchowa, w której odkrywamy cienie różnych zwierząt.

## 11. Czyje to ślady?



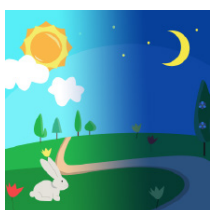
Pobaw się z nami w tropienie zwierząt. Każdy dobry tropiciel potrafi rozpoznać zwierzę po śladach, jakie pozostawiają jego łapki. Dopasuj odpowiedź do ilustracji, tupiąc na nią nogą. Zagadki polegające na dopasowaniu śladów zwierząt do ich właścicieli.

## 12. Dogoń zająca



Sprytny zając bawi się z nami w chowanego! Szybko zmienia swoją kryjówkę, dlatego śpiesz się i równie szybko tupnij w miejsce, w którym się ukrył. Zabawa ruchowa, w której gonimy zajączka.

## 13. Dzień i noc



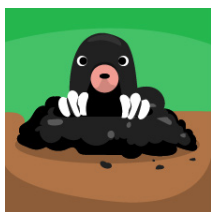
Jest noc. Chcesz ją przemienić w słoneczny dzień? Przejdź po podłodze i obserwuj, jak świat zmienia się wraz z porą dnia. Odkrywanie ilustracji przedstawiających dzień i noc.

## 14. Gama



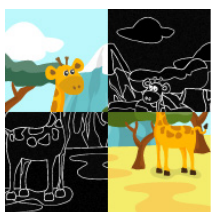
Zagraj melodię lub baw się dźwiękami! Poruszaj się po klawiszach, zaprosz do zabawy kolegów - zagrajcie koncert na „4 nogi”. Sprawdź, jak nazywają się dźwięki, które słyszysz? Podstawowa gama muzyczna Do Re Mi, do nauki i tworzenia melodii.

## 15. Gdzie jest kret?



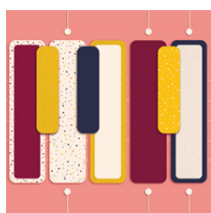
W ogrodzie Pana Romka powstało wiele tajemniczych kopców. To na pewno sprawka krecika! Złap go, aby uratować trawnik Pana Romka. Zabawa ruchowa polegająca na złapaniu ukrywającego się w kopcu kreta.

## 16. Kolorowanki



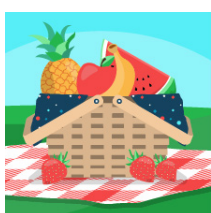
Spraw, aby czarno-białe obrazki nabrały kolorów! Przejdź po podłodze i odkryj, jak pięknie wygląda kolorowy świat! Zabawa ruchowa, w której ilustracje nabierają kolorów.

## 17. Kolorowe pianino



Graj, śpiewaj i baw się! Kolorowe pianino Stasia czeka na Ciebie i Twoje melodie. Skomponuj piosenkę lub spróbuj zagrać melodię dobrze znaną, poruszając się po barwnych klawiszach. Zabawa muzyczno - ruchowa, w której można tworzyć muzykę jak na klawiszach pianina.

## 18. Kosz piknikowy



Owocowy zawrót głowy! Zbierz wszystkie spadające owoce, poruszając koszykiem w lewą i prawą stronę. Dzięki Tobie rodzinny piknik na pewno się uda! Zbieranie spadających owoców prosto do piknikowego koszyka.

## 19. Lody owocowe



Sprawdź, jaki smak mają lody w zamrażarce. Aby to zrobić, musisz pozbyć się szronu przebiegając po podłodze. Pychota! Odkrywanie obrazków lodów owocowych za pomocą ruchu.



## 20. Mam cię



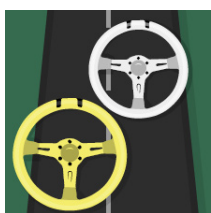
Obserwuj podłogę, na której będą pojawiać się i znikać zwierzęta. Wypowiedz jego nazwę i skacz! Kto był szybszy, Ty czy zwierzę? Policz, ile nazw zwierząt udało Ci się odgadnąć? Gra ruchowa, w której rozpoznajemy zwierzęta.

## 21. Mały astronauta



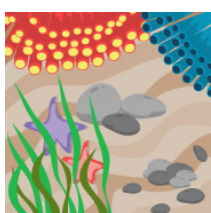
Halo! Czy to załoga statku kosmicznego? Uważajcie na nadlatujące asteroidy. Kieruj statkiem kosmicznym na lewo i prawo. Powodzenia! Gra ruchowa polegająca na omijaniu kosmicznych przeszkód.

## 22. Mały rajdowiec



Trzy, dwa, jeden...start! Chwyć za kierownicę i poruszaj swoim pojazdem po torze. Musisz jednak uważać na pozostałych kierowców - będą Ci przeszkadzać. Zabawa, w której możemy zderzać się bez szkody z innymi kierowcami.

## 23. Ocean



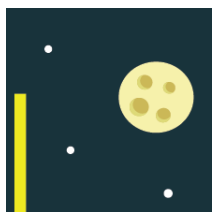
Zobacz, jaki piękny jest podwodny świat! Obserwuj co dzieje się z wodą, gdy się po niej poruszasz. Zabawa relaksacyjna, w której poruszamy taflę wody i słuchamy szumu oceanu.

## 24. Odgoń muchy



Muchy są nieproszonymi gośćmi na urodzinowym przyjęciu. Co gorsze, nadlatują z każdej strony. Odgoń muchy, żeby nie zjadły urodzinowego tortu. Gra zręcznościowa, w której należy odganiać nadlatujące muchy, aby ocalić tort.

## 25. Ping-pong



Pokaż, że jesteś mistrzem ping-ponga! Zaproś kolegę i rozegrajcie turniej. Poruszajcie raketkami w górę i w dół, aby odbijać piłeczkę. Gra, w której odbijamy piłeczkę poruszając odpowiednio raketkami.

## 26. Piłka nożna



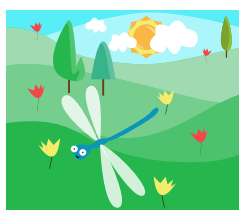
Piłkarze gotowi do meczu? Zatem wskakujcie na boisko i strzelajcie gole do bramki przeciwnika. Pamiętajcie o zasadach fair play! Gra, w której strzelamy gole do bramek.

## 27. Pod lupą



Bądź jak detektyw i rozpoznaj, z którego obrazka pochodzi fragment pokazany pod lupą. Tupnij na właściwą ilustrację, by rozszyfrować zagadkę. Zabawa edukacyjna polegająca na rozpoznawaniu fragmentów obrazków.

## 28. Pomaluj tąkę



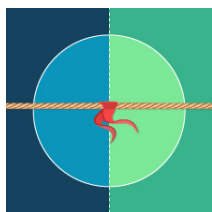
Malarz zapomniał pomalować tąkę! Pomóż mu w jego pracy. Biegaj po podłodze i obserwuj, jak tąka nabiera kolorów dzięki Tobie! Zabawa ruchowa, w której ilustracje, dzięki poruszaniu się, nabierają kolorów.

## 29. Połącz w pary



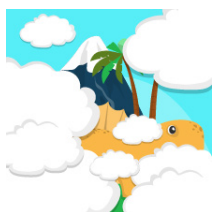
Kasia układa w albumie po dwa pasujące do siebie obrazki. Pomóż dziewczynce dobrać ilustracje w pary, tupiąc na właściwy obrazek. Logiczne dopasowanie elementów.

## 30. Przeciąganie liny



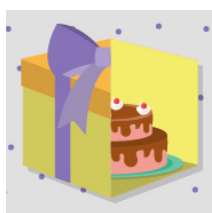
Witamy na olimpiadzie siłaczy! Gotowi do rywalizacji? Stańcie po dwóch stronach liny i energicznie ruszając się, przeciągajcie ją na swoją stronę. Zabawa sportowa w przeciąganie liny.

## 31. Rozgoń chmurki



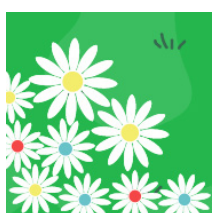
Zobacz, co skryto się pod gęstą zastoną chmur. Rozgoń chmurki, biegnąc po podłodze. Zabawa ruchowa, w której chmury zastaniają obrazek.

## 32. Rozpakuj prezent



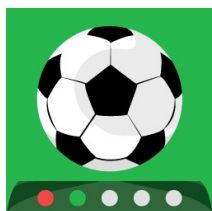
Dlaczego urodziny nie są codziennie? Nie martw się, mam coś dla Ciebie! Sprawdź, co kryje się w pudełku, biegnąc po nim. Zabawa ruchowa polegająca na odstawianiu zawartości prezentu.

## 33. Rumianki



Na łące rośnie bujna trawa. Spaceruj po łące, aby zakwitły na niej rumianki. Spójrz, jak one pięknie wirują i rosną. Kwiatki po chwili przekwitną, więc spraw, aby znowu się pojawiły. Zabawa relaksacyjna połączona z ruchem, po śladzie ruchu wzrastają kwiaty.

## 34. Rzuty karne



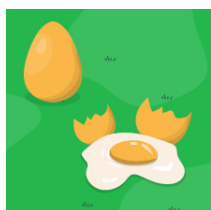
Przed Tobą najtrudniejsza część meczu piłkarskiego. Zawalcz o zwycięstwo dla swojej drużyny! Podejdź do punktu karnego i oddaj jak najwięcej celnych strzałów. Gra, w której rozgrywamy serię rzutów karnych.

## 35. Słówka



Jaś uczy się czytać i zaprasza Ciebie do wspólnej zabawy. Połącz napis z odpowiednim obrazkiem, tupiąc na nim nogą. Gra edukacyjna, czytanie globalne, łączenie tekstu z obrazkiem.

## 36. Stłucz jajko



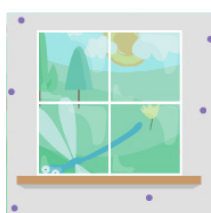
Kucharz Jerzy potrzebuje jaj do swojej mistrzowskiej jajecznicy. Zbijaj jajka tupnięciem, aby kucharz Jerzy miał ich jak najwięcej. Zabawa ruchowa, w której bez konieczności sprzątania można rozbijać jajka.

## 37. Words



Weź udział w quizie i pokaż, że język angielski to Twoja mocna strona! Połącz napis z obrazkiem, tupiąc na nim nogą. Ile punktów zdobyłeś? Gra edukacyjna w języku angielskim, łączenie wyrazów z ilustracją.

## 38. Za ścianą



Sprawdź, co jest za tą ścianą. Przebiegnij po niej, by odstąpić krajobraz. Odkrywanie widoków za pomocą ruchu.

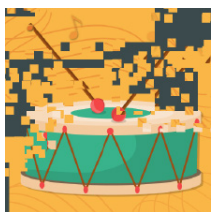
## 39. Znikająca podłoga



Co tu się dzieje? Czy to jakieś czary? Wszystko znika pod stopami, kiedy chodzisz po dywanie. Animacja ukrywająca ilustracje.

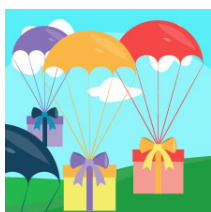


## 40. Znikające instrumenty



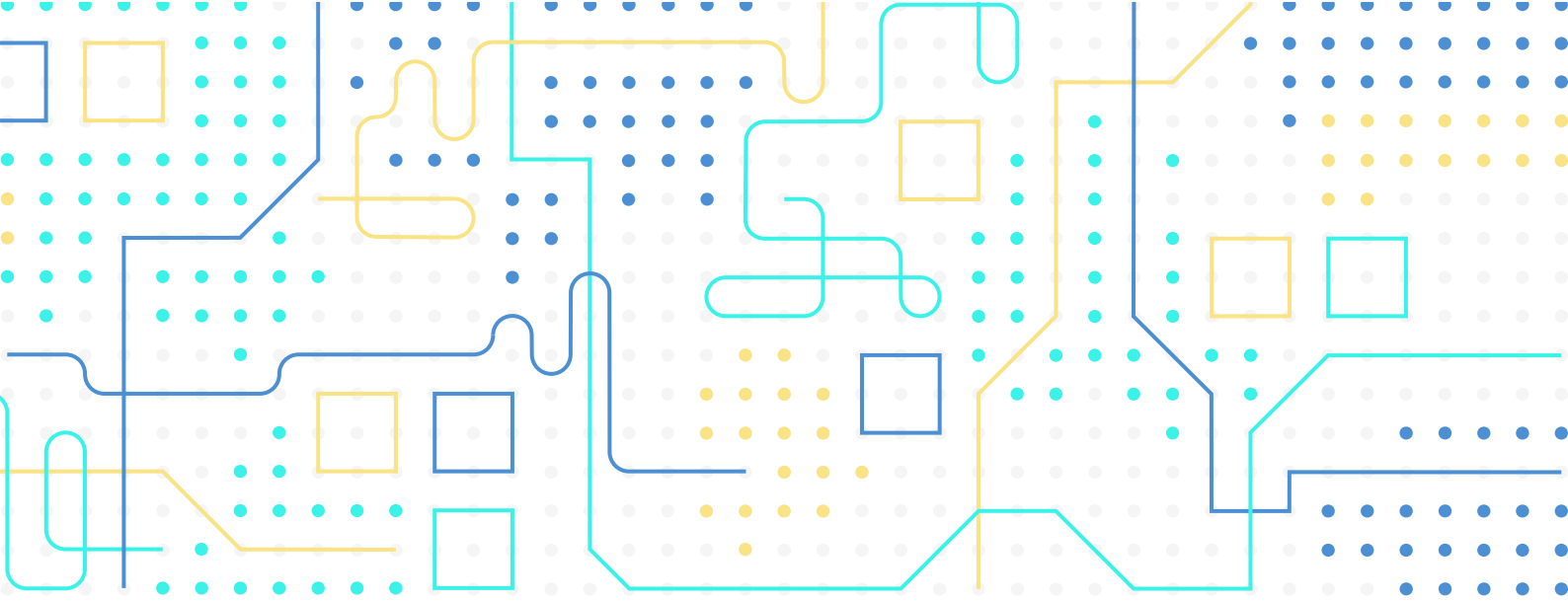
Gdzie są moje instrumenty? Co to za żarty? Przejdź po podłodze, a instrumenty rozsypią się w drobny mak. Animacja ukrywająca ilustracje instrumentów.

## 41. Złap prezent



Czy to Święty Mikołaj zgubił prezenty? Tak! Łap je wszystkie, zanim spadną na ziemię! Ile prezentów udało Ci się zgromadzić? Zabawa ruchowa, w której należy zbierać spadające prezenty.

Każdy przedszkolak i uczeń marzy, by zostać małym odkrywcą!  
Poznawać lądy i oceany, przemierzać kosmos. Bawić się, tańczyć,  
grać i odkrywać z każdym krokiem, jaki ciekawy jest ten świat!



Więcej informacji oraz inne pakiety znajdziesz na:

[www.motioncube.io](http://www.motioncube.io)

