



FunFloor

INTERAKTYWNA PODŁOGA



PAKIET JĘZYK ANGIELSKI



**KATALOG
GIER**



PAKIET JĘZYK ANGIELSKI

100 GIER

Pakiet Język Angielski został przygotowany przez grono doświadczonych filologów i tłumaczy w taki sposób, żeby korzystać z niego mogły zarówno dzieci przedszkolne jak i uczniowie szkół podstawowych. Pakiet zawiera 100 gier podzielone na 30 działów. Każdy z nich zakończony jest te-stem Einsteina, podczas którego można utrwalić zdobytą wiedzę. Opracowany pakiet zawiera bogate słownictwo (ponad 500 słówek), co czyni go świetnym narzędziem do nauki języka angielskiego.

Pakiet do nauki języka angielskiego zawiera 100 gier podzielonych na 30 działów tematycznych:

POWITANIA I POŻEGNANIA	MOJE CZYNNOŚCI	KOLORY	LICZBY	KSZTAŁTY
ZWIERZĘTA	MOJE ZABAWKI	MOJA RODZINA	CZĘŚCI CIAŁA	MÓJ DOM
MOJE POSIŁKI	UBRANIA	UCZUCIA I EMOCJE	POGODA I PORY ROKU	PORY DNIA
DNI TYGODNIA	MIESIĄCE	MOJA OKOLICA	ŚRODKI TRANSPORTU	ZAWODY
SPORT	MÓJ DZIEŃ	CZAS WOLNY	OKREŚLENIE MIEJSCA	W SZKOLE
ŚWIĘTA	U LEKARZA	INSTRUMENTY	ALFABET	PRZECIWIĘSTWA





1. PORY DNIA - POWITANIA I POŻEGNIANIA



Na planszy pojawiają się cztery obszary przedstawiające pory dnia oraz ilustracja pokazująca scenkę powitania lub pożegnania. Celem gry jest dopasowanie sytuacji z obrazka do odpowiedniej pory dnia.

30 sek.

1-4 os.

łatwy

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

2. DOPASUJ - POWITANIA I POŻEGNIANIA



Na planszy wyświetlone są ilustracje, z których dwie są takie same. Zadaniem dziecka jest odszukanie i wskoczenie na identyczne obrazki.

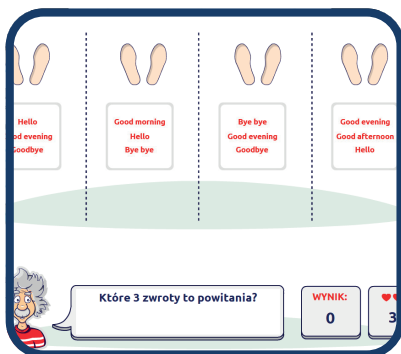
30 sek.

1-5 os.

łatwy

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

3. TEST EINSTEINA - POWITANIA I POŻEGNIANIA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Powitania i pożegnania”.

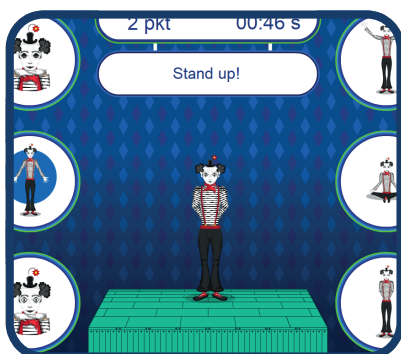
10 min.

cała grupa

średni

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

4. WYBIERZ CZYNNOŚĆ - MOJE CZYNNOŚCI



Na planszy pojawia się postać oraz wyrażenie, które jest odczytywane przez lektora. Celem gry jest wybranie właściwego obrazka, który opisuje usłyszane wyrażenie.

1 min.

cała grupa

średni

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



5. DOPASUJ OBRAZKI - MOJE CZYNNOŚCI

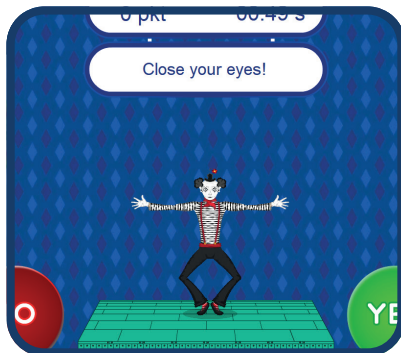


Na planszy wyświetlone są ilustracje przedstawiające czynności oraz ich nazwy. Zadaniem gracza jest wskazanie na obrazek, który pasuje do czynności wymawianej przez lektora.

1 min.
1-2 os.
średni

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

6. YES OR NO - MOJE CZYNNOŚCI



Na środku planszy pojawia się postać. Zadaniem gracza jest zdecydowanie czy postać wykonała czynność zgodną z komendą. W tym celu używamy widocznych na ekranie przycisków NO/YES.

1 min.
cała grupa
łatwy

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

7. TEST EINSTEINA - MOJE CZYNNOŚCI

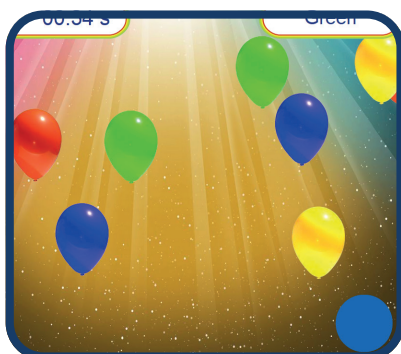


Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Moje czynności”.

10 min.
cała grupa
średni

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

8. SPADAJĄCY BALONY - KOLORY



W górnym, prawym rogu ekranu pojawia się nazwa danego koloru. Celem gry jest złapanie jak największej ilości balonów we wskazanym kolorze. Wygrywa osoba, która uzyska najwyższy wynik.

2 min.
1-4 os.
łatwy

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

9. KOLOROWANIE TĘCZY - KOLORY



Na planszy wyświetlony jest kontur tęczy oraz puszki z farbami. Celem gry jest pokolorowanie rysunku wypowiadając przy tym nazwy kolorów.

 30 sek.
 1-6 os.
 łatwy

- | | | | |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" 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. KOLOROWE SKARBY - KOLORY

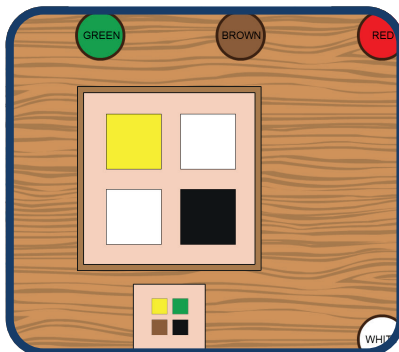


Na ekranie pojawia się plaża z ukrytymi pod piaskiem przedmiotami. Celem gry jest odszukanie wszystkich zakopanych elementów oraz podanie jego nazwy i koloru.

 1 min.
 1-4 os.
 łatwy

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

11. KOLOROWANKI - KOLORY

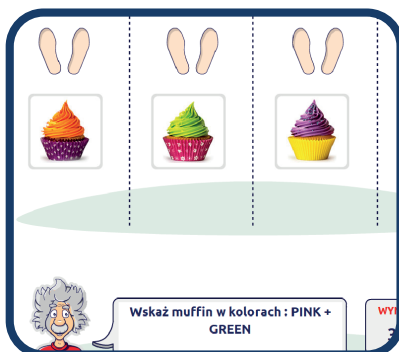


Na planszy wyświetlona jest kolorowanka oraz wiaderka z farbami. Zadaniem dzieci jest pokolorowanie obrazka odpowiednimi kolorami.

 1 min.
 1 os.
 średni

- | | | | |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" 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 |

12. TEST EINSTEINA - KOLORY



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Kolory”.

 10 min.
 cała grupa
 średni

- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" 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 |



13. CYFERKI - LICZBY



Na rzece znajdują się kamienie. Zadaniem dziecka jest odszukanie odpowiedniej cyfry i wskoczenie na właściwy kamień. Wtedy na innym kamieniu pojawia się kolejna liczba. Musimy być bardzo ostrożni, ponieważ łatwo można wpaść do rzeki.



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

14. CYFERKOWI DETEKTYWI - LICZBY



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



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

15. FLOORY I MUFFINKI - LICZBY

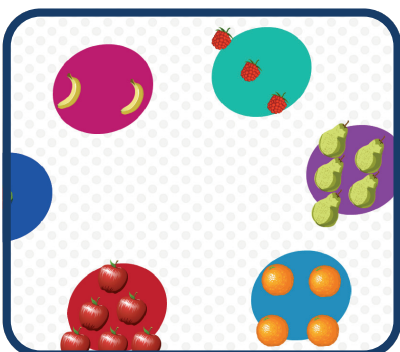


Na ekranie widzimy postać Floory oraz spadające muffinki. Lektor czyta na głos polecenie. Celem gry jest złapanie na talerz odpowiedniej ilości babeczek.



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

16. SORTOWANIE ZBIORÓW - LICZBY



Na planszy wyświetla się 6 kół. Zadaniem dziecka jest posortowanie zbiorów w kolejności od najmniej liczebnego do najbardziej liczebnego.



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

17. AUTOMAT DO GRY - LICZBY



Na ekranie pojawia się automat do gier oraz pytanie. Celem gry jest uruchomienie maszyny za pomocą wajchy oraz podanie właściwej odpowiedzi. W tym celu musimy dodać wszystkie oczka, które wyświetliły się na kostkach.

 10 sek.

 1 os.

 łatwy

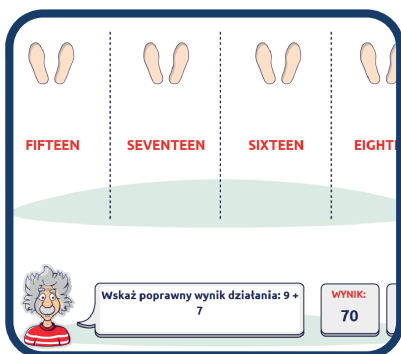
 wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

 rozwija spostrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

 trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

 nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna

18. TEST EINSTEINA - LICZBY



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Liczyby”.

 10 min.

 cała grupa

 średni

 wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

 rozwija spostrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

 trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

 nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna

19. ZŁAP FIGURY GEOMETRYCZNE - KSZTAŁTY



Na ekranie wyświetlone są spadające figury geometryczne. Gra polega na złapaniu jak największej figur danego rodzaju. Trzeba jednak omijać inne figury, które odejmują punkty.

 2 min.

 1-2 os.

 średni

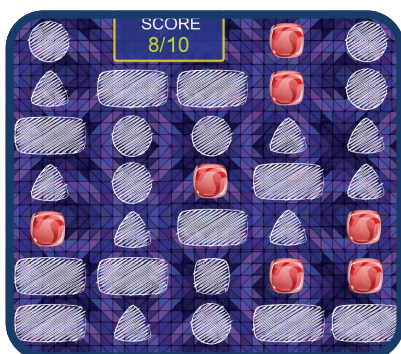
 wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

 rozwija spostrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

 trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

 nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna

20. ODSZUKAJ KSZTAŁTY - KSZTAŁTY



Na planszy pojawia się rysunek zbudowany z podstawowych kształtów. Lektor mówi polecenie. Zadaniem dziecka jest znalezienie wszystkich elementów w danym kształcie. Na górze ekranu wyświetlona jest informacja o wyniku.

 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

21. DETEKTYWI - KSZTAŁTY

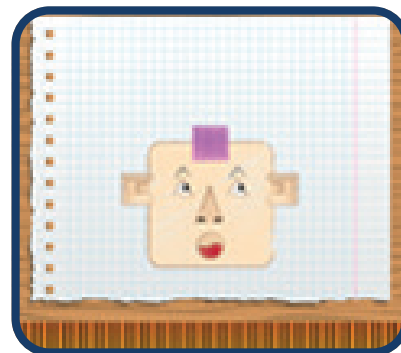


Cała plansza jest czarna a pod nią ukryte są kolorowe kształty. Zadaniem dziecka jest znalezienie wszystkich elementów po kolei, które wyczytuje lektor.

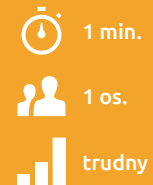


- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

22. TWARZ Z KSZTAŁTÓW - KSZTAŁTY



Na ekranie widoczna jest ilustracja przez kilka sekund. Po upływie czasu twarz rozprasza się po całej planszy na pojedyncze kształty. Zadaniem jest zapamiętanie jej szczegółów oraz odtworzenie obrazka poprzez wskazanie poszczególnych kształtów.



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

23. LATAJĄCE KSZTAŁTY - KSZTAŁTY

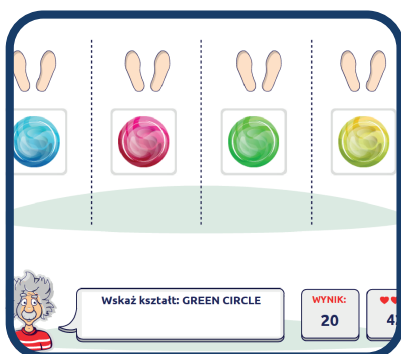


Na planszy wyświetlone są figury w różnych kolorach oraz wybrany wzór. Zadaniem dzieci jest zaznaczenie wszystkich wzorcowych elementów. Wygrywa osoba, która zdobyła najlepszy wynik.



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

24. TEST EINSTEINA - KSZTAŁTY



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Kształty”.



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

25. ZOO - ZWIERZĘTA



Plansza przedstawia widok na zwierzęta mieszkające w ZOO. Celem gry jest wskoczenie kolejno na każde spotkane zwierzątko i przywitanie się z nim, używając odpowiednich zwrotów w języku angielskim.

 2 min.

 cała grupa

 łatwy

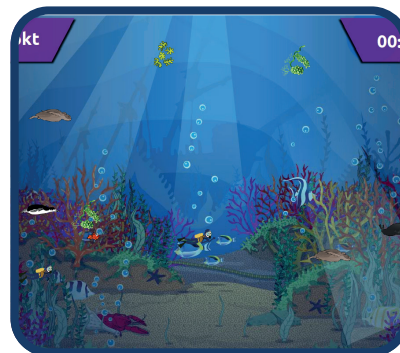
wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna

26. PODWODNY ŚWIAT - ZWIERZĘTA



Plansza przedstawia widok pod wodą. Zadaniem dziecka jest złapanie morskiego zwierzątka, uważając na inne pływające przedmioty. Wygra osoba, która uzyska najwyższy wynik.

 30 sek.

 1-2 os.

 łatwy

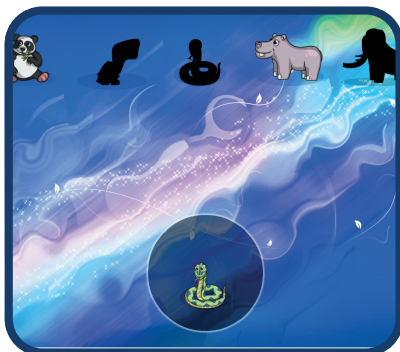
wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna

27. CIENIE - ZWIERZĘTA



Na planszy pojawiają się ilustracje. Zadaniem dziecka jest prawidłowe wskazanie cienia zwierzątka, który wyświetla się na ekranie.

 30 sek.

 1-5 os.

 łatwy

wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna

28. UKŁADANKA - ZWIERZĘTA



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

 1 min.

 1 os.

 średni

wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

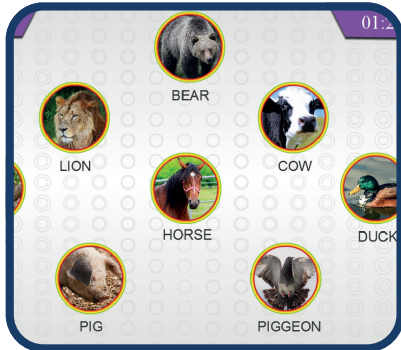
rozwija spostrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna



29. ODGŁOSY ZWIERZĄT - ZWIERZĘTA



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 min.

cała grupa

średni

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

30. TEST EINSTEINA - ZWIERZĘTA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Zwierzęta”.

10 min.

cała grupa

średni

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

31. W SKLEPIE Z ZABAWKAMI - MOJE ZABAWKI



Na planszy pojawia się sklep zabawkowy. Gra polega na odegraniu scenki klient-sprzedawca, używając odpowiednich wyrażen w języku angielskim. Zadanie zostanie prawidłowo wykonane, jeśli dziecko poprosi o zabawkę, która wyświetliła się w lewym, górnym rogu ekranu.

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

32. ODSZUKAJ ZABAWKI - MOJE ZABAWKI



Na ekranie wyświetlona jest piaskownica a w niej ukryte zabawki. Zadaniem dzieci jest odszukanie wszystkich przedmiotów oraz podanie ich nazwy.

30 sek.

1-4 os.

łatwy

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

33. CZEGO BRAKUJE? - MOJE ZABAWKI



Na ekranie widzimy sześć różnych zabawek. Gra polega na wybraniu jednej zabawki, która zniknęła z planszy podczas zgaszenia światła.

 10 sek.

 cała grupa

 średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

34. TEST EINSTEINA - MOJE ZABAWKI



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Moje zabawki”.

 10 min.

 cała grupa

 średni

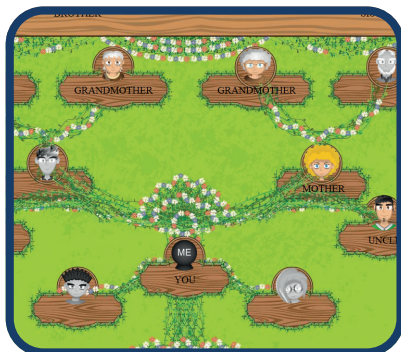
- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

35. DRZEWO GENEALOGICZNE - MOJA RODZINA



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

 1 min.

 1 os.

 średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

36. POZNAJ RODZINĘ - MOJA RODZINA



Na ekranie pojawia się podświetlona postać Floory oraz słyszymy wypowiedziane przez lektora pytanie dotyczące członków rodziny. Zadaniem dziecka jest udzielenie poprawnej odpowiedzi poprzez wskazanie odpowiedniego obrazka na drzewie.

 1 min.

 1 os.

 średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

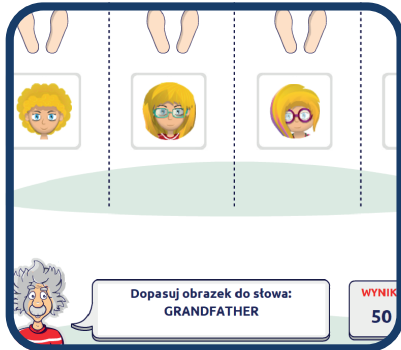
- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna



37. TEST EINSTEINA - MOJA RODZINA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Moja rodzina”.

10 min.

cała grupa

średni

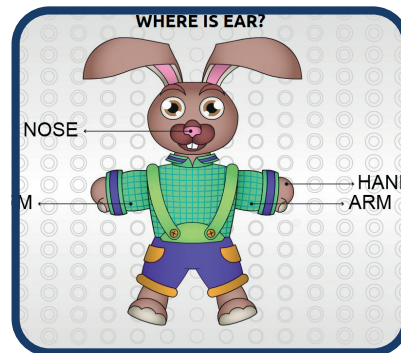
- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

38. WSKAŹ CZĘŚCI CIAŁA - CZĘŚCI CIAŁA



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

1 min.

1 os.

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

39. PORTRET PAMIĘCIOWY - CZĘŚCI CIAŁA



Na planszy pojawia się twarz, która wyświetlona jest przez kilka sekund. W tym czasie zadaniem dzieci jest zapamiętanie wszystkich szczegółów. Po chwili twarz znika. Zadaniem dzieci jest utworzyć portret pamięciowy wyglądający identycznie jak zapamiętana twarz.

1 min.

cała grupa

trudny

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

40. KTO ZJADŁ CIASTKO? - CZĘŚCI CIAŁA



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

15 sek.

cała grupa

średni

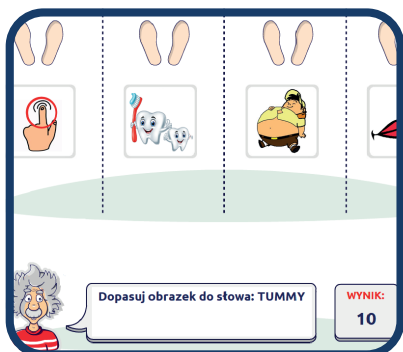
- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

41. TEST EINSTEINA - CZĘŚCI CIAŁA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Części ciała”.

 10 sek.

 cała grupa

 średni

wzmacnia kompetencje społeczne

buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość

kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks

ćwiczy pamięć

nauka j. obcych

pomoc dydaktyczna

42. SPRZĄTANIE POKOJU - MÓJ DOM



Na planszy wyświetlony jest pokój dziecka, w którym widzimy porozrzucone rzeczy. W lewym, górnym rogu ekranu pojawia się przedmiot, który trzeba odnaleźć. Celem zabawy jest posprzątanie całego pokoju w jak najkrótszym czasie.

 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

43. CZYSZCZENIE KUCHNI - MÓJ DOM



Na planszy widoczna jest kuchnia, w której panuje bałagan. Zadaniem dzieci jest posprzątanie całego pomieszczenia, zwracając uwagę na wyświetlane na ekranie polecenia.

 30 sek.

 1 os.

 średni

wzmacnia kompetencje społeczne

buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość

kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks

ćwiczy pamięć

nauka j. obcych

pomoc dydaktyczna

44. GDZIE JEST DUCH - MÓJ DOM



Na planszy wyświetlony jest domek. W jednym z pomieszczeń pojawiają się duch. Zadaniem dzieci jest odnalezienie ducha i podanie miejsca, w którym się znajduje.

 15 sek.

 1 os.

 średni

wzmacnia kompetencje społeczne

buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość

kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks

ćwiczy pamięć

nauka j. obcych

pomoc dydaktyczna



45. TEST EINSTEINA - MÓJ DOM



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Mój dom”.

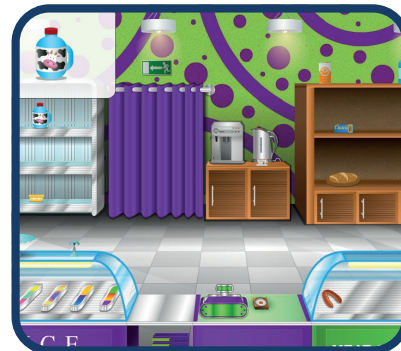
10 min.

cała grupa

średni

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

46. W SKLEPIE SPOŻYWCZYM - MOJE POSIŁKI



Na planszy pojawia się sklep spożywczy. Gra polega na odegraniu scenki klient-sprzedawca, używając odpowiednich wyrażeń w języku angielskim. Zadanie zostanie prawidłowo wykonane, jeśli dziecko poprosi o artykuł, który wyświetlił się w lewym, górnym rogu ekranu.

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

47. W WARZYWNIAKU - MOJE POSIŁKI



Na planszy pojawia się sklep warzywny. Gra polega na odegraniu scenki klient-sprzedawca, używając odpowiednich wyrażeń w języku angielskim. Zadanie zostanie prawidłowo wykonane, jeśli dziecko poprosi o produkt, który wyświetlił się w lewym, górnym rogu ekranu.

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

48. PIZZA - MOJE POSIŁKI



Na planszy pojawia się pizza z 5 składnikami. Dzieci mają kilka sekund, żeby zapamiętać wszystkie składniki. Po upływie czasu pojawia się czysty spód do pizzy oraz składniki. Zadanie polega odwzorowaniu pierwotnej wersji pizzy.

30 sek.

1 os.

trudny

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

49. CZEGO BRAKUJE W LODÓWCE? - MOJE POSIŁKI

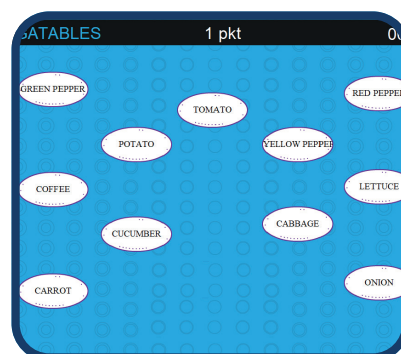


Na planszy znajduje się lodówka z 6 produktami. Dzieci mają kilka sekund na zapamiętanie co jest w środku. Po upływie czasu lodówka zamyka się. Następnie otwiera z powrotem, ale brakuje w niej jednego elementu. Zadaniem dzieci jest wybranie produktu, który zniknął z lodówki.



- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" 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 |

50. KTÓRE SŁOWO NIE PASUJE? - MOJE POSIŁKI

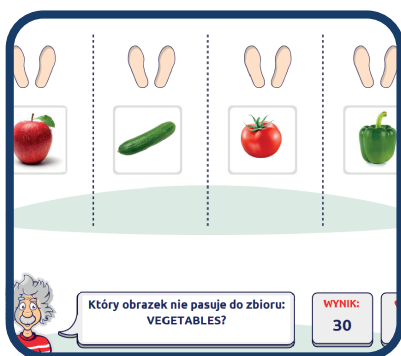


Na planszy widoczne są porozrzucane wyrazy należące do jednej kategorii. Cel gry to odnalezienie i zaznaczenie jednego elementu, który nie pasuje do pozostałych.



- | | | | |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" 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 |

51. TEST EINSTEINA - MOJE POSIŁKI



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Moje posiłki”.

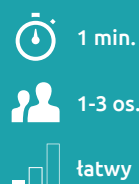


- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje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

52. UBIERANIE LALKI - UBRANIA



Na planszy znajduje się lalka oraz 3 komplety ubrań. Każdy zestaw składa się z bluzki, sukienki, butów, czapki. Ubrania różnią się od siebie kolorystycznie. Gra polega na ubraniu lalki w pasujący komplet.



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

53. W SKLEPIE ODZIEŻOWYM - UBRANIA

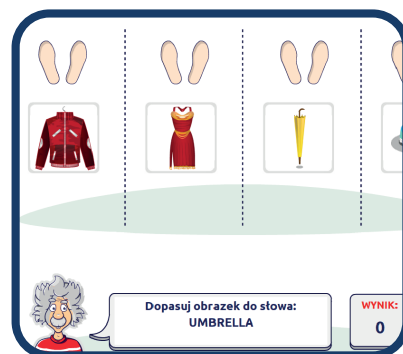


Na planszy pojawia się sklep odzieżowy. Gra polega na odegraniu scenki klient-sprzedawca, używając odpowiednich wyrażení w języku angielskim. Zadanie zostanie prawidłowo wykonane, jeśli kupujący poprosi o ubranie, które wyświetla się w lewym, górnym rogu ekranu.

 15 sek.
 1 os.
 średni

- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" 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 |

54. TEST EINSTEINA - UBRANIA

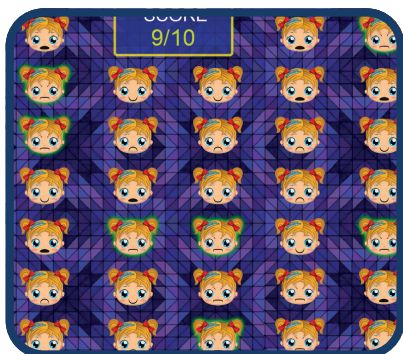


Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Ubrania”.




 10 min.
 cała grupa
 średni

- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" 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 |

55. ZNAJDŹ BUZIĘ - UCZUCIA I EMOCJE

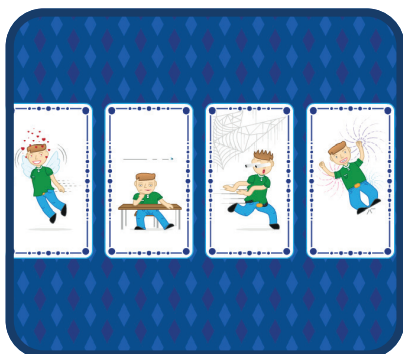


Na planszy rozmieszczone są buzie w różnych kolorach, przedstawiające poszczególne emocje. Na ekranie pojawia się wyraz. Zadaniem gracza jest odnalezienie wszystkich buziek tego samego typu.

 1 min.
 1-2 os.
 średni

- | | | | |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" 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 |

56. DOPASUJ EMOCJE - UCZUCIA I EMOCJE



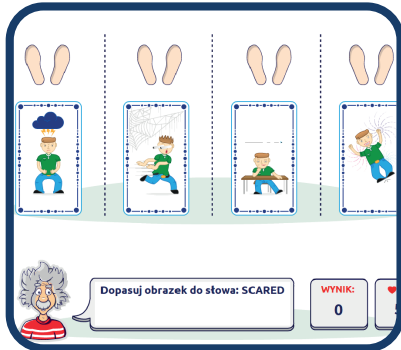
Na planszy znajdują się 6 postaci oraz wyrażenia, które określają emocje związane z tymi postaciami. Celem gry jest wskazanie ilustracji pasującej do emocji, którą wypowiada lektor.

 30 sek.
 1-6 os.
 średni

- | | | | |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" 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 |



57. TEST EINSTEINA - UCZUCIA I EMOCJE



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Uczucia i emocje”.

10 min.

cała grupa

średni

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

58. PASUJE/ NIE PASUJE - POGODA I PORY ROKU



Na planszy znajdują ilustracje. Celem gry jest wskazanie elementów, które kojarzą się z daną porą roku, która wyświetla się na środku ekranu.

30 sek.

1 os.

średni

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

59. POGODA - POGODA I PORY ROKU



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.

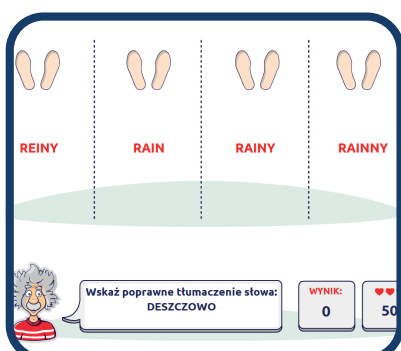
bez limitu

1 os.

średni

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

60. TEST EINSTEINA - POGODA I PORY ROKU



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Pogoda i pory roku”.

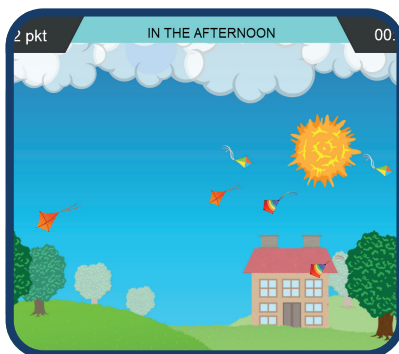
10 min.

cała grupa

średni

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

61. DZIEŃ I NOC - PORY DNIA

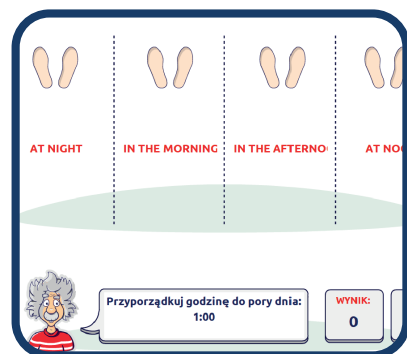


Na ekranie wyświetla się wyrażenie a lektor wypowiada nazwę danej pory dnia. Gra polega na złapaniu elementów związanych z dniem albo z nocą, w zależności od widocznego napisu. Wygrywa osoba, która uzyska najlepszy wynik.



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

62. TEST EINSTEINA - PORY DNIA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Pory dnia”.



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

63. ŚCIANKA WSPINACZKOWA - DNI TYGODNIA

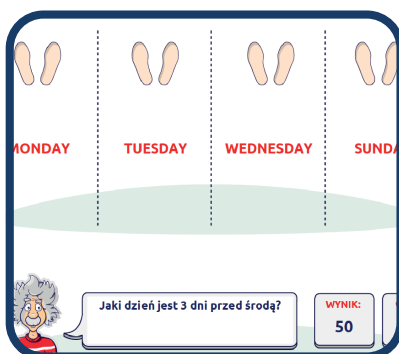


Na planszy wyświetlona jest ścianka wspinaczkowa z wyrazem poprawnym jak i z błędem. Celem gry to wybranie odpowiedniego wyrażenia. Poprawna odpowiedź to następny poziom, zły wybór spadamy na dół.



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

64. TEST EINSTEINA - DNI TYGODNIA



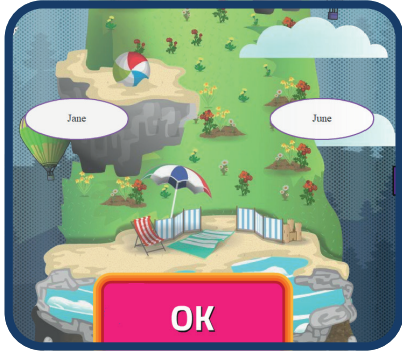
Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Dni tygodnia”.



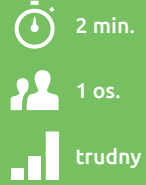
- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna



65. WEJDŹ NA SZCZYT - MIESIĄCE

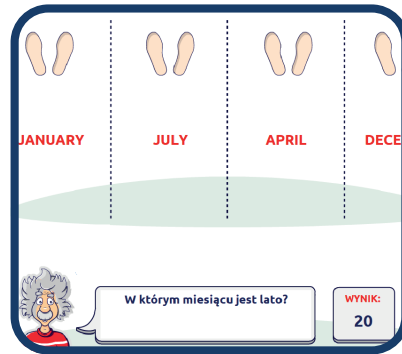


Na ekranie pojawia góra, na której widnieją dwie opcje z nazwami miesięcy. Jedna jest poprawna, druga błędna. Gra polega na wybraniu odpowiedniego wyrazu. Przycisk OK zatwierdza podjętą przez nas odpowiedź. Jeśli wybraliśmy poprawnie wspinaliśmy się poziom wyżej.



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

66. TEST EINSTEINA - MIESIĄCE



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Miesiące”.

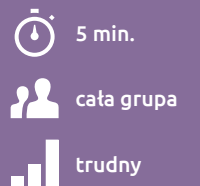


- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną
- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi
- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć
- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

67. ZNAJDŹ RÓŻNICE - MOJA OKOLICA

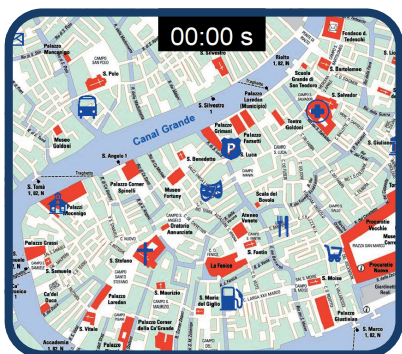


Na planszy wyświetlone są 2 obrazki przedstawiające budynki i miejsca znajdujące się w mieście. Na pierwszy rzut oka obrazki wyglądają tak samo. W rzeczywistości różnią się dwoma dobrze ukrytymi szczegółami, które trzeba odnaleźć.



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

68. GDZIE JEST FLOORY? - MOJA OKOLICA



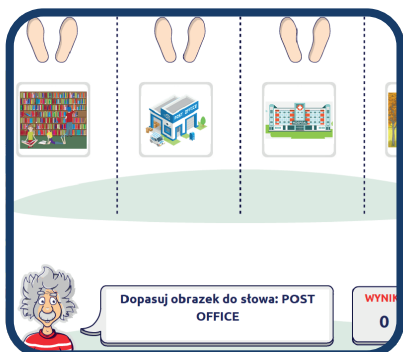
Na planszy wyświetlona jest mapa miasta. Zadaniem gracza jest odnalezienie Floory, żeby mogła bezpiecznie wrócić do domu.



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



69. TEST EISNTEINA - MOJA OKOLICA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Moja okolica”.

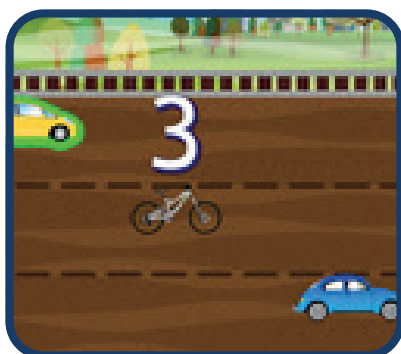
10 min.

cała grupa

średni

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

70. SZYBKO DO CELU - ŚRODKI TRANSPORTU



Na ekranie pojawiają się trzy różne środki transportu. Kiedy zaczyna się odliczanie, dzieci muszą wybrać i wsiąść do najszybszego pojazdu zanim zacznie się wyścig. Wygrywa osoba, która najszybciej dotrze do celu.

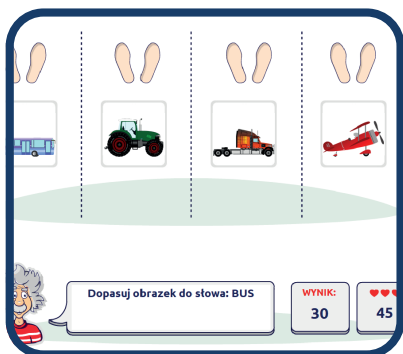
15 sek.

3 os.

łatwy

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

71. TEST EINSTEINA - ŚRODKI TRANSPORTU



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Środki transportu”.

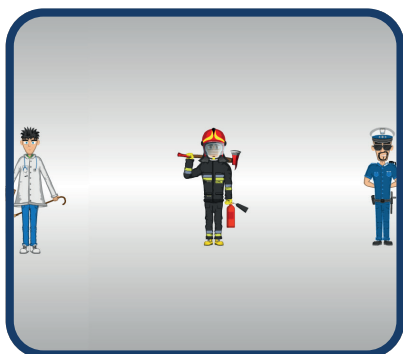
10 min.

cała grupa

średni

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

72. POLICJANT, STRAŻAK, LEKARZ - ZAWODY



Na planszy wyświetla się policjant, strażak i lekarz. Lektor zadaje poszczególne pytania. Gra polega na udzieleniu poprawnych odpowiedzi dotyczących widocznych postaci oraz wykonywanych przez nie zawodów.

1 min.

1-3 os.

łatwy

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

73. TEST EINSTEINA - ZAWODY



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Zawody”.

 10 min.

 cała grupa

 średni

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spostrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna

74. DOPASUJ PIŁKI DO DYSCYPLINY - SPORT



Na planszy pojawiają się piłki związane z różnymi dyscyplinami sportowymi. Gra polega na trafieniu piłką w odpowiednie miejsce. Zadanie nie jest proste, ponieważ piłki odbijają się od siebie nawzajem. Wygrywa ten kto najszybciej przyporządkuje piłki do właściwej dyscypliny sportowej.

 1 min.

 1-2 os.

 średni

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spostrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna

75. TEST EINSTEINA - SPORT



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Sport”.

 10 min.

 cała grupa

 średni

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spostrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna

76. W ŁAZIENCIE - MÓJ DZIEŃ



Na środku jest zabrudzona postać dziecka. Gra polega na umyciu dziewczynki, korzystając z dostępnych artykułów higienicznych, które są widoczne na planszy.

 30 sek.

 1 os.

 średni

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spostrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

buduje orientację przestrzenną

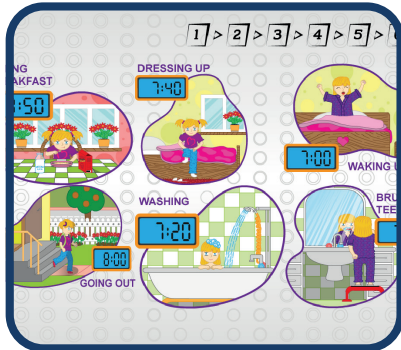
kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna



77. MOJE CODZIENNE CZYNNOŚCI - MÓJ DZIEŃ



Na planszy widzimy ilustracje przedstawiające codzienne czynności. Zadaniem dziecka jest ułożenie obrazków w prawidłowej kolejności, zwracając uwagę na godzinę.

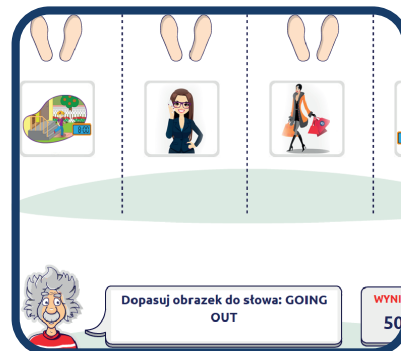
30 sek.

1 os.

łatwy

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

78. TEST EINSTEINA - MÓJ DZIEŃ



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Mój dzień”.

10 min.

cała grupa

średni

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

79. POMÓŻ FUNNY I FLOORY - CZAS WOLNY



Plansze przedstawiają czynności, które w ciągu dnia wykonują Funny i Floory. Celem gry jest wskazanie brakującego elementu, który jest kluczowy w wykonywanej czynności.

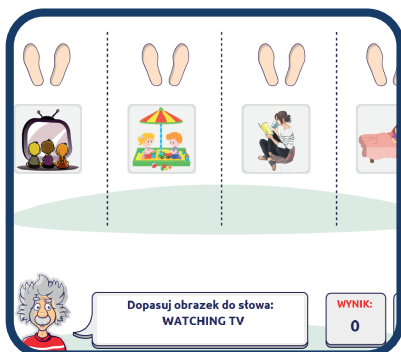
1 min.

1-6 os.

średni

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

80. TEST EINSTEINA - CZAS WOLNY



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Czas wolny”.

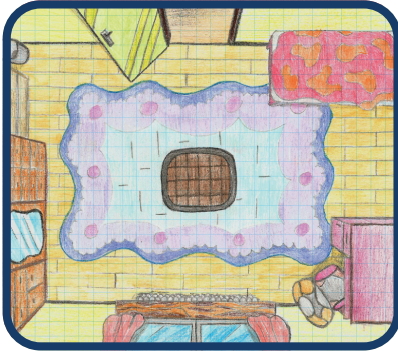
10 min.

cała grupa




średni

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

81. W POKOJU - OKREŚLANIE MIEJSCA

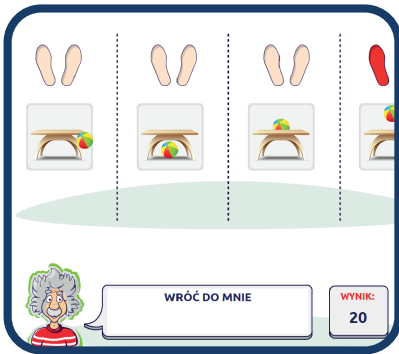


Na planszy wyświetlony jest pokój dziecięcy. Celem gry jest prawidłowe wykonanie polecenia wypowiedzianego przez lektora. Należy się śpieszyć, ponieważ na wykonanie zadania mamy czas do momentu zgaszenia światła.

 1 min.
 1-2 os.
 średni

- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" 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 |

82. TEST EINSTEINA - OKREŚLANIE MIEJSCA

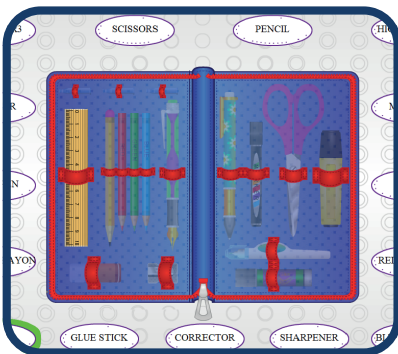


Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Określenie miejsca”.

 10 min.
 cała grupa
 średni

- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" 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 |

83. UPORZĄDUJ PIÓRNIK - W SZKOLE

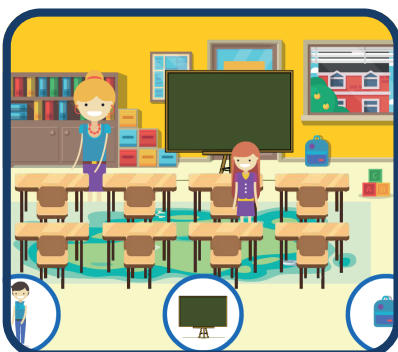


Na ekranie wyświetlony jest piórnik z pustymi miejscami na przybory szkolne. Gra polega na kompletowaniu wyposażenia piórnika odpowiednimi elementami, które znajdują się na planszy.

 1 min.
 1-2 os.
 średni

- | | | | |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" 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 |

84. CZEGO BRAKUJE W KLASIE - W SZKOLE



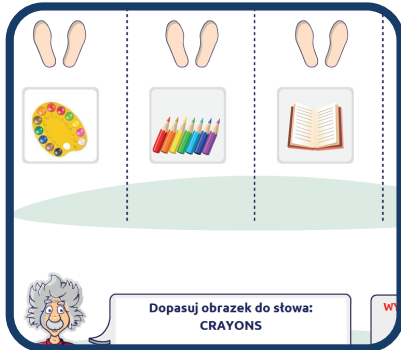
Na planszy wyświetlona jest sala lekcyjna. W dolnej części ekranu widzimy trzy ilustracje. Zadaniem dziecka jest wskazanie brakującego przedmiotu, którego zabrakło na sali.

 20 sek.
 1-3 os.
 łatwy

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



85. TEST EINSTEINA - W SZKOLE



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „W szkole!”.

10 min.

cała grupa

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

86. SZUKANIE PREZENTÓW - ŚWIĘTA



Na planszy wyświetlony jest pokój, w którym znajduje się choinka i porzucane prezenty. Zadaniem dzieci jest znalezienie wszystkich upominków.

30 sek.

1-6 os.

łatwy

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

87. TEST EINSTEINA - ŚWIĘTA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Święta”.

10 min.

cała grupa

średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

88. PRZYCZYNA I SKUTEK - U LEKARZA



Na środku planszy pojawia się chory chłopiec. Cel gry to wskazanie odpowiedniego obrazka, który przedstawia przyczynę zachorowania dziecka.

30 sek.

1 os.

średni

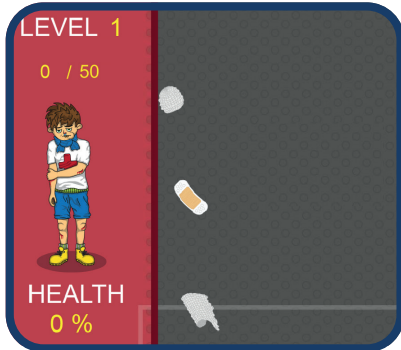
- wzmacnia kompetencje społeczne
- buduje orientację przestrzenną

- rozwija spostrzegawczość
- kształci koncentrację uwagi

- trenuje refleks
- ćwiczy pamięć

- nauka j. obcych
- pomoc dydaktyczna

89. WYLECZ DZIECKO - U LEKARZA



Na planszy po lewej stronie wyświetlona jest postać chorego chłopca. Z góry spadają akcesoria, na które należy wskoczyć, żeby go wyleczyć. Pomiedzy nimi spadają również przedmioty, których należy unikać.

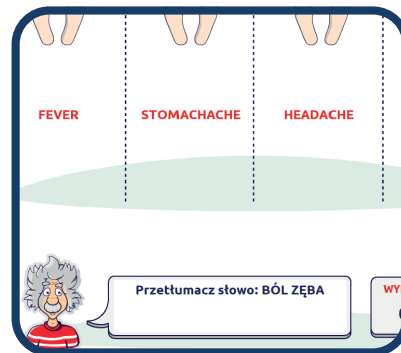
 2 min.

 1 os.

 średni

- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" 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 |

90. TEST EINSTEINA - U LEKARZA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „U lekarza”.

 10 min.

 cała grupa

 średni


- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" 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 |

91. ZAGRAJ NA INSTRUMENCIE - INSTRUMENTY



Na planszy rozmieszczone są różne instrumenty muzyczne. Kiedy stanimy na wybranej ilustracji, usłyszymy odpowiednią melodię.

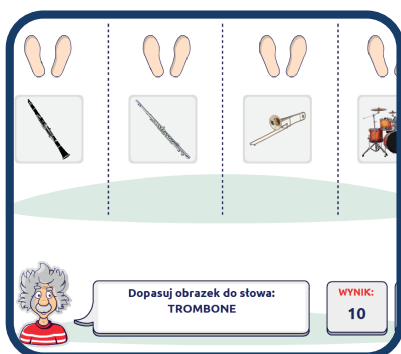
 bez limitu

 1-4 os.

 łatwy

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

92. TEST EINSTEINA - INSTRUMENTY



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Instrumenty”.

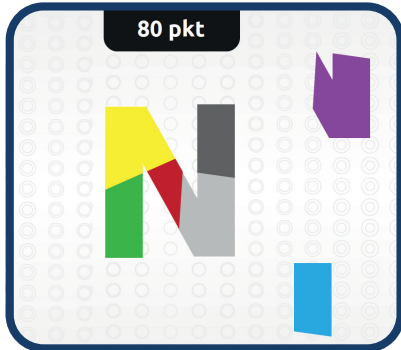
 10 min.

 cała grupa

 średni

- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" 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 |

93. LITERKOWE PUZZLE - ALFABET



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

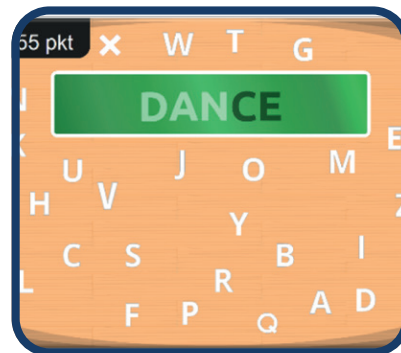
 bez limitu

 cała grupa

 średni

- | | | | |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" 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 |

94. DOPASUJ LITERKI W SŁOWIE - ALFABET



Na środku wyświetlony jest wykropkowany wyraz oraz porzucane literki wchodzące w jego skład. Zadaniem dziecka jest umieszczenie liter na właściwych miejscach w wyrazie. Gra ma kilka poziomów trudności.

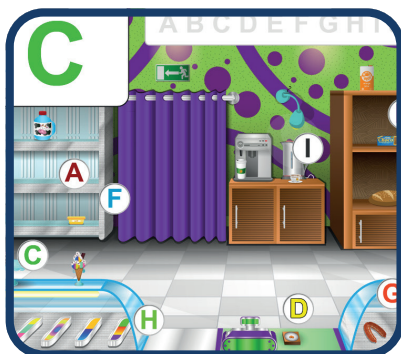
 bez limitu

 1 os.


 średni

- | | | | |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" 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 |

95. LITERKOWI DETEKTYWI - ALFABET



Na planszy wyświetlony jest sklep spożywczy. Pomiędzy artykułami spożywczymi poukrywane są różne literki. Zadaniem dzieci jest odnalezienie literki wśród wszystkich artykułów oraz wymówienie jej w języku angielskim.

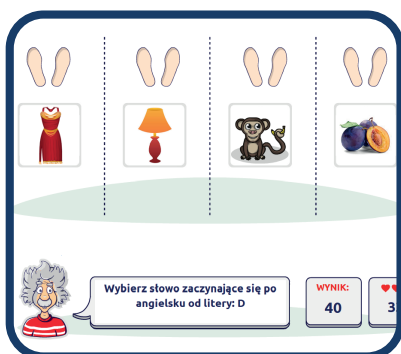
 1 min.

 1-2 os.

 średni

- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" 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 |

96. TEST EINSTEINA - ALFABET



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Alfabet”.

 10 min.

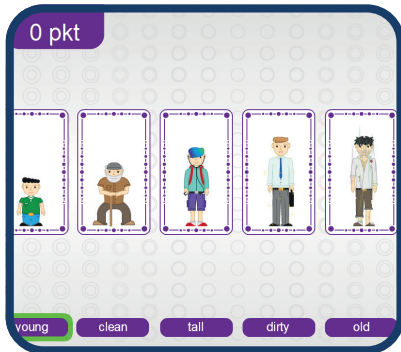
 cała grupa

 średni

- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input checked="" 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 |



97. ŁĄCZENIE W PARY - PRZECIWIĘSTWA



Gra polega na połączeniu w pary postaci z ich określeniami: wysoki, niski, czysty, brudny, młody, stary. Za każdym razem postacie i ich cechy wyświetlają się w losowym ustawieniu.

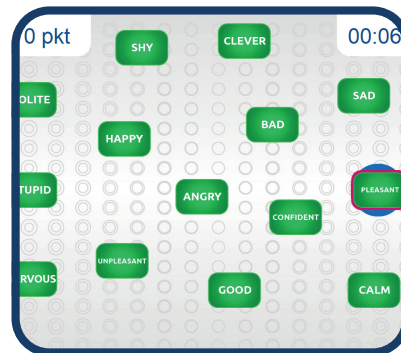
30 sek.

1-6 os.

średni

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

98. ZNAJDŹ PRZECIWNE CECHY - PRZECIWIĘSTWA



Na planszy widoczne są porozrzucone przymiotniki. Gra polega na dopasowaniu wyrazów oznaczających przeciwieństwa. Wygrywa osoba, która najszybciej połączy wszystkie pary.

1 min.

1 os.

trudny

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

99. ZNAJDŹ PRZECIWNE SŁOWA - PRZECIWIĘSTWA



Na planszy wyświetlają się różne wyrazów. Celem gry jest dopasowanie pary przeciwieństw. Zadanie należy wykonać w jak najszybszym czasie.

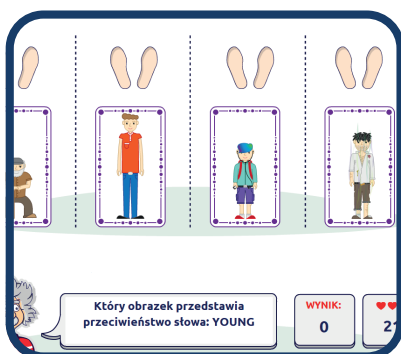
1 min.

1 os.

trudny

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

100. TEST EINSTEINA - PRZECIWIĘSTWA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Przeciwieństwa”.

10 min.

cała grupa

średni

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