myWally

ODKRYJ ŚWIAT GIER

Szkoła podstawowa klasy I-III

Spis treści

edukacja

1 Gwiezdna misja Junior ..... 4.
2 Mniej więcej ..... 5.
3 Kowbojski refleks - mnożenie i dzielenie ..... 6.
4 Matematyczna dżungla ..... 7.
5 Wskazówkowy zawrót głowy ..... 8.
6 Dociekliwy korektor - rz, ż i sz ..... 9.
7 Dociekliwy korektor - ó i u ..... 11.
8 Dociekliwy korektor - h i ch ..... 12.
9 Dociekliwy korektor - spółgłoski miękkie ..... 13.
10 Czarodziejskie słowa junior - części mowy ..... 14.
11 Jesienne głoski ..... 15.
12 Mixer Junior Fruit & Veggies ..... 16.
13 Mixer Junior Clothes & Accessories ..... 17.
14 Mixer Junior Wild & Domestic Animals ..... 18.
15 Mixer Junior Home & Everyday Objects ..... 19.
16 Set the time ..... 20.
17 Leśna przygoda ..... 21.
18 Ekosortownia ..... 22.
19 Zmierz się z pogodą ..... 23.
20 Małe historyjki ..... 24.

Przykładowa obudowa dydaktyczna.

Gry, do których jest przygotowana obudowa dydaktyczna.

Spis treści

rewalidacja

21 Ale emocje! 25.
22 Kto się kogo boi 26.
23 Archeomemoria 27.
24 Trzy kubki 28.
25 Uspokój potwora 29.

rozrywka

26 Inwazja szkodników 30.
27 Wędrówki małej mrówki 31.
28 Po drugiej stronie lustra 32.
29 Raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy! 33.
30 W stylu pandy 34.

Gry, do których jest przygotowana obudowa dydaktyczna.

Gwiezdna misja Junior

- matematyka
- dodawanie i odejmowanie do 100
- mnożenie i dzielenie do 100
- szacowanie

Na czym polega ta aktywność?

Czas na przygodę w kosmosie z matematycznym wyzwaniem w tle! **„Gwiezdna misja”** to gra edukacyjna, w której uczniowie klas I-III wyruszają na misję, aby wspierać załogę statku kosmicznego w wykonywaniu kolejnych zadań matematycznych. Aby misja zakończyła się sukcesem, uczniowie rozwiązują działania z **dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia w zakresie do 100**. Regulowany poziom trudności pozwala dopasować grę zarówno do utrwalania podstaw, jak i do pracy z bardziej zaawansowanymi uczniami.

Jak to działa?

Na ekranie pojawiają się działania matematyczne, a zadaniem gracza jest wybrać poprawną odpowiedź, sterując statkiem kosmicznym za pomocą ruchu całego ciała. Każdy trafny wybór przybliża statek do realizacji misji. Dynamiczny przebieg gry sprawia, że uczniowie pozostają aktywni i zaangażowani, jednocześnie ćwicząc koncentrację, refleks oraz sprawność rachunkową.

- **Interakcje:** ruch całym ciałem
- **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- **Zastosowanie:** lekcje matematyki, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- **Języki:** PL, EN, RU, UA
- **Liczba interaktywnych zadań:** 100
- **Poziom trudności:** średni lub trudny
- **Czas:** rozgrywka na czas
- **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 3 stacje z zadaniami dla uczniów

Mniej więcej

matematyka

porównywanie liczb i obiektów

koncentracja uwagi

motoryka duża

Na czym polega ta aktywność?

Co jest większe, a co mniejsze? A może dokładnie takie samo? **„Mniej więcej”** to edukacyjna gra ruchowa, która pomaga uczniom zrozumieć pojęcia **porównywania liczb, wielkości** i **ilości obiektów** w praktyczny, angażujący sposób. Gracze kręcą kołem losującym kategorię zadania, a następnie porównują przedstawione obiekty, określając, który jest większy, mniejszy albo gdzie jest ich więcej lub mniej.

Jak to działa?

Na ekranie pojawia się koło losowania kategorii. Aby rozpocząć, należy zakręcić kołem gestem wykonywanym prawą ręką, a następnie zatrzymać je lewą ręką. Po losowaniu pojawia się pytanie z jednej z czterech kategorii. Odpowiedzi udziela się poprzez ruch ciała: uniesienie tej samej ręki i nogi w odpowiednim kierunku oznacza „**większe**” lub „**mniejsze**”, zaś rozłożenie rąk na boki sygnalizuje „**równość**”. Taka forma sterowania angażuje całe ciało, wspiera koncentrację i rozwija motorykę dużą. Zabawa łączy myślenie matematyczne z ruchem, dzięki czemu pojęcia abstrakcyjne stają się bardziej zrozumiałe.

- **Interakcje:** ruch rąk i nóg
- **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- **Zastosowanie:** lekcje matematyki, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- **Języki:** PL, EN, RU, UA
- **Liczba interaktywnych zadań:** 100
- **Poziom trudności:** łatwy
- **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 4 stacje z zadaniami dla uczniów

Kowbojski refleks – mnożenie i dzielenie

matematyka

mnożenie i dzielenie do 100

sprawność rachunkowa

refleks

Na czym polega ta aktywność?

Kurz unosi się nad miasteczkiem, słońce pali niemiłosiernie, a gdzieś w oddali słychać tupot króliczych łap... Na Dzikim Zachodzie zginęły plansze do nauki matematyki – i tylko najszybszy kowbojski refleks może je odzyskać! „Kowbojski refleks" to wciągająca gra edukacyjna, która w dynamiczny sposób pomaga uczniom **utrwalić tabliczkę mnożenia i dzielenia w zakresie do 100**. Gracze przenoszą się na Dziki Zachód i wcielają w rolę kowbojów, którzy muszą zmierzyć się z psotnymi królikami.

Jak to działa?

Na ekranie pojawia się wynik działania, a zadaniem gracza jest wskazać poprawne działanie mnożenia lub dzielenia gestem odpowiedniej ręki. W niektórych rundach oba wyświetlane działania są poprawne – wtedy liczy się nie tylko szybka reakcja z użyciem obu rąk, ale także uważna analiza.

- **Interakcje:** ruch ręki lub obu rąk
- **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- **Zastosowanie:** lekcje matematyki, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- **Języki:** PL, EN, RU, UA
- **Liczba interaktywnych zadań:** 140
- **Poziom trudności:** średni lub trudny
- **Czas:** rozgrywka na czas lub swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 3 stacje z zadaniami dla uczniów

Matematyczna dżungla

- dodawanie i odejmowanie
- mnożenie i dzielenie
- zegar
- cyfry rzymskie i arabskie

Na czym polega ta aktywność?

Gęsta dżungla, tajemnicze ruiny i skarb czekający na odkrycie... Aby dotrzeć do celu, potrzebujesz sprytu, ruchu i matematycznych umiejętności! **„Matematyczna dżungla”** łączy naukę matematyki z ruchem i przygodową narracją. Gracze wcielają się w odkrywców, którzy przemierzają dżunglę w poszukiwaniu ukrytego miasta i legendarnego skarbu. Każdy etap wyprawy to nowe matematyczne wyzwanie – tylko poprawne rozwiązania pozwalają odsłaniać kolejne elementy układanki prowadzącej do celu.

Jak to działa?

Na ekranie pojawiają się trzy małpki wiszące na lianach – każda z nich trzyma tabliczkę z inną odpowiedzią. W centrum ekranu wyświetlane jest pytanie matematyczne, a zadaniem gracza jest wskazanie poprawnej odpowiedzi ruchem ręki, imitującym pociągnięcie wybranej liany. Po każdych trzech poprawnych odpowiedziach odkrywany jest fragment ilustracji przedstawiającej ukryty skarb.

- **Interakcje:** ruch rąk
- **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- **Zastosowanie:** lekcje matematyki, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- **Języki:** PL, EN, RU, UA
- **Liczba interaktywnych zadań:** 72
- **Poziom trudności:** łatwy
- **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 4 stacje z zadaniami dla uczniów

Wskazówkowy zawrót głowy

matematyka

zegar

usprawnianie funkcji wykonawczych

percepcja wzrokowa

Na czym polega ta aktywność?

Wskazówki kręcą się jak szalone... a godzina wciąż się nie zgadza? Czas opanować zegar analogowy! **„Wskazówkowy zawrót głowy”** to aplikacja edukacyjna, która wspiera naukę odczytywania oraz ustawiania godzin na zegarze analogowym. Doskonale sprawdza się podczas zajęć w klasach I i II, a także w pracy rewalidacyjnej, pomagając uczniom zrozumieć zależność między położeniem wskazówek a upływem czasu.

Jak to działa?

Uczeń steruje wskazówkami zegara za pomocą gestów rąk: najpierw ustawia małą wskazówkę (godzinową), a następnie dużą (minutową). Aby zatwierdzić wybór, należy przytrzymać rękę nad wybraną cyfrą aż do napełnienia się klepsydry. Aplikacja oferuje dwa tryby pracy: **ustawianie godziny na podstawie zegara cyfrowego**, u**stawianie godziny na podstawie komunikatu lektora** (np. „wpół do czwartej”).

- **Interakcje:** ruch rąk
- **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- **Zastosowanie:** lekcje matematyki, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- **Języki:** PL
- **Liczba interaktywnych zadań:** 400
- **Poziom trudności:** łatwy lub średni
- **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 3 stacje z zadaniami dla uczniów

Dociekliwy korektor – rz, sz i ż

język polski

ortografia (ż, rz, sz)

spostrzegawczość

koncentracja uwagi

Na czym polega ta aktywność?

Termin oddania książki zbliża się nieubłaganie, a w tekście znikają litery! W wydawnictwie wybucha chaos – tylko dociekliwy korektor zdąży uratować publikację przed drukiem. **„Dociekliwy korektor – ż, rz i sz”** to gra edukacyjna, która wspiera naukę ortografii zadania ruchowe. Uczniowie wcielają się w rolę korektorów pracujących w wydawnictwie, gdzie nieoczekiwane problemy – na przykład wirus komputerowy – sprawiają, że z gotowych tekstów znikają kluczowe litery i dwuznaki: ż, rz, sz.

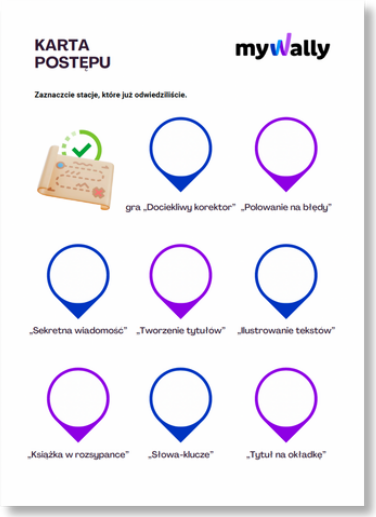
Jak to działa?

Na ekranie pojawia się wyraz z luką, a zadaniem ucznia jest wskazanie poprawnej litery lub dwuznaku za pomocą gestu ręki. Niezależnie od poprawności wyboru gracz otrzymuje przykład użycia danego słowa w zdaniu, co wspiera utrwalanie właściwej pisowni oraz lepsze rozumienie kontekstu. Dodatkowo fabuła gry pozwala w naturalny sposób wprowadzić elementy doradztwa zawodowego, przybliżając uczniom rolę korektora i pracę w wydawnictwie.

- **Interakcje:** ruch rąk
- **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- **Zastosowanie:** lekcje języka polskiego, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- **Języki:** PL
- **Liczba interaktywnych zadań:** 60
- **Poziom trudności:** łatwy lub średni
- **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 7 stacji z zadaniami dla uczniów

Dociekliwy korektor – rz, sz i ż

Przykładowa obudowa dydaktyczna do jednej gry.



7 stacji z materiałami
+ stacja z grą
na konsoli myWally

Karty do pracy

Dociekliwy korektor – ó i u

język polski

ortografia (ó i u)

spostrzegawczość

koncentracja uwagi

Na czym polega ta aktywność?

W studiu gier komputerowych coś poszło nie tak... Z kodu i opisów zniknęły polskie znaki, a bez nich nawet najlepsza gra traci sens. Czas wkroczyć do akcji i przywrócić porządek w tekstach! Uruchamiając grę **„Dociekliwy korektor – ó i u”**, uczeń przenosi się do studia gamihngowego, gdzie wciela się w rolę korektora odpowiedzialnego za poprawność tekstów w grze. Zadaniem jest poprawienie treści zawierających brakujące litery „ó” i „u”.

Jak to działa?

Na ekranie wyświetlany jest wyraz z brakującą literą, a rolą ucznia jest uzupełnienie go właściwym znakiem „ó” lub „u” poprzez odpowiedni gest. Po każdej próbie aplikacja prezentuje zdanie z poprawnie zapisanym słowem, co pomaga utrwalić reguły pisowni oraz zrozumieć ich zastosowanie w kontekście. Gra stanowi także dobrą okazję do rozmowy o regułach ortograficznych i ich wyjątkach, a fabularne osadzenie w studiu gier pozwala w naturalny sposób wprowadzić elementy doradztwa zawodowego, przybliżając zawód korektora i realia pracy w branży IT.

- **Interakcje:** ruch rąk
- **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- **Zastosowanie:** lekcje języka polskiego, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- **Języki:** PL
- **Liczba interaktywnych zadań:** 60
- **Poziom trudności:** łatwy lub średni
- **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 4 stacje z zadaniami dla uczniów

Dociekliwy korektor – ch i h

język polski

ortografia (ch i h)

spostrzegawczość

koncentracja uwagi

Na czym polega ta aktywność?

W Centrum Nauki trwają przygotowania do wielkiej wystawy... ale coś się nie zgadza! Z opisów eksponatów zniknęły litery, a bez nich nawet najbardziej genialny wynalazek staje się zagadką. **„Dociekliwy korektor – h i ch”** to interaktywna gra edukacyjna, która pomaga uczniom przyswajać zasady pisowni „h” i „ch” poprzez ruch i fabularną zabawę umiejscowioną tym razem w Centrum Nauki.

Jak to działa?

Na ekranie pojawia się wyraz wymagający uzupełnienia literą „h” lub dwuznakiem „ch”, a uczeń wybiera odpowiednią formę, wykonując odpowiedni gest lewą lub prawą ręką. Po każdej próbie aplikacja prezentuje poprawną pisownię oraz przykład użycia danego słowa w zdaniu, co sprzyja skutecznemu utrwalaniu zasad ortograficznych i ich zastosowania w praktyce. Gra stanowi również okazję do wprowadzenia elementów zawodoznawstwa – pozwala przybliżyć uczniom pracę korektora oraz inne zawody związane z pracą w takich instytucjach takich jak Centrum Nauki.

- **Interakcje:** ruch rąk
- **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- **Zastosowanie:** lekcje języka polskiego, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- **Języki:** PL
- **Liczba interaktywnych zadań:** 60
- **Poziom trudności:** łatwy lub średni
- **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 4 stacje z zadaniami dla uczniów

Dociekliwy korektor – spółgłoski miękkie

- język polski
- ortografia (spółgłoski miękkie)
- spostrzegawczość
- koncentracja uwagi

Na czym polega ta aktywność?

Kurtyna zaraz pójdzie w górę, aktorzy gotowi, a w scenariuszu... brakuje liter! Zanim rozpocznie się teatralna premiera, ktoś musi dopilnować, by tekst był bezbłędny. Gra **„Dociekliwy korektor – spółgłoski miękkie”** wspiera naukę poprawnej pisowni spółgłosek miękkich: „ń–ni”, „ś–si”, „ć–ci”, „ź–zi”, „dź–dzi”. Uczniowie przenoszą się do świata teatru, gdzie trwają ostatnie przygotowania do premiery sztuki detektywistycznej. Zadaniem graczy jest wcielenie się w rolę korektorów i pomoc w poprawieniu scenariusza, tak aby przedstawienie mogło odbyć się bez językowych potknięć.

Jak to działa?

Na ekranie pojawia się wyraz wymagający uzupełnienia, a uczeń wybiera właściwą formę, wykonując ruch ręką w prawo lub w lewo. Taki sposób sterowania dodatkowo wspiera koordynację oraz motorykę dużą. Niezależnie od poprawności wyboru gra prezentuje prawidłową formę wyrazu oraz przykładowe zdanie, co ułatwia zrozumienie zasad pisowni i ich zapamiętanie w kontekście.

- **Interakcje:** ruch rąk
- **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- **Zastosowanie:** lekcje języka polskiego, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- **Języki:** PL
- **Liczba interaktywnych zadań:** 60
- **Poziom trudności:** łatwy lub średni
- **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 4 stacje z zadaniami dla uczniów

Czarodziejskie słowa junior – części mowy

język polski

części mowy

spostrzegawczość

koncentracja uwagi

Na czym polega ta aktywność?

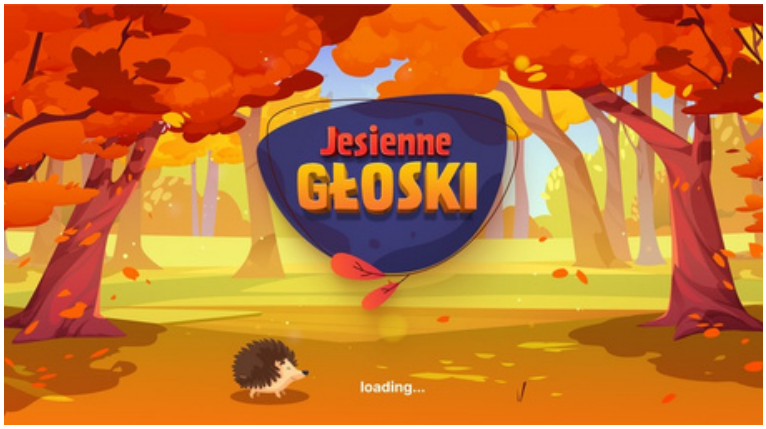
W zaczarowanym lesie magia działa według własnych zasad... A skrzaty mogą odzyskać swoją postać tylko wtedy, gdy ktoś poprawnie rozpozna części mowy. **„Czarodziejskie słowa – części mowy”** przenoszą dzieci do baśniowego lasu, w którym językowe porządki są sprawą najwyższej wagi. Psotne skrzaty zostały zamienione w kamienie, ponieważ nie potrafiły poprawnie rozróżniać części mowy. Aby je odczarować, trzeba wykazać się znajomością **rzeczowników**, **czasowników**, **przymiotników** i **przysłówków**.

Jak to działa?

Na środku ekranu pojawia się nazwa części mowy – np. **czasownik**. Po lewej i prawej stronie stoją kamienie, nad którymi unoszą się chmurki z wyrazami, np. ***spać*** i ***sen***. Zadaniem ucznia jest wskazać ruchem ręki ten wyraz, który pasuje do części mowy wyświetlonej na środku ekranu. Wybór odbywa się poprzez utrzymanie magicznej różdżki nad odpowiednią chmurką za pomocą gestu ręki. Poprawna odpowiedź odczarowuje skrzata.

- **Interakcje:** ruch ręki lewej lub prawej
- **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- **Zastosowanie:** lekcje języka polskiego, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- **Języki:** PL
- **Liczba interaktywnych zadań:** 160
- **Poziom trudności:** łatwy lub średni
- **Czas:** rozgrywka na czas lub swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 3 stacje z zadaniami dla uczniów

Jesienne głoski



- język polski
- różnicowanie głosek
- spostrzegawczość
- umiejętność słuchowa

Na czym polega ta aktywność?

Szeleszczą liście, wieje jesienny wiatr... a w parku zaginęły różne przedmioty!
Aby je odnaleźć, trzeba wytrwale przekopywać sterty liści, a następnie poprawnie rozpoznać głoskę, która dopełnia wyraz. Aktywność skupia się na **różnicowaniu podobnie brzmiących głosek** i **rozwijaniu umiejętności analizy fonemowej**.

Jak to działa?

„Jesienne głoski” oferują dwa tryby rozgrywki. Pierwszy pozwala na swobodne buszowanie w liściach za pomocą obu rąk i odkrywanie ukrytych przedmiotów. Drugi tryb obejmuje etap poszukiwania breloczków, po którym następuje zadanie polegające na rozpoznawaniu głosek w usłyszanych wyrazach. Sterowanie w obu trybach odbywa się za pomocą gestów rąk.

- **Interakcje:** ruchy rąk
- **Formy pracy:** indywidualnie lub w małej grupie
- **Zastosowanie:** lekcje języka polskiego, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- **Języki:** PL
- **Liczba interaktywnych zadań:** 120
- **Poziom trudności:** łatwy
- **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 4 stacje z zadaniami dla uczniów

Mixer Junior
Fruit & Veggies

- język angielski
- słówka (warzywa, owoce)
- motoryka duża
- koordynacja ruchowa

Na czym polega ta aktywność?

Fruit or veggie? Sprawdź refleks i słownictwo jednocześnie. **„Mixer Junior – Fruit & Veggie”** to dynamiczna gra ruchowa, w której uczniowie utrwalają angielskie **nazwy owoców i warzyw**. Rozgrywka może odbywać się w trybie swobodnym lub na czas, co wprowadza element rywalizacji. Dostępna jest także opcja, w której słowo nie pojawia się na ekranie, lecz jest wyłącznie odczytywane przez lektora, co pozwala ćwiczyć rozumienie ze słuchu.

Jak to działa?

Do wyboru są trzy kategorie tematyczne: **vegetables**, **fruit** oraz **mix**, co pozwala stopniować poziom trudności i dopasować rozgrywkę do możliwości uczniów. Na ekranie pojawia się słowo w języku angielskim lub jest wyłącznie odczytywane przez lektora, a zadaniem gracza jest jak najszybsze wskazanie właściwego obrazka ruchem rąk lub nóg. Proste zasady sprawiają, że gra dobrze sprawdza się jako aktywna forma utrwalania materiału lub energiczny przerywnik.

- **Interakcje:** ruch rąk i nóg
- **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- **Zastosowanie:** lekcje języka angielskiego, rozrywka edukacyjna
- **Języki:** PL, EN, RU, UA
- **Liczba interaktywnych zadań:** 44
- **Poziom trudności:** łatwy lub średni
- **Czas:** rozgrywka na czas lub swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 2 stacje z zadaniami dla uczniów

Mixer Junior
Clothes & Accessories

język angielski

słówka (ubrania i akcesoria)

motoryka duża

koordynacja ruchowa

Na czym polega ta aktywność?

Sprawdź, jak szybko potrafisz połączyć angielskie słowo z właściwym obrazkiem. **„Mixer Junior – Clothes & Accessories”** to ruchowa gra językowa, w której uczniowie pracują ze słownictwem dotyczącym **ubrań** i **dodatków** – bliskim codziennym sytuacjom i szkolnej rzeczywistości. Rozgrywka może odbywać się w trybie swobodnym lub w wersji na czas. Dostępna jest także opcja, w której słowo nie pojawia się na ekranie, lecz jest wyłącznie odczytywane przez lektora, co pozwala ćwiczyć rozumienie ze słuchu.

Jak to działa?

Na ekranie pojawia się słowo w języku angielskim lub jest odczytywane przez lektora, a zadaniem gracza jest wskazanie pasującej ilustracji, reagując ruchem rąk lub nóg. Do wyboru są trzy zestawy tematyczne: **„clothes”**, **„accessories”** oraz **„mix”**, dzięki czemu poziom trudności można łatwo dopasować do grupy. Jasne zasady i szybkie tempo sprawiają, że gra dobrze sprawdza się zarówno jako utrwalenie słownictwa, jak i krótki, aktywny przerywnik podczas zajęć.

- **Interakcje:** ruch rąk i nóg
- **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- **Zastosowanie:** lekcje języka angielskiego, rozrywka edukacyjna
- **Języki:** PL, EN, RU, UA
- **Liczba interaktywnych zadań:** 44
- **Poziom trudności:** łatwy lub średni
- **Czas:** rozgrywka na czas lub swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 2 stacje z zadaniami dla uczniów

Mixer Junior
Wild & Domestic Animals

- język angielski
- słówka (zwierzęta domowe i dzikie)
- motoryka duża
- koordynacja ruchowa

Na czym polega ta aktywność?

Czy rozpoznasz wszystkie angielskie nazwy **zwierząt dzikich i domowych**? Dzięki grze **„Mixer Junior – Wild & Domestic Animals”** sprawdzisz się błyskawicznie. Rozgrywka może odbywać się w trybie swobodnym lub na czas, co wprowadza tempo i element zdrowej rywalizacji. Dostępna jest także opcja pracy bez podpowiedzi wizualnych – słowo jest wyłącznie odczytywane przez lektora, dzięki czemu uczniowie ćwiczą rozumienie ze słuchu.

Jak to działa?

Na ekranie pojawia się angielskie słowo lub jego nagranie dźwiękowe, a zadaniem gracza jest wskazanie odpowiedniego obrazka ruchem rąk lub nóg. Do wyboru są trzy zestawy tematyczne: **„wild animals”**, **„domestic animals”** oraz **„mix”**, co umożliwia stopniowanie trudności i dopasowanie gry do poziomu grupy. Dynamiczna forma i jasne zasady sprawiają, że aktywność dobrze sprawdza się zarówno jako utrwalenie materiału, jak i energiczny przerywnik podczas lekcji języka angielskiego

- **Interakcje:** ruch rąk i nóg
- **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- **Zastosowanie:** lekcje języka angielskiego, rozrywka edukacyjna
- **Języki:** PL, EN, RU, UA
- **Liczba interaktywnych zadań:** 54
- **Poziom trudności:** łatwy lub średni
- **Czas:** rozgrywka na czas lub swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 2 stacje z zadaniami dla uczniów

Mixer Junior
Home & Everyday objects

- język angielski
- słówka (dom i sprzęty domowe)
- motoryka duża
- koordynacja ruchowa

Na czym polega ta aktywność?

„Mixer Junior – Home & Everyday Objects” to ruchowa gra językowa, w której uczniowie poznają i utrwalają **słownictwo związane z domem** i **przedmiotami codziennego użytku**. Rozgrywka dostępna jest w trybie swobodnym lub na czas, co pozwala dopasować tempo do grupy i wprowadzić element rywalizacji. Istnieje także możliwość uruchomienia trybu, w którym słowo jest wyłącznie odczytywane przez lektora, dzięki czemu uczniowie skupiają się na rozumieniu ze słuchu.

Jak to działa?

Na ekranie pojawia się angielskie słowo lub jego nagranie dźwiękowe, a zadaniem ucznia jest jak najszybsze wskazanie pasującego obrazka ruchem rąk lub nóg. Do wyboru są trzy zestawy tematyczne: **„home”**, **„everyday objects”**, oraz **„mix”**, co umożliwia stopniowanie trudności i elastyczne wykorzystanie gry podczas zajęć. Jasne zasady i dynamiczna forma sprawiają, że gra dobrze sprawdza się zarówno jako utrwalenie słownictwa, jak i aktywny przerywnik na lekcji języka angielskiego

- **Interakcje:** ruch rąk i nóg
- **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- **Zastosowanie:** lekcje języka angielskiego, rozrywka edukacyjna
- **Języki:** PL, EN, RU, UA
- **Liczba interaktywnych zadań:** 58
- **Poziom trudności:** łatwy lub średni
- **Czas:** rozgrywka na czas lub swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 2 stacje z zadaniami dla uczniów

Set the time

mywally

język angielski

zegar

koordynacja wzrokowo-ruchowa

percepcja wzrokowa

Na czym polega ta aktywność?

Kiedy jest przerwa, a o której zaczyna się lekcja angielskiego?
Żeby to wiedzieć, trzeba dobrze dogadywać się z zegarem – także po angielsku.
„Set the time” pomaga uczniom ćwiczyć **odczytywanie i ustawianie godzin na zegarze analogowym**, jednocześnie wprowadzając **angielskie nazwy godzin** i **minut**. Aplikacja sprawdzi się podczas zajęć łączących matematykę z nauką języka angielskiego.

Jak to działa?

Uczeń ustawia wskazówki zegara ruchem rąk – najpierw godzinową, potem minutową. Zatwierdzenie następuje poprzez przytrzymanie ręki nad wybraną liczbą do momentu wypełnienia klepsydry. Dostępne są dwa tryby pracy: **ustawianie godziny na podstawie zapisu cyfrowego z wyborem AM/PM** oraz **ustawianie godziny na podstawie komunikatu lektora w języku angielskim** (np. “quarter to four”). Po każdej próbie uczeń otrzymuje informację zwrotną, a nauczyciel może w dowolnym momencie zatrzymać aktywność i omówić zadanie.

- **Interakcje:** ruch rąk
- **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- **Zastosowanie:** lekcje języka angielskiego, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- **Języki:** PL, EN, RU, UA
- **Liczba interaktywnych zadań:** 300
- **Poziom trudności:** średni
- **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 3 stacje z zadaniami dla uczniów

Leśna przygoda

- ekologia
- refleks
- koncentracja
- koncentracja wzrokowo-ruchowa

Na czym polega ta aktywność?

Wiewiórka narobiła bałaganu w lesie... ale nie wszystko, co leży na ziemi, można zabrać! Tu liczy się **refleks**, **uważność** i dobre decyzje. **„Leśna przygoda”** zaprasza uczniów do dynamicznej zabawy w leśnej scenerii. Podczas rozgrywki dzieci muszą zebrać przedmioty porozrzucane przez psotną wiewiórkę, jednocześnie pamiętając, że naturalne elementy lasu powinny pozostać w środowisku naturalnym. Gra łączy ruch z nauką odpowiedzialnych postaw wobec przyrody.

Jak to działa?

Na ekranie pojawiają się różne obiekty, a zadaniem gracza jest sterowanie plecakiem poprzez ruch ciała w lewo i prawo. Należy łapać tylko te przedmioty, które nie są częścią naturalnego środowiska, omijając takie elementy jak szyszki, liście czy inne leśne zasoby. **„Leśna przygoda”** dobrze sprawdza się zarówno podczas zajęć edukacyjnych, **rewalidacyjnych** i **korekcyjno-kompensacyjnych**, umożliwiając pracę z uczniami o **różnych potrzebach edukacyjnych**.

- **Interakcje:** ruch ciałem
- **Formy pracy:** praca indywidualna, praca grupowa
- **Zastosowanie:** zajęcia edukacyjno-rozwojowe, terapia zajęciowa, kształcenie specjalne, rewalidacja, zajęcia korekcyjno-kompensacyjne
- **Języki:** PL, EN, RU, UA
- **Poziom trudności:** łatwy lub średni
- **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)

Ekosortownia

ekologia

edukacja przyrodnicza

logiczne myślenie

szybkie podejmowanie decyzji

Na czym polega ta aktywność?

A co, jeśli maszyna do sortowania odpadów pomyli plastik z papierem? W **„Ekosortowni”** uczniowie najpierw uczą robota zasad segregacji, a potem sprawdzają, czy na pewno je zapamiętał. **„Ekosortownia”** wprowadza uczniów w temat **segregacji odpadów** i **recyklingu**, pokazując, jak działają nowoczesne systemy sortujące. Gra opiera się na prostym, ale bardzo czytelnym schemacie: najpierw uczymy maszynę, a potem kontrolujemy jej pracę.

Jak to działa?

W pierwszym etapie gracz programuje maszynę sortującą, wskazując gestami rąk lub nóg, na którą taśmę powinien trafić dany rodzaj odpadu. Po etapie programowania robota, maszyna zaczyna samodzielnie **segregować odpady** zgodnie z zapamiętanym algorytmem. W drugim etapie uczeń wciela się w rolę **kontrolera jakości**. Obserwuje pracę maszyny i reaguje, gdy pojawi się błąd – klaśnięcie nad głową zatrzymuje taśmę i daje szansę na zmianę kierunku sortowania. Liczą się uważność, szybka reakcja i trafne decyzje.

- **Interakcje:** ruch rąk lub nóg
- **Formy pracy:** praca indywidualna, praca grupowa
- **Zastosowanie:** lekcje przyrody, biologii, edukacja ekologiczna, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- **Języki:** PL, EN, RU, UA
- **Liczba interaktywnych zadań:** 70
- **Poziom trudności:** łatwy lub średni
- **Czas:** rozgrywka na czas
- **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 3 stacje z zadaniami dla uczniów

Zmierz się z pogodą

matematyka

składniki pogody

temperatura

myślenie przyczynowo-skutkowe

Na czym polega ta aktywność?

Słońce, deszcz, a może chłodny poranek? Przed wyjściem z domu, trzeba sprawdzić pogodę – i dobrze dobrać strój. **„Zmierz się z pogodą”** wprowadza dzieci w świat zjawisk pogodowych oraz zasad dopasowywania ubrań do warunków atmosferycznych. Aktywność łączy elementy przyrody i matematyki z aktywnością ruchową, zachęcając dzieci do **analizy informacji** i **podejmowania decyzji**.

Jak to działa?

Uczeń obserwuje prezentowaną na ekranie **prognozę pogody** – słoneczną, deszczową lub pochmurną. Na podstawie **prognozy** oraz **odczytanej temperatury** analizuje dostępne elementy garderoby i wskazuje ten, który nie pasuje do panujących warunków.
Gra prowadzi dziecko od **obserwacji**, przez **analizę**, aż do podjęcia decyzji, rozwijając **umiejętność łączenia informacji** i **logicznego wnioskowania**.

- **Interakcje:** ruch rąk i nóg
- **Formy pracy:** praca indywidualna, praca grupowa
- **Zastosowanie:** lekcje matematyki, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- **Języki:** PL
- **Liczba interaktywnych zadań:** 100
- **Poziom trudności:** łatwy lub średni
- **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 3 stacje z zadaniami dla uczniów

Małe historyjki

kodowanie

logiczne myślenie

ekspresja twórcza

myślenie przyczynowo-skutkowe

Na czym polega ta aktywność?

A co by było, gdyby jedna decyzja zmieniła całą historię? **„Małe historyjki”** to przestrzeń do budowania opowieści krok po kroku. Uczniowie wybierają kolejne obrazki, z których powstaje historia – a każdy wybór ma znaczenie. Pierwsza decyzja uruchamia bieg wydarzeń, kolejne prowadzą do następnych scen i rozwijają fabułę. Aktywność wspiera **logiczne myślenie**, **rozumienie związków przyczynowo-skutkowych** oraz **podejmowanie decyzji**, jednocześnie dając dużą **swobodę twórczą**.

Jak to działa?

Uczeń steruje aplikacją ruchami rąk, wybierając kolejne ilustracje. Każdy obrazek jest jak element kodu – połączone w odpowiedniej kolejności tworzą spójną historię. Po ułożeniu sekwencji dziecko dobiera muzykę pasującą do nastroju opowieści i opowiada ją własnymi słowami. Do wyboru są **cztery różne zestawy fabularne**, m.in. **przygoda na biwaku**, **dzień wolny**, **dzień w szkole** oraz historia osadzona **w bajkowym świecie**, co pozwala dostosować aktywność do wieku, potrzeb i tematu zajęć.

- **Interakcje:** ruch rąk i nóg
- **Formy pracy:** praca indywidualna, praca grupowa
- **Zastosowanie:** lekcje języka polskiego lub języków nowożytnych, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- **Języki:** PL, EN, RU, UA
- **Liczba interaktywnych zadań:** 80
- **Poziom trudności:** łatwy lub średni
- **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)

Ale emocje!

- trening emocji
- rozwój mentalny
- koncentracja
- koordynacja wzrokowo-ruchowa

Na czym polega ta aktywność?

Na ekranie pojawia się twarz wyrażająca jakąś emocję – radość, zaskoczenie, smutek, złość... Czas działa na korzyść koncentracji: dziecko patrzy, analizuje i wybiera jedną z pięciu emocjonalnych buziek. Proste? Tak. Skuteczne? Bardzo! To szybka, angażująca zabawa, która uczy rozpoznawania uczuć w bezpieczny, interaktywny sposób.

Jak to działa?

Dzieci używają ruchów rąk, by sterować aplikacją: machnięcie w lewo, machnięcie w prawo, obie ręce w górę – i decyzja podjęta! A jeśli pracujesz z monitorem interaktywnym, możesz przełączyć się na sterowanie dotykowe.

Po każdym wyborze lektor udziela informacji zwrotnej, wzmacniając poprawne rozpoznawanie emocji i podpowiadając tam, gdzie warto się zatrzymać.
W dowolnym momencie możesz przerwać aktywność i porozmawiać z dzieckiem o tym, co widzi i czuje – gra daje przestrzeń do rozmowy.

- **Interakcje:** ruchy rąk
- **Formy pracy:** indywidualnie lub w małej grupie
- **Zastosowanie:** zajęcia edukacyjne, rewalidacyjne, terapeutyczne, korekcyjno-kompensacyjne
- **Języki:** PL, EN, RU, UA
- **Liczba interaktywnych zadań:** 50
- **Poziom trudności:** łatwy
- **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 3 stacje z zadaniami dla uczniów

Kto się kogo boi

- trening emocji
- refleks
- koncentracja
- koordynacja wzrokowo-ruchowa

Na czym polega ta aktywność?

„Kto się kogo boi?” to zabawna i pełna emocji edukacyjna gra ruchowa, inspirowana kultową zabawą **„kamień, papier, nożyce”** – tylko że w wersji ze zwierzątkami!
Na scenę wchodzą: **mysz**, **kot**, **pies** i **słoń**, a zadaniem dziecka jest błyskawicznie przyjąć pozę zwierzątka, którego boi się przeciwnik wyświetlony na ekranie.

Jak to działa?

Po wybraniu trybu i tempa gry na ekranie pojawia się zwierzątko–przeciwnik. Zadaniem dziecka jest wykonać gest przedstawiający zwierzątko, którego przeciwnik się obawia. W wyborze pomaga **Koło Podpowiedzi**, pokazujące zależności między postaciami.

Gracze mogą wybrać **tryb swobodny** lub **grę na czas**, a także **ustawić tempo**: wolne lub normalne. Po każdej rundzie lektor udziela informacji zwrotnej, a wynik pokazuje liczbę zdobytych punktów i „przejętych baz”, co dodaje zabawie element rywalizacji.

- **Interakcje:** ruchy rąk
- **Formy pracy:** indywidualnie lub praca z grupą
- **Zastosowanie:** zajęcia edukacyjno-rozwojowe, terapia zajęciowa, kształcenie specjalne, rewalidacja, zajęcia korekcyjno-kompensacyjne
- **Języki:** PL, EN, RU, UA
- **Poziom trudności:** łatwy lub średni
- **Czas:** rozgrywka na czas lub swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 3 stacje z zadaniami dla uczniów

Archeomemoria

- spostrzegawczość
- koncentracja
- pamięć
- precyzja ruchów

Na czym polega ta aktywność?

Co kryje się pod warstwą piasku i kurzu sprzed setek lat? W **„Archeomemorii”** każdy ruch ręki przybliża odkrycie fragmentu historii. Gra przenosi uczniów do świata archeologicznych odkryć. Zadaniem gracza jest odnajdywanie i rozpoznawanie zabytków, które po wydobyciu z ziemi wymagają dokładnego oczyszczenia i identyfikacji. Aktywność łączy elementy uważnej obserwacji, porównywania szczegółów oraz pracy sekwencyjnej, znanej z klasycznych gier pamięciowych.

Jak to działa?

Rozgrywka rozpoczyna się od oczyszczania znaleziska. Gracz wybiera odpowiednie narzędzie – pędzelek, szmatkę lub wodę – i wykonuje ręką ruchy w powietrzu, symulując czyszczenie artefaktu. Po odsłonięciu kafelka z rysunkiem przedmiotu (np. zdobionego naczynia) uczeń porównuje go z trzema podobnymi obrazkami i wybiera ten, który idealnie do niego pasuje. Wybór odbywa się poprzez ruch ręką z góry na dół, a następnie jego zatwierdzenie gestem w bok. Prawidłowo rozpoznany artefakt trafia do muzeum.

- **Interakcje:** ruchy rąk
- **Formy pracy:** indywidualnie lub praca z grupą
- **Zastosowanie:** zajęcia edukacyjno-rozwojowe, terapia zajęciowa, kształcenie specjalne, rewalidacja, zajęcia korekcyjno-kompensacyjne
- **Języki:** PL, EN, RU, UA
- **Liczba interaktywnych zadań:** 50
- **Poziom trudności:** łatwy lub średni
- **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 3 stacje z zadaniami dla uczniów

Trzy kubki

koncentracja

spostrzegawczość

motoryka duża

koordynacja wzrokowo-ruchowa

Na czym polega ta aktywność?

Kto nie zna klasycznej gry **„Trzy kubki”**? W tej interaktywnej, ruchowej odsłonie znana zabawa zyskuje zupełnie nowy wymiar. To idealna forma rozrywki i rewalidacji, która angażuje dzieci do uważnego śledzenia ruchu kubków, podejmowania decyzji i aktywnego udziału w grze.

Jak to działa?

Na początku dziecko widzi piłeczkę chowaną pod jednym z trzech kubków. Po chwili kubki zaczynają się mieszać – w zależności od wybranego trybu – czasem powoli, a czasem w naprawdę szybkim tempie. Zadaniem gracza jest **uważnie śledzić ich ruch** i wskazać właściwy kubek ruchem jednej lub obu rąk. Po każdej rundzie pojawia się **informacja zwrotna** oraz **nagroda**, która zachęca do dalszej gry i podejmowania kolejnych prób.

- **Interakcje:** ruchy ręki i obu rąk
- **Formy pracy:** praca indywidualna, praca grupowa
- **Zastosowanie:** edukacja, terapia zajęciowa, kształcenie specjalne, rewalidacja, zajęcia korekcyjno-kompensacyjne
- **Języki:** PL, EN, RU, UA
- **Poziom trudności:** łatwy, średni lub trudny
- **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)

Uspokój potwora

- regulacja emocji
- uważność
- kontrola oddechu
- rozwój funkcji wykonawczych

Na czym polega ta aktywność?

Bywa, że coś nas drażni, choć nie wiemy dokładnie co. Brzmi znajomo? To znak, że masz dziś w sobie trochę Grumka! W tej aplikacji dzieci uczą się, jak uspokoić potworka – a przy okazji także siebie. **„Uspokój potwora”** pomaga dzieciom wyciszyć ciało i emocje poprzez proste ćwiczenia ruchowe i oddechowe.

Jak to działa?

Najpierw należy wybrać potworka odpowiadającego danemu rodzajowi ćwiczenia:

- **Puchacz** – wprowadza spokojny, głęboki oddech,
- **Grumek** – pomaga rozładować złość i napięcie,
- **Szuu** – trenuje uważność i skupienie,
- **Mruu** – dodaje energii, gdy ciało potrzebuje krótkiej aktywizacji.

Następnie na ekranie pojawia się animacja prezentująca ruch do wykonania, a aplikacja w czasie rzeczywistym analizuje poprawność wykonywanych sekwencji ruchów.

- **Interakcje:** ruchy rąk i nóg
- **Formy pracy:** praca indywidualna
- **Zastosowanie:** terapia pedagogiczna, rewalidacja, wsparcie emocjonalne,
- edukacja emocjonalna, zajęcia korekcyjno-kompensacyjne
- **Języki:** PL, EN
- **Poziom trudności:** łatwy lub średni
- **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)

Inwazja szkodników

koordynacja ruchowa

refleks

motoryka duża

spostrzegawczość

Na czym polega ta aktywność?

Przed tobą wyzwanie – kontrola sanitarna obiektu gastronomicznego! W **„Inwazji szkodników”** trzeba **błyskawicznie reagować**, aby odpędzić nieproszczonych gości i ochronić wypieki przed szkodnikami. To pełna energii gra ruchowa, która łączy **refleks**, **koordynację** i **świetną zabawę**.

Jak to działa?

Sterowanie odbywa się poprzez dynamiczne ruchy rąk i nóg w stronę pojawiających się na ekanie intruzów. Każdy szybki, celowy ruch pozwala „odeprzeć atak” i utrzymać sytuację pod kontrolą. Im lepsza **koordynacja** i **refleks**, tym większa szansa na obronę wszystkich wypieków.

- **Interakcje:** ruchy rąk i nóg
- **Formy pracy:** praca indywidualna
- **Zastosowanie:** terapia pedagogiczna, rewalidacja, wsparcie emocjonalne, edukacja emocjonalna, zajęcia korekcyjno-kompensacyjne
- **Języki:** PL, EN, RU, UA
- **Poziom trudności:** łatwy
- **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)

Wędrówki małej mrówki

- koordynacja ruchowa
- refleks
- motoryka duża
- spostrzegawczość

Na czym polega ta aktywność?

Mała mrówka, wielkie zadanie. Żeby odbudować mrowisko, trzeba przynieść do mrowiska odpowiednie zdobycze. **„Wędrówki małej mrówki”** to dynamiczna gra ruchowa, w której uczniowie pomagają mrówce zebrać materiały potrzebne do odbudowy mrowiska. Gra łączy aktywność fizyczną z podejmowaniem szybkich decyzji i uważną obserwacją.

Jak to działa?

Na ekranie pojawiają się różne obiekty, a zadaniem gracza jest sterowanie postacią mrówki poprzez ruch ciała w lewo i w prawo. Należy zbierać tylko te elementy, które nadają się do odbudowy mrowiska, omijając przeszkody. Dzięki jasnym zasadom i dynamicznemu tempu gra sprawdzi się zarówno jako aktywny przerywnik, jak i element zajęć rozwijających koncentrację oraz koordynację wzrokowo-ruchową.

- **Interakcje:** sterowanie ruchem ciała
- **Formy pracy:** praca indywidualna
- **Zastosowanie:** zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- **Języki:** PL, EN, RU, UA
- **Poziom trudności:** średni
- **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)

Po drugiej stronie lustra

- koordynacja ruchowa
- samoregulacja
- motoryka duża
- precyzja ruchów

Na czym polega ta aktywność?

„Po drugiej stronie lustra” to interaktywna aplikacja, która zaprasza dzieci do świata fantazji i swobodnego ruchu. Po wybraniu postaci uczestnik widzi na ekranie swoje odbicie w formie animowanego bohatera. Postać porusza się dokładnie tak jak dziecko – każdy gest, ruch rąk czy nóg staje się częścią wspólnej, dynamicznej zabawy.

Jak to działa?

W aplikacji ukryto różne gesty, które dziecko może odkrywać podczas **swobodnej aktywności**. Wykonanie określonego ruchu – np. machnięcia ręką w bok czy kopnięcia – uruchamia dodatkowe animacje i efekty wizualne, zachęcając do **eksperymentowania** i sprawdzania, jak bohater reaguje na ruch.

Od czasu do czasu na ekranie pojawia się także ikona podpowiadająca, jaki gest należy wykonać. Po prawidłowym ustawieniu pozycji ciała aplikacja robi zdjęcie, które trafia do **galerii osiągnięć**, tworząc wyjątkową pamiątkę z zabawy.

- **Interakcje:** ruch ciałem, ruchy rąk i nóg
- **Formy pracy:** praca indywidualna
- **Zastosowanie:** koordynacja wzrokowo-ruchowa, samoregulacja, motoryka duża, rozwój funkcji wykonawczych, precyzja ruchów
- **Języki:** PL, EN, RU, UA
- **Poziom trudności:** łatwy
- **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)

Raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy!

koordynacja ruchowa

refleks

koncentracja

spostrzegawczość

Na czym polega ta aktywność?

Gdy Baba Jaga nie patrzy – sięgaj po słodkości! Gdy Baba Jaga patrzy – stój bez ruchu! **„Raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy!”** to pełna emocji gra ruchowa, która wymaga od gracza szybkości, koncentracji i świetnego refleksu. Celem jest zebranie jak największej liczby słodkości, zanim Baba Jaga się obudzi. Ale jeśli otworzy oczy – nawet najmniejszy ruch może oznaczać utratę punktów!

Jak to działa?

Gracz wykonuje gesty rękami i nogami, aby zebrać pojawiające się na ekranie słodkości – trzeba uważać, by sięgnąć wyłącznie po właściwe elementy. W losowych momentach Baba Jaga „otwiera oczy”, a wtedy należy natychmiast zatrzymać się w bezruchu. Aplikacja reaguje na najdrobniejszy gest, więc utrzymanie pełnej koncentracji jest niezbędne, aby kontynuować grę i zdobywać punkty.

- **Interakcje:** ruch ciałem
- **Formy pracy:** praca indywidualna, praca grupowa
- **Zastosowanie:** koordynacja ruchowa, refleks, koncentracja, spostrzegawczość, motoryka duża, przerywnik ruchowy, rozrywka
- **Języki:** PL, EN, RU, UA
- **Poziom trudności:** łatwy lub średni
- **Czas:** rundy 60 lub 90 sekund

W stylu pandy

koordynacja ruchowa

refleks

koncentracja

spostrzegawczość

Na czym polega ta aktywność?

Uchowaj pandy przed lecznicą! Te urocze akrobatki kochają skakać, ale z lądowaniem bywa różnie... Twoim zadaniem jest ustawić trampolinę tak, aby każda panda bezpiecznie na niej wylądowała. Dynamiczna zabawa angażuje całe ciało, rozwijając motorykę dużą, koordynację wzrokowo-ruchową i refleks. Krótkie rundy – od 30 do 60 sekund – sprawiają, że gra doskonale nadaje się jako szybki przerywnik ruchowy lub element aktywnej zabawy w trakcie zajęć.

Jak to działa?

Gracz porusza się w prawo i w lewo, sterując położeniem trampoliny, tak aby kolejna panda mogła bezpiecznie na niej wylądować. Im precyzyjniejsze ruchy i szybsza reakcja, tym więcej pand uda się uratować. Krótki czas rundy pozwala na dynamiczne rozgrywki bez długiego przygotowania – idealne do aktywizacji grupy i pobudzenia energii.

- **Interakcje:** ruch ciałem
- **Formy pracy:** praca indywidualna, praca grupowa
- **Zastosowanie:** koordynacja ruchowa, refleks, koncentracja, spostrzegawczość, motoryka duża, przerywnik ruchowy, rozrywka
- **Języki:** PL, EN, RU, UA
- **Poziom trudności:** łatwy, średni lub trudny
- **Czas:** rundy 30 lub 60 sekund