

mywally

ODKRYJ ŚWIAT GIER

Przedszkole





edukacja

★ 1	Cztery pory roku	3.
★ 2	Hello World: Home & Clothes	4.
★ 3	Hello World: Plants & Animals	5.
★ 4	Pogodowa moda	6.
★ 5	Małe historyjki – mój dzień	8.
★ 6	Małe historyjki – pierwsza pomoc	9.
★ 7	Małe historyjki – studio muzyczne	10.
★ 8	Małe historyjki – w ogrodzie zoologicznym	11.
★ 9	What time is it?	12.



rewalidacja

★ 1	Ale emocje!	13.
2	Kto się kogo boi	14.
3	Pszczółki	15.
4	Trzy kubki	16.
5	Uspokój potwora	17.



rozrywka

1	Inwazja szkodników	18.
2	Na zakupach	19.
3	Po drugiej stronie lustra	20.
4	Raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy!	21.
5	W stylu pandy	22.
6	Wakacyjna przygoda	23.

★ Gra z przykładową, wydrukowaną obudową dydaktyczną w specjalnym laminacie.

★ Gry, do których możesz pobrać obudowę dydaktyczną z platformy.

Cztery pory roku

myWally



język i komunikacja

koncentracja

rozwój poznawczy

orientacja w rytmie przyrody



Na czym polega ta aktywność?

Na ekranie pojawiają się **ilustracje** lub **nazwy miesięcy**, a zadaniem dziecka jest dopasować je do właściwej **pory roku**. Kasztany, kalosze, leżak czy sanki?

Dzieci szybko orientują się, co pasuje do zimy, a co do lata – i wykonują ruch, aby przenieść element w odpowiednie miejsce.



Jak to działa?

Gra działa w dwóch trybach:

- **Dopasuj obrazek** – dziecko przesuwa ruchem ręki wybrany element do właściwego rogu ekranu.
- **Dopasuj miesiąc** – po usłyszeniu nazwy miesiąca wskazuje odpowiednią porę roku.

Zadania pobudzają myślenie, rozwijają orientację w rytmie przyrody i trenują koordynację wzrokowo–ruchową. Każda poprawna odpowiedź nagradzana jest krótką animacją i dźwiękiem, a w ustawieniach można łatwo wyciszyć lektora.

▶ **Interakcje:** ruchy rąk i nóg

▶ **Formy pracy:** indywidualnie lub w małej grupie

▶ **Zastosowanie:** zajęcia edukacyjno-rozwojowe, edukacja przyrodnicza, kształcenie przedszkolne, zajęcia wspierające rozwój poznawczy i ruchowy

▶ **Języki:** PL, EN, RU, UA

▶ **Poziom trudności:** łatwy

▶ **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)

Hello World: Home & Clothes

mywally



język angielski

refleks

koordynacja ruchowa



Na czym polega ta aktywność?

Z grą „**Hello World: Home & Clothes**” dzieci poznają angielskie słówka poprzez szybkie rozpoznawanie pojęć i wykonywanie prostych gestów rękami lub nogami. Każde pojawiające się słowo – z wybranej ścieżki **Clothes (ubrania i akcesoria)** lub **Home (sprzęty i przedmioty domowe)** – zamienia się w krótkie zadanie ruchowe, które angażuje uwagę, wzmacnia zapamiętywanie i naturalnie łączy naukę z zabawą.



Jak to działa?

Po wyborze kategorii na ekranie **pojawia się angielskie słowo**, jednocześnie **odczytywane przez lektora**. Dziecko wykonuje odpowiedni gest ręką lub nogą, aby wskazać ilustrację pasującą do wyrazu. Gra oferuje również tryb, w którym dziecko kieruje się wyłącznie dźwiękiem – bez podpowiedzi wizualnych. To świetny sposób na ćwiczenie rozumienia ze słuchu w ruchowej, angażującej formie.

- ▶ **Interakcje:** ruchy rąk lub nóg
- ▶ **Formy pracy:** praca indywidualna, praca grupowa
- ▶ **Zastosowanie:** zajęcia językowe, rozrywka edukacyjna
- ▶ **Języki:** PL, EN, RU, UA
- ▶ **Liczba interaktywnych zadań:** 32
- ▶ **Poziom trudności:** łatwy
- ▶ **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- ▶ **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 3 stacje z zadaniami dla dzieci

Hello World: Plants & Animals

mywally



język angielski

refleks

koordynacja ruchowa



Na czym polega ta aktywność?

Bear, wolf... a może dog? W „**Hello World: Animals & Plants**” dzieci rozpoznają angielskie **nazwy zwierząt** – zarówno dzikich, jak i domowych – a także **nazwy warzyw i owoców**. Zadaniem dziecka jest wskazanie prawidłowego obrazka ruchem rąk lub nóg, co stanowi doskonały sposób na aktywne utrwalanie słownictwa w języku angielskim.



Jak to działa?

Po wyborze kategorii na ekranie wyświetlane jest angielskie słowo, jednocześnie odczytywane przez lektora. Dziecko wskazuje ilustrację ruchem rąk lub nóg, a gra natychmiast rejestruje jego odpowiedź. Dostępny jest także tryb wyłącznie dźwiękowy – idealny do ćwiczenia rozumienia ze słuchu w ruchowej, angażującej formie.

- ▶ **Interakcje:** ruchy rąk lub nóg
- ▶ **Formy pracy:** praca indywidualna, praca grupowa
- ▶ **Zastosowanie:** zajęcia językowe, rozrywka edukacyjna
- ▶ **Języki:** PL, EN, RU, UA
- ▶ **Liczba interaktywnych zadań:** 32
- ▶ **Poziom trudności:** łatwy
- ▶ **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- ▶ **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 3 stacje z zadaniami dla dzieci



matematyka

składniki pogody

temperatura

myślenie przyczynowo-skutkowe



Na czym polega ta aktywność?

W co dziś się ubrać? To pytanie zadajemy sobie każdego dnia. „**Pogodowa moda**” pomaga dzieciom zrozumieć, jak warunki atmosferyczne wpływają na wybór odpowiedniego stroju. Dzieci obserwują wyświetloną **prognozę pogody** – słoneczną, deszczową lub pochmurną, a następnie **analizują elementy garderoby**, aby wskazać taki, który nie pasuje do przedstawionej sytuacji.

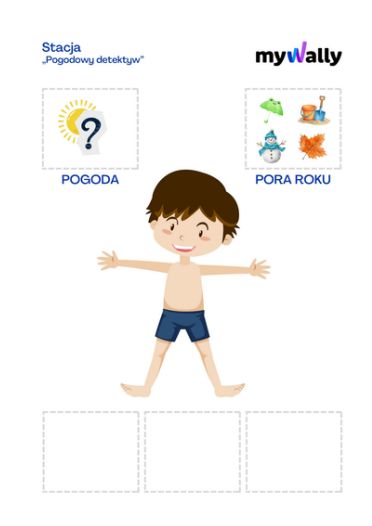
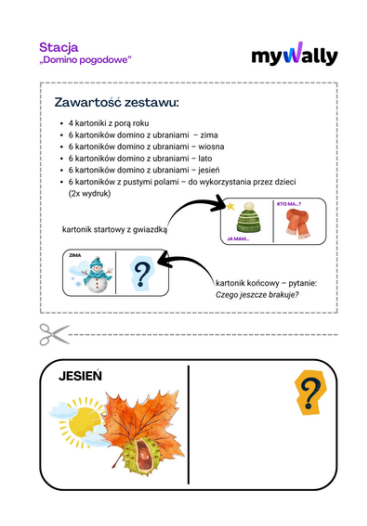
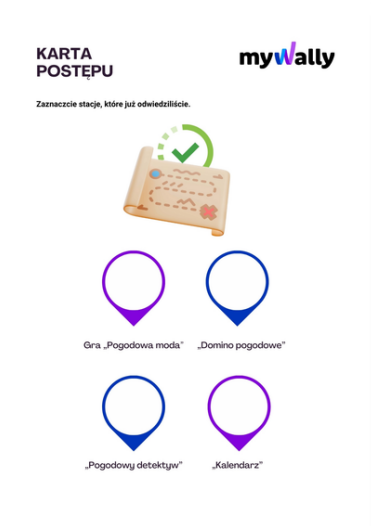


Jak to działa?

Na ekranie pojawia się zestaw informacji pogodowych: **ikona przedstawiająca aktualną aurę** oraz **temperatura**. Dziecko wykonuje gest nogą, aby zaznaczyć element stroju, który nie pasuje do prezentowanych warunków atmosferycznych. Gra wspiera analizowanie informacji i pomaga dzieciom poprawnie ocenić, który element garderoby jest nieodpowiedni.

- ▶ **Interakcje:** ruchy nóg
- ▶ **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- ▶ **Zastosowanie:** lekcje matematyki, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- ▶ **Języki:** PL
- ▶ **Liczba interaktywnych zadań:** 40
- ▶ **Poziom trudności:** łatwy
- ▶ **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- ▶ **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 3 stacje z zadaniami dla uczniów

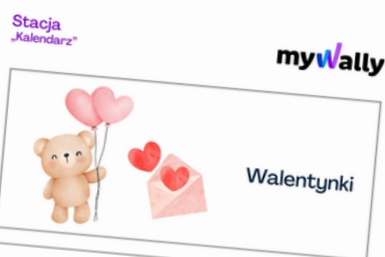
★ Przykładowa obudowa dydaktyczna do jednej gry.



3 stacje z materiałami
do zabawy + stacja z grą
na konsoli myWally

Instrukcja do gry

Karty do pracy



29
stron

Małe historyjki - mój dzień

mywally



język i komunikacja

koncentracja

spostrzegawczość

myślenie przyczynowo-skutkowe



Na czym polega ta aktywność?

„Małe historyjki – mój dzień” wprowadza dzieci w codzienne sytuacje i zachęca do ćwiczenia pamięci oraz uważnego słuchania. Każda historyjka przedstawia krótką sekwencję zdarzeń z życia Zosi – od **porannych czynności** po **wieczorne przygotowania do snu**. Zadaniem dziecka jest zapamiętać przebieg opowieści i odtworzyć jej właściwą kolejność, zwracając uwagę na szczegóły ilustracji.



Jak to działa?

Na początku dziecko ogląda pięć obrazków tworzących krótką opowieść, a lektor opisuje, co dzieje się na każdym z nich. Następnie, dla każdego etapu historyjki, pojawiają się trzy wersje wydarzeń. Dziecko wskazuje tę, która odpowiada prezentowanej wcześniej opowieści – musi więc przypomnieć sobie kolejność wydarzeń i zwrócić uwagę na różnice między obrazkami.

- ▶ **Interakcje:** ruchy rąk
- ▶ **Formy pracy:** indywidualnie lub w małej grupie
- ▶ **Zastosowanie:** zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- ▶ **Języki:** PL
- ▶ **Liczba interaktywnych ekranów:** 20
- ▶ **Poziom trudności:** łatwy
- ▶ **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- ▶ **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 3 stacje z zadaniami dla uczniów

Małe historyjki - pierwsza pomoc

mywally



język i komunikacja

kolejność

spostrzegawczość

myślenie przyczynowo-skutkowe



Na czym polega ta aktywność?

Dzieci wybierają jedną z dwóch opowieści, w których ktoś potrzebuje pierwszej pomocy: „Koleżanka w opałach” – o niespodziewanym wypadku na hulajnodze, lub „Coś się dzieje z tatą” – o dorosłym, który nagle traci przytomność. Każdą historię tworzy pięć ilustracji układających się w ciąg wydarzeń, który trzeba zapamiętać i później odtworzyć we właściwej kolejności.



Jak to działa?

Na początku dziecko ogląda krótką sekwencję ilustracji, a lektor opowiada, co dzieje się w każdej scenie. Po prezentacji dziecko przechodzi do zadania: dla każdego etapu historii pojawiają się trzy możliwe wersje wydarzeń – należy wybrać tę, która przedstawia **prawidłowe zachowanie w trakcie udzielania pierwszej pomocy**. Sterowanie odbywa się ruchem rąk: wskazaniem obrazka oraz podniesieniem ręki w celu potwierdzenia wyboru. Taka forma ćwiczenia łączy **uwagę słuchanie, analizę szczegółów i zapamiętywanie**, a przede wszystkim pomaga **kształtować podstawowe nawyki związane z udzielaniem pierwszej pomocy** – z dbałością o własne **bezpieczeństwo**.

-  **Interakcje:** ruchy rąk
-  **Formy pracy:** indywidualnie lub w małej grupie
-  **Zastosowanie:** edukacja zdrowotna, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
-  **Języki:** PL
-  **Liczba interaktywnych ekranów:** 20
-  **Poziom trudności:** łatwy
-  **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
-  **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 3 stacje z zadaniami dla uczniów

Małe historyjki - studio muzyczne

myWally



edukacja muzyczna

słuch muzyczny

spostrzegawczość

myślenie przyczynowo-skutkowe



Na czym polega ta aktywność?

„Małe historyjki – studio muzyczne” zapraszają dzieci do **świata instrumentów i dźwięków**. Zadaniem dziecka jest zapamiętać kolejność instrumentów wykonujących solowe partie, a następnie odtworzyć ją, wybierając odpowiednie ilustracje. To ćwiczenie rozwija pamięć sekwencyjną i wspiera umiejętność rozpoznawania brzmień różnych instrumentów muzycznych.



Jak to działa?

Gra prezentuje krótkie sekwencje solowych występów, które należy uważnie obejrzeć i zapamiętać. Dziecko śledzi kolejność instrumentów, wsłuchuje się w ich dźwięk, a następnie odtwarza cały układ, wybierając gestami rąk odpowiednie instrumenty.

Dzieci mogą poznać instrumenty charakterystyczne dla:

- **Orkiestry symfonicznej** – prezentacja klasycznych instrumentów,
- **Instrumentów w zespole** – poznawanie brzmień wykorzystywanych w muzyce rozrywkowej.

- ▶ **Interakcje:** ruchy rąk
- ▶ **Formy pracy:** indywidualnie lub w małej grupie
- ▶ **Zastosowanie:** zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- ▶ **Języki:** PL
- ▶ **Liczba interaktywnych ekranów:** 20
- ▶ **Poziom trudności:** łatwy
- ▶ **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- ▶ **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 3 stacje z zadaniami dla uczniów

▶ Małe historyjki - w ogrodzie zoologicznym

myWally



język i komunikacja

kolejność

spostrzegawczość

myślenie przyczynowo-skutkowe



Na czym polega ta aktywność?

Lew, wąż, a może niedźwiedź – które zwierzę było pierwsze w kolejce do weterynarza? Na to i inne pytania odpowiedź znajduje się w grze „**Małe historyjki – w ogrodzie zoologicznym**”. Aplikacja zachęca dzieci do uważnego oglądania, słuchania i odtwarzania kolejności wydarzeń, które rozgrywają się w zoo.



Jak to działa?

Na początku dziecko ogląda krótką **opowieść składającą się z pięciu ilustracji**, a **lektor opisuje, co dzieje się na każdej scenie**. W części zadaniowej aplikacja prezentuje trzy możliwe wersje wydarzeń dla kolejnych kroków historii – dziecko wybiera właściwą ilustrację ruchem rąk. Efekty dźwiękowe zwierząt i głos lektora sprawiają, że zadanie staje się bardziej angażujące, a kolejność łatwiejsza do zapamiętania.

- ▶ **Interakcje:** ruchy rąk
- ▶ **Formy pracy:** indywidualnie lub w małej grupie
- ▶ **Zastosowanie:** zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- ▶ **Języki:** PL
- ▶ **Liczba interaktywnych ekranów:** 20
- ▶ **Poziom trudności:** łatwy
- ▶ **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- ▶ **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 3 stacje z zadaniami dla uczniów

What time is it?

myWally



język angielski

zegary

koncentracja

usprawnianie funkcji wykonawczych



Na czym polega ta aktywność?

Aby wiedzieć, kiedy wstać rano, wyjść na zajęcia czy spotkać się z kolegą lub koleżanką, trzeba umieć poprawnie **odczytać godzinę**. Aplikacja „What time is it?” wspiera dzieci w nauce rozpoznawania czasu na **zegarze analogowym**, jednocześnie utrwalając słownictwo i zwroty w języku angielskim.



Jak to działa?

Uczeń steruje **wskazówkami zegara** ruchem rąk: najpierw **ustawia małą wskazówkę** (godzinową), **a następnie dużą** (minutową). Aby potwierdzić wybór, należy przytrzymać rękę nad odpowiednią liczbą, aż klepsydra na ekranie się napełni. Po każdej próbie dziecko otrzymuje od lektora komentarz – wspierający lub naprowadzający – dzięki czemu może od razu poprawić ewentualne błędy.

-  **Interakcje:** ruchy rąk
-  **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
-  **Zastosowanie:** lekcje języka angielskiego, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
-  **Języki:** angielski
-  **Liczba interaktywnych zadań:** 30
-  **Poziom trudności:** średni
-  **Czas:** rozgrywka na czas
-  **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 3 stacje z zadaniami dla uczniów



trening emocji

rozwój mentalny

koncentracja

koordynacja wzrokowo-ruchowa



Na czym polega ta aktywność?

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



Jak to działa?

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

Po każdym wyborze lektor udziela informacji zwrotnej, wzmacniając poprawne rozpoznawanie emocji i podpowiadając tam, gdzie warto się zatrzymać.

W dowolnym momencie możesz przerwać aktywność i porozmawiać z dzieckiem o tym, co widzi i czuje – gra daje przestrzeń do rozmowy.

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



trening emocji

refleks

koncentracja

koordynacja wzrokowo-ruchowa



Na czym polega ta aktywność?

„Kto się kogo boi?” to zabawna i pełna emocji edukacyjna gra ruchowa, inspirowana kultową zabawą „kamień, papier, nożyce” – tylko że w wersji ze zwierzątkami!

Na scenę wchodzi: **mysz, kot, pies i słoń**, a zadaniem dziecka jest błyskawicznie przyjąć pozę zwierzątka, którego boi się przeciwnik wyświetlony na ekranie.



Jak to działa?

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

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

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



spostrzegawczość

duża motoryka

koncentracja

koordynacja wzrokowo-ruchowa



Na czym polega ta aktywność?

Praca pszczół to codzienne zbieranie pyłku z kwiatków. A gdyby tak nad każdym kwiatkiem zrobić przysiad? To dopiero wyzwanie! W „**Pszczołkach**” każde dziecko staje się pomocnikiem w ulu – reaguje ruchem, aby pomóc pszczołce zebrać pyłek z kolejnych kwiatów.



Jak to działa?

Na ekranie pojawia się pszczołka lecąca nad kwiatami. Zadaniem dziecka jest wykonać **przysiad** lub **gest ręką** w odpowiednim momencie, aby pomóc jej zebrać pyłek. Czasem nadlatuje także ptak – wtedy trzeba go odgonić odpowiednim ruchem rąk.

W grze dostępne są dwa tryby sterowania:

- **Ręce–nogi** – obejmujący przysiady oraz gesty rąk,
- **Ręce** – umożliwiający sterowanie wyłącznie ruchami rąk.

▶ **Interakcje:** ruchy rąk lub nóg

▶ **Formy pracy:** praca indywidualna

▶ **Zastosowanie:** trening koncentracji i trening uwagi, zajęcia tematyczne, rewalidacja

▶ **Języki:** PL, EN, RU, UA

▶ **Poziom trudności:** łatwy lub średni

▶ **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)



koncentracja

spostrzegawczość

motoryka duża

koordynacja wzrokowo-ruchowa



Na czym polega ta aktywność?

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



Jak to działa?

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

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



regulacja emocji

uwaga

kontrola oddechu

rozwój funkcji wykonawczych



Na czym polega ta aktywność?

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



Jak to działa?

Najpierw należy wybrać potworka odpowiadającego danemu rodzajowi ćwiczenia:

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

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

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



koordynacja ruchowa

refleks

motoryka duża

spostrzegawczość



Na czym polega ta aktywność?

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



Jak to działa?

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

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

Na zakupach

mywally



koordynacja ruchowa

koncentracja

motoryka duża

spostrzegawczość



Na czym polega ta aktywność?

Chipsy, jogurt, a może żelki? Który produkt powinien trafić do koszyka zdrowego przedszkolaka? W tej zabawie liczy się **refleks** i znajomość **zdrowych przekąsek!** Ale uwaga – należy wykazać się czujnością, gdyż od czasu do czasu między półkami skrada się podstępny szop, który może podwędzić Twoje zakupy!



Jak to działa?

Uczestnicy wcielają się w rolę kupujących, których zadaniem jest zebrać do koszyka wyłącznie zdrowe produkty. Na ekranie pojawiają się różne artykuły spożywcze – owoce, warzywa, ale też chipsy, batony i inne niezdrowe przekąski. Dzieci muszą więc zdecydować, co warto wybrać, a czego unikać. Sterowanie odbywa się ruchem całego ciała – gracze przesuwają koszyk w lewo i prawo, aby złapać zdrowe produkty i ominąć te niezdrowe. A gdy tylko pojawi się szop – należy klasnąć nad głową, by pokrzyżować jego plany.

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

Po drugiej stronie lustra

mywally



koordynacja ruchowa

samoregulacja

motoryka duża

precyzja ruchów



Na czym polega ta aktywność?

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



Jak to działa?

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

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

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

Raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy!

mywally



koordynacja ruchowa

refleks

koncentracja

spostrzegawczość



Na czym polega ta aktywność?

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



Jak to działa?

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

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

W stylu pandy

mywally



koordynacja ruchowa

refleks

koncentracja

spostrzegawczość



Na czym polega ta aktywność?

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



Jak to działa?

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

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



spostrzegawczość

motoryka duża

koncentracja

koordynacja wzrokowo-ruchowa



Na czym polega ta aktywność?

Mewy to prawdziwe psotniki! Kradną rzeczy turystów i rozsypują je po całej plaży, tworząc prawdziwy wakacyjny chaos. Zadaniem graczy jest wcielenie się w strażnika plaży i pomoc w odzyskaniu zgubionych przedmiotów. Na plaży pojawiają się jednak nie tylko **rzeczy należące do ludzi**, ale też **elementy natury**: muszelki, kamyki czy wodorosty. Tych nie wolno zbierać – trzeba zostawić je tam, gdzie są, gdyż są ważną częścią nadmorskiego ekosystemu. Gra uczy więc nie tylko spostrzegawczości, ale też **szacunku do przyrody** i **świadomego zachowania na plaży**.



Jak to działa?

Dziecko steruje plecakiem za pomocą ruchów całego ciała, przesuwając go w lewo i w prawo, aby łapać właściwe przedmioty. Należy wybierać wyłącznie te rzeczy, które należą do turystów, i unikać wszystkiego, co pochodzi z natury.

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