



FunFloor

INTERAKTYWNA PODŁOGA



PAKIET PLAY



KATALOG GIER



PAKIET PLAY

50 GIER

Pakiet Play to zróżnicowany zestaw **50 gier** zabawowo-sportowych, który ukazuje pełne możliwości interaktywnej podłogi. **Tworzy magiczny klimat** na wszelkiego rodzaju imprezach okolicznościowych, w salach zabaw, przedszkolach czy świetlicach. Gry wchodzące w skład pakietu zostały zaprojektowane tak, by **każda grupa wiekowa znalazła coś dla siebie** – od najmłodszych dzieci stawiających pierwsze kroki, np. przebijanie balonów czy odkrywanie skarbów pod piaskiem, po starsze dzieci, młodzież, a nawet dorosłych, którzy mogą rywalizować w takich grach jak cymbergaj czy przeciąganie liny. Pakiet podzielono na **pięć kategorii**: Top, Hit, Smart, Relax oraz Party.



Kategoria **TOP** to wybór najbardziej lubianych i najczęściej wybieranych gier przez użytkowników FunFloor. Są to uniwersalne propozycje, które sprawdzają się w każdej grupie wiekowej i w różnych sytuacjach. W tej kategorii znajdziesz dynamiczne gry ruchowe, rozwijające refleks i współpracę w grupie.



Gry z kategorii **HIT** to nowości, które szybko zdobyły popularność dzięki swojej innowacyjności i atrakcyjności. Idealne do rywalizacji i emocjonującej zabawy w grupie. Gry z tej kategorii zostały zaprojektowane z myślą o wspólnej rozgrywce, umożliwiając rywalizację dla dwóch lub czterech graczy.



W kategorii **SMART** znajdują się gry, które wspierają rozwój intelektualny i umiejętności poznawcze. To świetne połączenie nauki i zabawy. Gry pomagają ćwiczyć pamięć, rozwijają logiczne myślenie oraz wspierają koncentrację.



Kategoria **RELAX** to gry zaprojektowane z myślą o chwili wytchnienia i wyciszenia. Są mniej dynamiczne i sprzyjają spokojnej zabawie, co pozwala dzieciom zrelaksować się po intensywnych aktywnościach.



PARTY to gry tematyczne, które dodają wyjątkowego klimatu każdej okazji. W tej kategorii znajdziesz propozycje idealne na przyjęcia urodzinowe, pełne energii i śmiechu, oraz gry, które pomogą stworzyć magię świąt – od Bożego Narodzenia po Halloween.

1. PINGWINEK

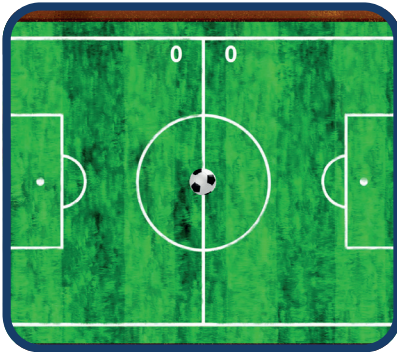


Na środku ekranu pojawia się uroczy pingwin. Złap go, zanim ucieknie! Masz 30 sekund, by złapać jak najwięcej tych wesołych stworków. Aby to zrobić, musisz po prostu na niego wskoczyć – pingwin złapany! Ale nie ciesz się za długo, bo zaraz pojawi się nowy, w zupełnie innym miejscu.

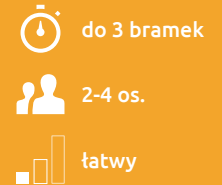


- | | | | |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje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

2. PIŁKA NOŻNA

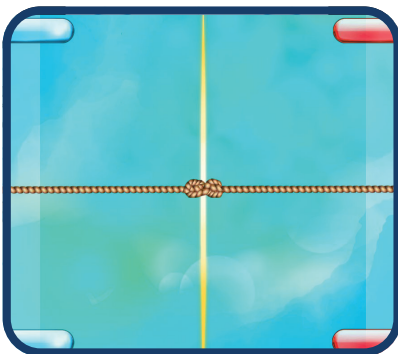


Gra dla dwóch drużyn lub dwóch osób, która polega na strzeleniu gola przeciwnikowi. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza uzyska 3 punkty.

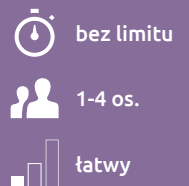


- | | | | |
|--|--|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację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

3. PRZECIĄGANIE LINY



Gra dla 2 osób, która polega na przeciągnięciu liny na swoją stronę. Gracz „niebieski” przeciąga linę biegając jak najszybciej od niebieskiego do niebieskiego przycisku, gracz „czerwony” od czerwonego do czerwonego przycisku.



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

4. BALONY

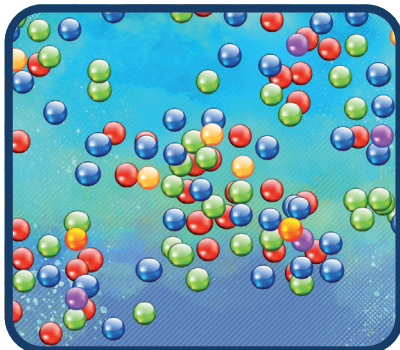


Gra polega na łapaniu spadających balonów, zanim dotkną ziemi. Twoim zadaniem jest złapanie każdego balonu.



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

5. PĘKAJĄCE KULKI



Na ekranie znajdują się magnetyczne kulki. Celem gry jest rozbicie wszystkich kulek tak, aby żadna nie została na planszy.



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

6. ODKRYWANIE SKARBU



Na plaży pod piaskiem ukryte są różne przedmioty. Gracze siedzą na plaży i odgarniają piasek szukając ukrytych w nim skarbów. Do odgarniania piasku dobrze jest użyć szczotek.



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

7. CYMBERGAJ W KOSMOSIE

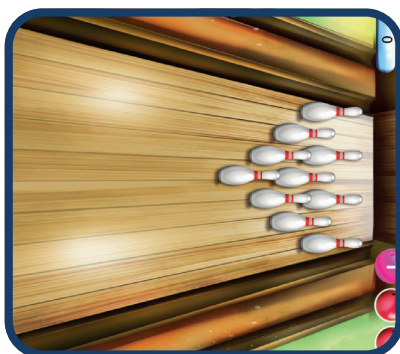


Kosmiczna gra dla dwóch osób! Gracze stają naprzeciw siebie w przestrzeni kosmicznej, odbijając między sobą piłeczkę. Celem jest utrzymać piłeczkę w grze dłużej niż przeciwnik – kto nie odbije, przegrywa rundę. Dodatkowo, musisz uważać na asteroidy, które mogą przeszkodzić w precyzyjnym odbiciu!



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

8. KRĘGLE



Gra polega na rozbiciu wszystkich kręgli. Każdy gracz ma 3 szanse. Po każdym rzucie wyświetla się wynik.



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

9. PĘKAJĄCE BALONY



Na planszy znajdują się urodzinowe balony. Celem gry jest przebicie wszystkich balonów w ciągu 30 sekund.

 30 sek.

 cała grupa

 łatwy

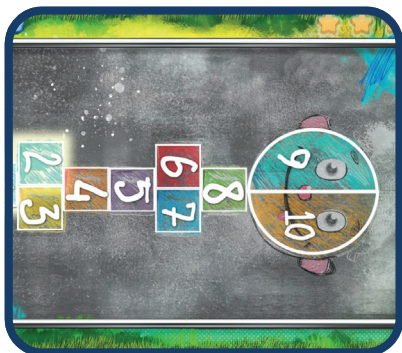
wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna

10. GRA W KLASY



Na planszy pojawia się kolorowa postać. Twoim zadaniem jest przeskakiwanie po kolorowych polach w kolejności od 1 do 10. Jeśli uda Ci się wykonać zadanie bezbłędnie, otrzymasz nagrodę w postaci gwiazdki.

 do 3 pkt

 2 os.

 średni

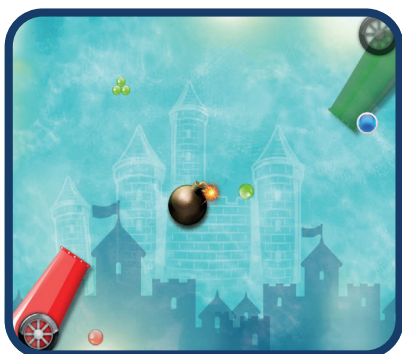
wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna

11. BOMBA W ZAMKU



Obróń swój zamek, kierując bombą w stronę przeciwnika! Każdy trafiony strzał przybliża bombę do rywala, więc liczy się precyzja. Na początku rozgrywki każdy gracz dostaje 3 szanse na trafienie. Gdy skończy się amunicja, musisz zebrać kule z planszy, aby kontynuować walkę. Zwycięży ten, kto skutecznie odeprze atak przeciwnika.

 3 szanse

 2 os.

 średni

wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna

12. KOLOROWE ARMATY



Pojedynek dla 4 graczy, gdzie celem jest trafienie armatą w bombę znajdującą się na środku planszy. Każdy gracz steruje własną armatą, starając się jak najszybciej oddać strzały w kierunku bomby. Wygrywa ten, kto pierwszy trafi w nią 5 razy.

 do 5 pkt

 4 os.

 średni

wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

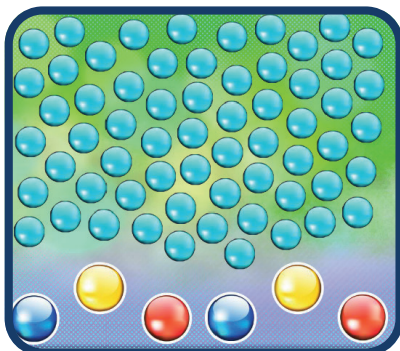
nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna

13. KOLACJA SMOKÓW


Gra dla 4 osób, w której każdy staje przed wyzwaniem nakarmienia swojego smoka! Naciskaj na wybraną postać, aby zdobywać pyszne kuleczki. Wygrywa ten, kto zbierze ich najwięcej.



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

14. KULKI


Gra dla 2 osób, w której liczy się refleks i spostrzegawczość. Plansza jest pokryta przezroczystymi kulkami, które z czasem zaczynają wypełniać się kolorem. Twoim zadaniem jest szybko zareagować i nacisnąć odpowiedni przycisk, gdy kulka zostanie zamalowana. Zdobywasz punkt, jeśli zrobisz to szybciej niż przeciwnik!



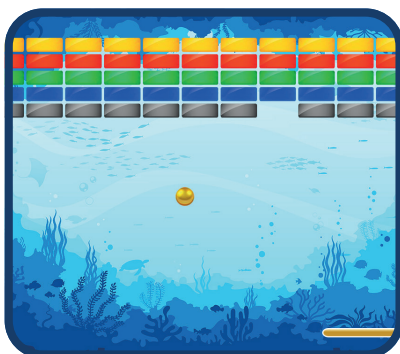
- | | | | |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje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

15. BILARD


Na stole bilardowym znajdują się kolorowe bile. Należy wbić bile, tak żeby zappełnić wszystkie luzy. Po wbiciu wszystkich bil wyświetlany jest czas osiągnięty przez gracza.



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

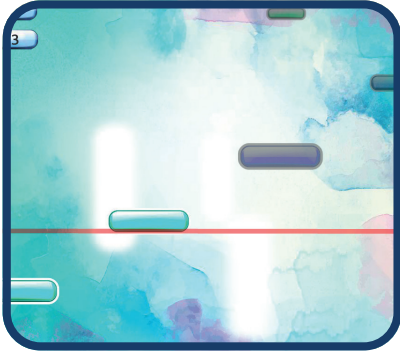
16. ROZBIJANIE MURKA


Gra polega na rozbiciu muru piłką odbijaną od paletki. Kiedy gracz nie odbije piłki traci jedną z trzech szans. Z czasem piłka przyspiesza, więc jest coraz trudniej. Gra kończy się w momencie rozbicia wszystkich elementów lub gdy gracz straci trzy szanse.

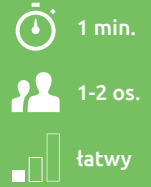


- | | | | |
|--|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację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

17. RUCHOME PLATFORMY



Z górnej części ekranu spadają platformy. Twoim celem jest zdobywanie punktów poprzez skakanie na nie. Aby zdobyć punkt, musisz jednak poczekać, aż platformy przekroczą czerwoną linię – tylko wtedy stają się dostępne do skoku! Bądź czujny i szybko reaguj, aby zyskać jak najwięcej punktów, w ciągu 60 sekund!



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

18. GRZYBOBRANIE

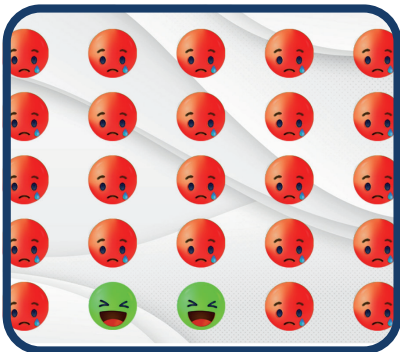


Gra polega na zbieraniu grzybów rosnących w lesie. Wygrywa ten kto zbierze ich jak najwięcej w ciągu 30 sekund.



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

19. SMUTNE BUZIE



Na planszy rozmieszczone są smutne minki. Zadaniem gracza jest odczarowanie wszystkich smutnych miniek na wesołe. Gdy odczarowane zostaną wszystkie minki, gracz zdobywa puchar. Cel gry to zdobycie pięciu pucharów. Trzeba jednak się spieszyć zanim minki posmutnieją.

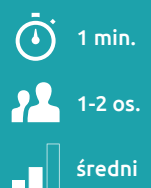


- | | | | |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spozrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje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

20. MAŁPKA W DŻUNGLI



Przeskakuj w dżungli między lianami, żeby zebrać jak najwięcej owoców. Każdy owoc to zdobyte punkty. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów w ciągu 60 sekund.



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

21. TRZY GUZIKI



Gra polega na wyczyszczeniu planszy z guzików. Aby to osiągnąć, musisz znaleźć 3 identyczne guziki. Za każde poprawne dobranie zdobywasz punkt.

 1 min.
 1-3 os.
 średni

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

22. ZNAJDŹ PARĘ



Gra polega na odnalezieniu identycznych par obrazków na planszy. Runda kończy się, gdy zidentyfikujesz wszystkie pary.

 bez limitu
 1-2 os.
 średni

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

23. TAKIE SAME

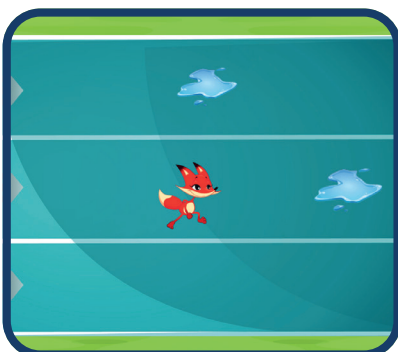


Gra dla 2 osób, w której musisz zaznaczyć obrazek, który powtarza się po obu stronach planszy. Zdobędziesz punkt, jeśli jako pierwszy dostrzeżesz ten sam motyw.

 do 5 pkt
 2 os.
 średni

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

24. FLOREK I PRZESZKODY

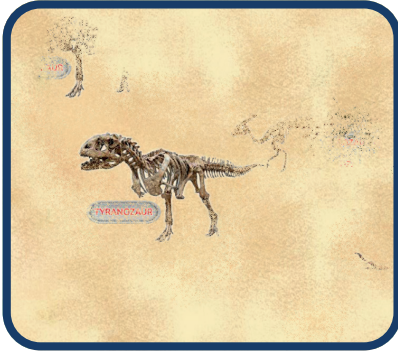


Gra polega na kierowaniu Florekiem i omijaniu pojawiających się przeszkód. Kiedy Florek zderzy się z przeszkodą, gracz traci jedną z trzech szans.

 3 szanse
 1 os.
 średni

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

25. DINOZAURY



Pod piaskiem zakopane są szkielety dinozaurów. Dzieci siadają na piasku i ich zadaniem jest odszukanie wszystkich ukrytych elementów.



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

26. ZNAJDŹ RÓŻNICE



Gra na spostrzegawczość, która polega na znalezieniu trzech różnic między obrazkami. Stanięcie w miejscu, gdzie obrazy się różnią, zaznacza dany obszar.



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

27. KÓŁKO I KRZYŻYK



Grę rozpoczyna "kółko", które porusza się po planszy. Wybierz pole, na którym chcesz postawić swój znak. Aby zatwierdzić wybór, naciśnij czerwony przycisk po lewej stronie. Następnie ruch przechodzi do gracza z "krzyżykiem". Po wyborze pola, zatwierdź go, naciskając zielony przycisk po prawej stronie. Celem gry jest ułożenie trzech swoich znaków w jednej linii — poziomo, pionowo lub na ukos.



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

28. MEMORY

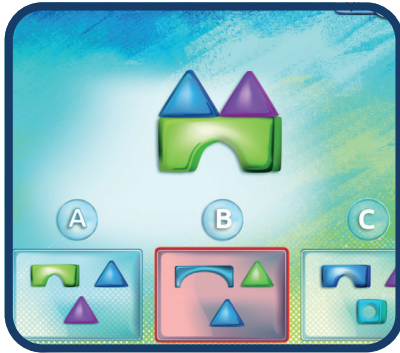


Na planszy znajduje się 16 kart. Twoim zadaniem jest odnalezienie wszystkich ukrytych par. Aby odkryć wybraną kartę musisz stanąć na niej w momencie, gdy pojawi się niebieska ramka. Gra kończy się, gdy wszystkie pary zostaną znalezione.



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

29. KLOCKI



Na ekranie pojawia się budowla z klocków, a Twoim zadaniem jest zaznaczenie odpowiedniego zestawu, który odpowiada elementom, z których wykonana została wieża. Zwracaj uwagę na detale i dobierz klocki tak, aby idealnie pasowały do całości.

 do 5 pkt
 cała grupa
 średni

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

30. DINO PUZZLE



Na środku planszy znajduje się wykropkowany zarys dinozaura, podzielony na mniejsze elementy. Twoim zadaniem jest wykorzystanie porzucanych puzzli, aby ułożyć kompletny obrazek.

 bez limitu
 1-4 os.
 łatwy

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

31. GWIAZDKI



Plansza przedstawia niebo nocą. Kiedy wchodzimy na planszę pojawiają się za nami gwiazdki. Musimy przed nimi uciekać, aby żadna nas nie złapała.

 bez limitu
 cała grupa
 łatwy

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

32. BĄBELKOWO



Spod powierzchni oceanu wypływają bąbelki powietrza. Trzeba złapać je wszystkie tak, żeby żaden nie wypłynął na powierzchnię. Animacja jest spokojna a kojące dźwięki wyciszają grające na podłodze dzieci.

 bez limitu
 cała grupa
 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 |

33. ŚNIEŻYNKI



Po wystartowaniu gry na planszy znajdują się płatki śniegu. Celem gry jest rozganieanie wszystkich śnieżynek. Ze względu na wietrzną pogodę płatki po chwili wracają na swoje miejsce. Trzeba jak najszybciej biegać, żeby rozgonić wszystkie płatki.



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

34. LIŚCIE



Po wystartowaniu gry na planszy znajdują się jesienne liście. Celem gry jest ich rozganieanie. Ze względu na wietrzną pogodę liście po chwili wracają na swoje pierwotne miejsce. Do odgarniania dobrze jest użyć szczotek i mioteł.



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

35. ZDROWY SEN



Za oknem zapada noc, a słodkie zwierzątka przygotowują się do snu. Twoim zadaniem jest zadbać o ich spokojny wypoczynek. Pilnuj, aby nic nie zakłócało ich snu. Gdy zauważysz, że któreś ze zwierzątek się budzi, szybko zareaguj, naciskając jego łóżeczko, aby ukołysać je z powrotem do snu.



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

36. ZIMA W OKNIE



Gra polega na odkryciu krajobrazu za oknem przez zeszkobanie szronu z powierzchni okna. Dzieci mogą używać gąbek, szczotek do wyczyszczenia szyby.



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

37. KOLOROWANKA



Na ekranie pojawia się niepokolorowany obrazek, a Twoim celem jest zamalowanie go w jak najkrótszym czasie. Wykorzystaj do tego zarówno nogi, jak i ręce! Bądź szybki i precyzyjny.



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

38. RYBKI

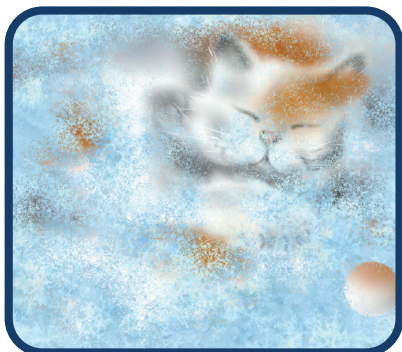


Gra polega na rozgonieniu wszystkich pływających rybek. Trzeba uważać, bo rybki lubią wracać na swoje miejsce.

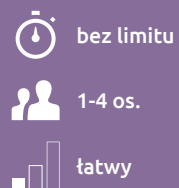


- | | | | |
|--|--|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje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

39. UKRYTE ZWIERZĄTKO

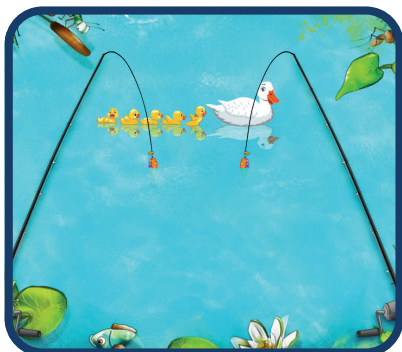


Gra polega na odkryciu zwierzątka, które się schowało. Aby je odnaleźć, musisz dokładnie wyczyścić planszę z nagromadzonego lodu.



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

40. WĘDKOWANIE



Gra dla 2 osób, w której wybieracie się na wędkowanie! Aby złowić rybę, musicie uważnie obserwować wędkę. Dwa szybkie ruchy oznaczają, że rybka jest na haczyku, a wtedy należy natychmiast zareagować. Gracze współpracują ze sobą, aby wspólnie złowić 10 rybek.



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

41. PREZENTY



Czas startuje, a Ty masz 30 sekund na złapanie jak największej liczby migoczących prezentów.

 30 sek.

 cała grupa

 łatwy

wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna

42. WESOŁE MIASTECZKO



Znajdujesz się w wesołym miasteczku, tuż przed kolorową strzelnicą. Twoim zadaniem jest zdobycie jak największej liczby punktów w ciągu 60 sekund. Aby to osiągnąć, precyzyjnie kieruj swoje strzały w ruchome zabawki, które czekają na trafienie.

 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

43. PINIATA



Gra Piniata to niezastąpiony element każdego przyjęcia urodzinowego! To zabawa dla 4 osób, które współpracują, aby uderzać w piniatę i zdobywać słodkie nagrody.

 do wygranej

 4 os.

 łatwy

wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna

44. ŁAPANIE PISANEK



Stajesz przed koszykiem i sterujesz nim przy pomocy nogi lub szczotki. Złap do koszyka spadające pisanki, które trzymają kury. Każde złapanie jajko to jeden punkt.

 30 sek.

 1 os.

 łatwy

wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna

45. WIELKANOCNY ZAJĄC



Na ekranie widoczna jest kolorowa łąka, na której mieszka Wielkanocny Zajac. Od czasu do czasu zajaczek wynurza się na powierzchnię, aby się z nami przywitać. Twoim zadaniem jest złapanie go, zanim zdąży schować się z powrotem w swojej norce.

 30 sek.
 1-2 os.
 łatwy

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

46. SERCA



Gra polega na złapaniu jak największej ilości serduszek, które pojawiają się na planszy.




 bez limitu
 cała grupa
 łatwy

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

47. STRZAŁ AMORA



Gra dla dwóch osób, w której każdy gracz ma przypisany swój kolor (czerwony lub różowy). Celem gry jest trafienie strzałą amora w serca odpowiadające Twojemu kolorowi. Liczy się zarówno celność, jak i szybkość, ponieważ wygrywa ten, jako pierwszy zapełni swój pasek postępu.




 do wygranej
 2 os.
 średni

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

48. UBIERAMY CHOINKĘ



Zadanie wydaje się proste – odwzoruj choinkę z lewej strony. Ale czy potrafisz zwrócić uwagę na wszystkie detale? To wyzwanie dla tych, którzy kochają świąteczne dekoracje. Skup się i stwórz najpiękniejszą choinkę w okolicy!

 bez limitu
 1-4 os.
 łatwy

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

49. MIKOŁAJ W SANIACH


Wciel się w pomocnego elfa, który pomaga Mikołajowi w dostarczaniu prezentów. Mikołajowi gubią się prezenty, a Ty musisz zebrać je zanim spadną na ziemię.

 bez limitu
 1-4 os.
 łatwy

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

50. DYNIE


Gra polega na złapaniu wszystkich dyń, które pojawią się na planszy w ciągu 30 sekund. Animacja jest idealna podczas zabaw halloweenowych.

 30 sek.
 cała grupa
 łatwy

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