



# FunFloor

INTERAKTYWNA PODŁOGA



## PAKIET NAUKA PISANIA



# KATALOG GIER



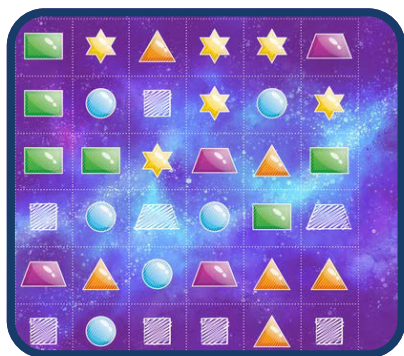
## PAKIET NAUKA PISANIA

**20 GIER**

W nauce pisania bardzo ważne jest przyzwyczajenie ręki do kreślenia linii, wzorów i kształtów. Długich, dużych, małych. Pod różnymi kątami. To samo dotyczy się rysowania czy malowania. Mówi się nawet, że ktoś ma ładną kreskę. Dlatego pakiet Nauka Pisania składa się z zadań, które wyćwiczą rękę i sprawią, że pisanie literek to bułka z masłem. W trakcie naukozabawy dzieci poznają literki, a nawet potrafią wskazać całe słowa.

- pakiet dla ostatnich grup przedszkolnych i pierwszych klas szkoły podstawowej
- nauka pisania interaktywnym pisakiem
- wstęp do nauki czytania
- kolorowanie obrazków
- dopasowywanie elementów
- nauka przez zabawę

### 1. SZUKANIE FIGUR



Na planszy pojawiają się różne figury geometryczne oraz wybrany wzór. Zadaniem dziecka jest wskazanie wszystkich wzorcowych elementów przed upływem czasu.

 1 min.

 1-2 os.

 średni

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spotrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna

### 2. RYSOWANIE



Ekran podzielony jest na dwie części. Z lewej strony wyświetlony jest obrazek, który jest szablonem. Cel gry to przerysowanie ilustracji.

 bez limitu

 1 os.

 łatwy

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spotrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

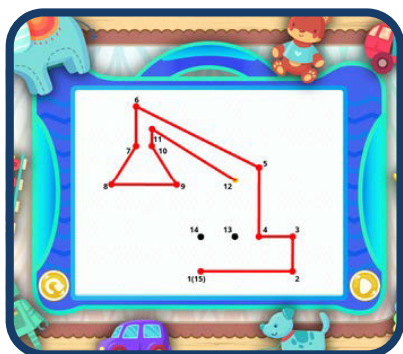
buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna

## 3. ŁĄCZENIE KROPEK



Gra polega na połączeniu ponumerowanych kropek. W rezultacie zobaczymy gotowy obrazek.

 bez limitu

 1 os.

 średni

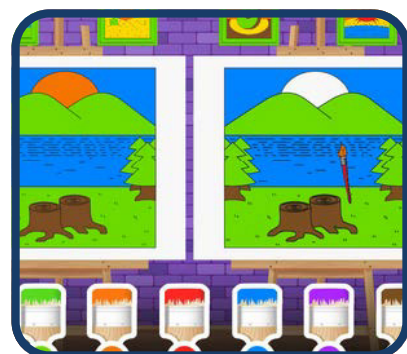
wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 4. KOLOROWANKI



Cel gry to pokolorowanie obrazka po prawej stronie według szablonu, który znajduje się po lewej stronie ekranu.

 bez limitu

 1 os.

 łatwy

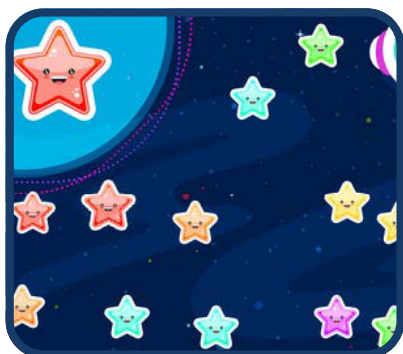
wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 5. GWIAZDKI NA NIEBIE



Na planszy pojawia się rozgwieźdzone niebo oraz duża gwiazdka w jednym kolorze. Celem gry jest odnalezienie gwiazdek o tym samym kolorze i przeciągnięcie ich do dużej gwiazdki.

 bez limitu

 1-2 os.

 łatwy

wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 6. ŁĄCZENIE W PARY



Na planszy znajdują się różnokolorowe kulki. Celem gry jest dopasowanie w pary tych samych elementów przed upływem czasu.

 1 min.

 1-2 os.

 średni

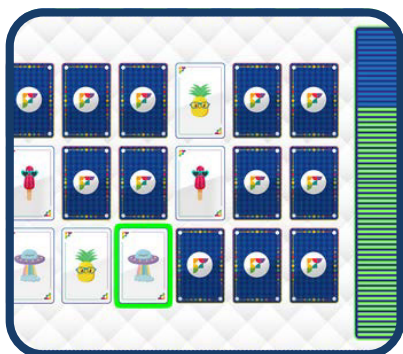
wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 7. MEMORY



Na ekranie wyświetlone są zakryte karty. Dziecko odwraca dwie z nich i jeżeli są takie same to łączy je w parę. Celem gry jest odkrycie wszystkich możliwych par.

 1 min.

 1-2 os.

 trudny

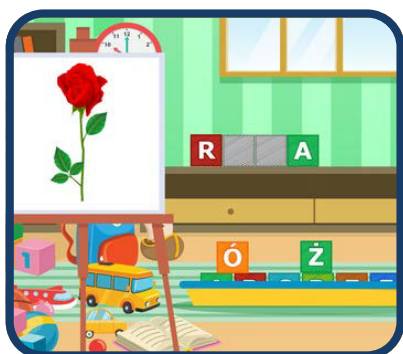
wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 8. LITERKOWE KLOCKI



Na planszy pojawia się sztaluga z obrazkiem. Celem gry jest ułożenie wyrazu, opisującego dany przedmiot z ilustracji za pomocą porzucanych klocków

 bez limitu

 1 os.

 średni

wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 9. UKRYTE LITERKI



Na planszy wyświetlone są kontury danego wyrazu oraz rozsypane literki. Gra polega na rozpoznawaniu kształtów liter oraz dopasowaniu ich w odpowiedniej kolejności.

 bez limitu

 1 os.

 średni

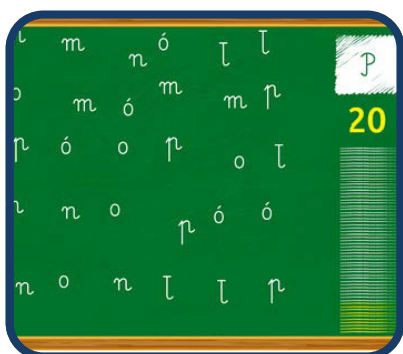
wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 10. POLOWANIE NA ALFABET



Na planszy pojawia się rozsypany alfabet oraz pisana, wielka litera. Zadaniem dziecka jest odszukanie wszystkich matych liter, które pasują do wyświetlanej litery przed upływem czasu.

 1 min.

 1-2 os.

 średni

wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 11. TOR SAMOCHODOWY

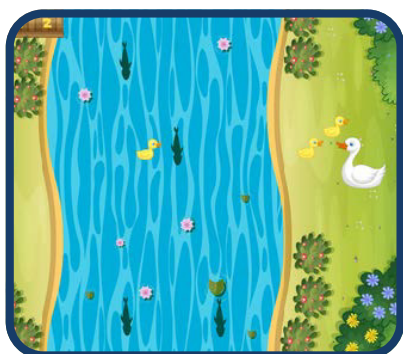


Na planszy widoczny jest tor samochodowy. Gra polega na zapamiętaniu jadącego samochodu oraz odtworzeniu jego trasy za pomocą interaktywnego pisaka.



- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <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 checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 12. NAD RZECZKĄ

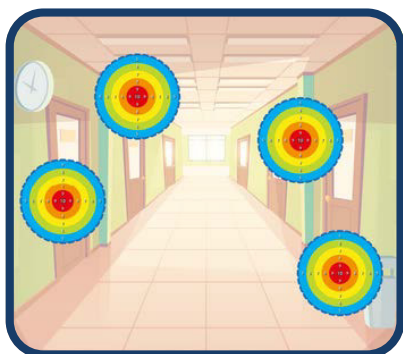


Na ekranie wyświetla się rzeka, w której płyną różne przeszkody. Po jednej stronie znajdują się małe kaczkuszki, a po drugiej ich mama. Gra polega na przeprowadzeniu wszystkich małych kaczek przez wodę tak, aby bezpiecznie dotarły na drugi brzeg rzeki.



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

## 13. RUCHOME TARCZE

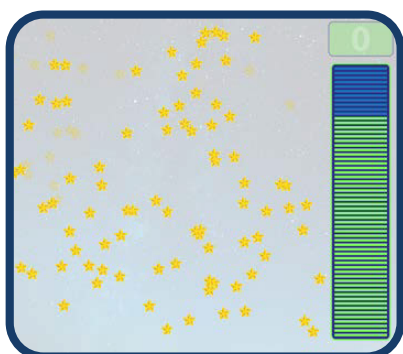


Na planszy znajduje się ruchoma tarcza. Zadaniem gracza jest trafienie w sam jej środek. Gra podzielona jest na 5 etapów, które różnią się liczbą tarcz.



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

## 14. BŁYSZCZĄCE GWIAZDKI



Na ekranie wyświetla się gwiazdzone niebo. Celem gry jest zaznaczenie wszystkich gwiazdek, tak aby niebo w pełni rozbłysło. Wygrywa osoba, która uzyska lepszy wynik przed upływem czasu.



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



## 15. MALOWANIE OBRAZU



Gra polega na malowaniu obrazka według wzoru, który znajduje się po lewej stronie planszy.

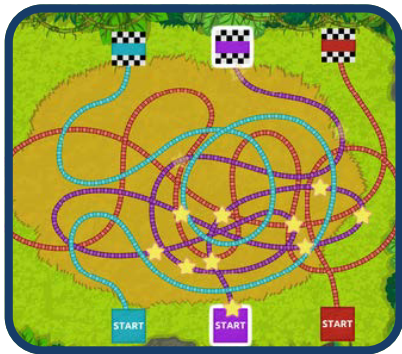
bez limitu

1-2 os.

łatwy

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 16. ZAKRĘCONE ŚCIEŻKI



Na ekranie pojawiają się cztery, zakręcone ścieżki o różnych kolorach. Zadaniem dziecka jest przejście całej ścieżki, zaczynając od miejsca startu, kończąc na mecie.

bez limitu

1 os.

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 17. SZKOLNA TABLICA



Na ekranie znajduje się szkolna tablica zapisana wyrazami. Po prawej stronie wyświetla się jedna litera z alfabetu. Zadaniem dziecka jest odszukanie i zaznaczenie wszystkich wyrazów, które rozpoczynają się na wskazaną literkę.

bez limitu

1 os.

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 18. ŁAKOME PAJĄKI



Na planszy znajdują się soczyste owoce, których musimy pilnować przed łakomymi pająkami. Wygrywa osoba, która ocali najwięcej owoców.

1 min.

1-7 os.

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 19. UKŁADANIE SŁÓW



Na planszy pojawiają się szare pola. Cel gry to ułożenie w odpowiedniej kolejności klocków z literkami, tak aby powstał dany wyraz.

 bez limitu

 1 os.

 trudny

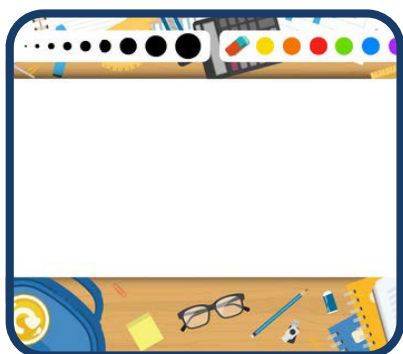
 wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

 rozwija spotrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

 trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

 nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna

## 20. BLOK RYSUNKOWY



Na ekranie wyświetla się blok rysunkowy, na którym dzieci mogą ćwiczyć pisanie czy rysowanie.

 bez limitu

 1-2 os.

 łatwy

 wzmacnia kompetencje społeczne  
 buduje orientację przestrzenną

 rozwija spotrzegawczość  
 kształci koncentrację uwagi

 trenuje refleks  
 ćwiczy pamięć

 nauka j. obcych  
 pomoc dydaktyczna