

mywally

ODKRYJ ŚWIAT GIER

Szkoła podstawowa klasy IV-VI



 edukacja**matematyka**

- ★ **1** Gwiezdna misja 4.
- ★ **2** Kowbojski refleks – ułamki zwykłe i dziesiętne 5.

język polski

- ★ **3** Czarodziejskie słowa cz. 1. – części mowy 7.
- ★ **4** Czarodziejskie słowa cz. 2. – części mowy 8.
- 5** Psikusy językowe – Homonimy i homofony 9.
- 6** Przyjaciele i wrogowie - Synonimy i antonimy 10.
- 7** Związki frazeologiczne – antyk i mitologia 11.
- 8** Związki frazeologiczne – Biblia 12.
- 9** Związki frazeologiczne – z życia codziennego 13.

przyroda

- ★ **10** Tajemnice laboratorium – Budowa komórek 14.
- ★ **11** Twój portal – Krajobrazy świata 15.

historia

- ★ **12** Wehikuł czasu – Pierwsze cywilizacje cz. 1 16.
- ★ **13** Wehikuł czasu – Pierwsze cywilizacje cz. 2 18.
- ★ **14** Wehikuł czasu – Starożytna Grecja 19.
- ★ **15** Wehikuł czasu – Starożytny Rzym 20.
- ★ **16** Wehikuł czasu – Piastowie i Jagiellonowie 21.
- 17** Wehikuł czasu – Granice Rzeczypospolitej cz. 1 22.
- 18** Wehikuł czasu – Granice Rzeczypospolitej cz. 2 23.

- ★ Gra z przykładową, wydrukowaną obudową dydaktyczną w specjalnym laminacie.
- ★ Gry, dla których przygotowano więcej niż jedną obudowę ze względu na zakres treści.
- ★ Gry, do których możesz pobrać obudowę dydaktyczną z platformy.
- ★ Gry, do których przygotowywana jest obudowa dydaktyczna.

 cd. edukacja**język angielski**

★ 19	Mixer – Fruit & Veggies	24.
★ 20	Mixer – Clothes & accessories	25.
★ 21	Mixer – Wild & Domestic Animals	26.
★ 22	Mixer – Home & Everyday Objects	27.
★ 23	English Explorers – Articles	28.

edukacja zdrowotna

★ 24	Stop hejt – Bezpieczne emocje	29.
★ 25	W sieci pułapek – Moderator treści	30.

**przerwy śródlekcyjne**

26	Inwazja szkodników	31.
27	Wędrowniki małej mrówki	32.
28	Po drugiej stronie lustra	33.
29	Raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy!	34.
30	W stylu pandy	35.

- ★ Gry, które można wykorzystać w powiązaniu ze scenariuszami z ZPE.
- ★ Gry, do których możesz pobrać obudowę dydaktyczną z platformy.
- ★ Gry, do których przygotowywana jest obudowa dydaktyczna.



matematyka

dodawanie i odejmowanie do 100

mnożenie i dzielenie do 100

szacowanie



Na czym polega ta aktywność?

„Gwiezdna misja” w wersji dla klas IV-VI stawia przed uczniami bardziej wymagające wyzwania matematyczne i szybsze tempo rozgrywki, co czyni ją naturalną kontynuacją gry „Gwiezdna misja junior” z pakietu dla klas I-III. Uczestnicy wspierają załogę statku i rozwiązują kolejne działania z **dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia w zakresie do 100**. Regulowany poziom trudności pozwala wykorzystać grę zarówno do utrwalania materiału, jak i do intensywnego treningu sprawności rachunkowej u bardziej zaawansowanych uczniów.



Jak to działa?

Na ekranie pojawiają się **działania matematyczne**, a zadaniem gracza jest szybkie wybranie poprawnej odpowiedzi poprzez sterowanie statkiem kosmicznym ruchem całego ciała. Każda trafna decyzja przybliża statek do celu, natomiast tempo gry wymaga **skupienia, refleksu i precyzji**. Dynamiczna forma sprawia, że uczniowie pozostają łączą aktywność fizyczną z **myśleniem matematycznym**.

- ▶ **Interakcje:** ruch całym ciałem
- ▶ **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- ▶ **Zastosowanie:** lekcje matematyki, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- ▶ **Języki:** PL, EN, RU, UA
- ▶ **Liczba interaktywnych zadań:** 100
- ▶ **Poziom trudności:** średni lub trudny
- ▶ **Czas:** rozgrywka na czas
- ▶ **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 4 stacje z zadaniami dla uczniów



Kowbojski refleks

– ułamki zwykłe i dziesiętne

mywally



matematyka

ułamki zwykłe i dziesiętne

koncentracja uwagi

refleks



Na czym polega ta aktywność?

Na Dzikim Zachodzie wrze konflikt... Sępy kłócą się o podział łupów, bo nie potrafią porównywać ułamków. Czas, żeby wkroczył ktoś, kto się na tym zna. „**Kowbojski refleks – ułamki zwykłe i dziesiętne**” to dynamiczna gra matematyczna przeznaczona dla klas IV-VI, gdzie uczniowie porównują ułamki zwykłe oraz dziesiętne. Gracze wcielają się w kowbojów, których zadaniem jest zaprowadzenie porządku w miasteczku opanowanym przez kłótniwe sępy.



Jak to działa?

Na tarczy wyświetlany jest ułamek (zwykły lub dziesiętny). Po obu stronach ekranu pojawiają się plansze z różnymi zapisami ułamków. Zadaniem gracza jest wskazanie odpowiednim gestem lewej lub prawej ręki tę planszę, która odpowiada wartości z tarczy. W niektórych rundach ułamki na obu planszach mogą być poprawne, zapisane w innej postaci – wtedy liczy się szybka analiza i reakcja obiema rękami. Tempo gry wymaga koncentracji, refleksu i pewności w porównywaniu wartości liczbowych.

- ▶ **Interakcje:** ruch ręki lub obu rąk
- ▶ **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- ▶ **Zastosowanie:** lekcje matematyki, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- ▶ **Języki:** PL, EN, RU, UA
- ▶ **Liczba interaktywnych zadań:** 40
- ▶ **Poziom trudności:** średni lub trudny
- ▶ **Czas:** rozgrywka na czas lub swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- ▶ **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 3 stacje z zadaniami dla uczniów

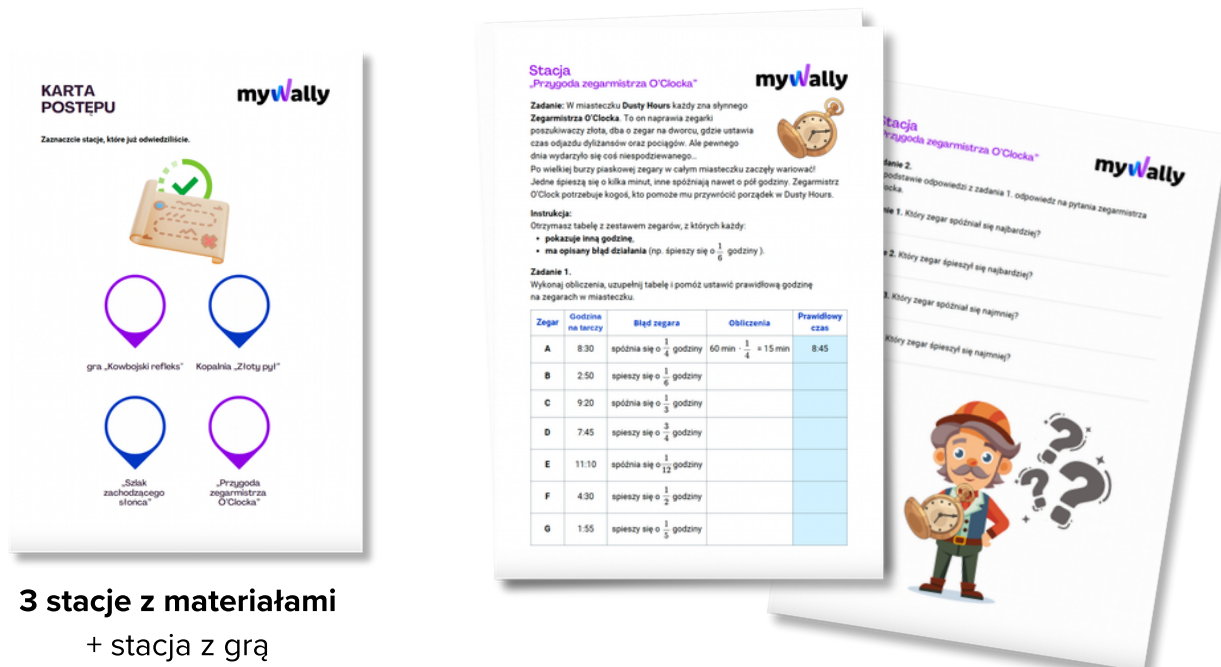


Kowbojski refleks – ułamki zwykłe i dziesiętne

myWally



Przykładowa obudowa dydaktyczna do jednej gry.

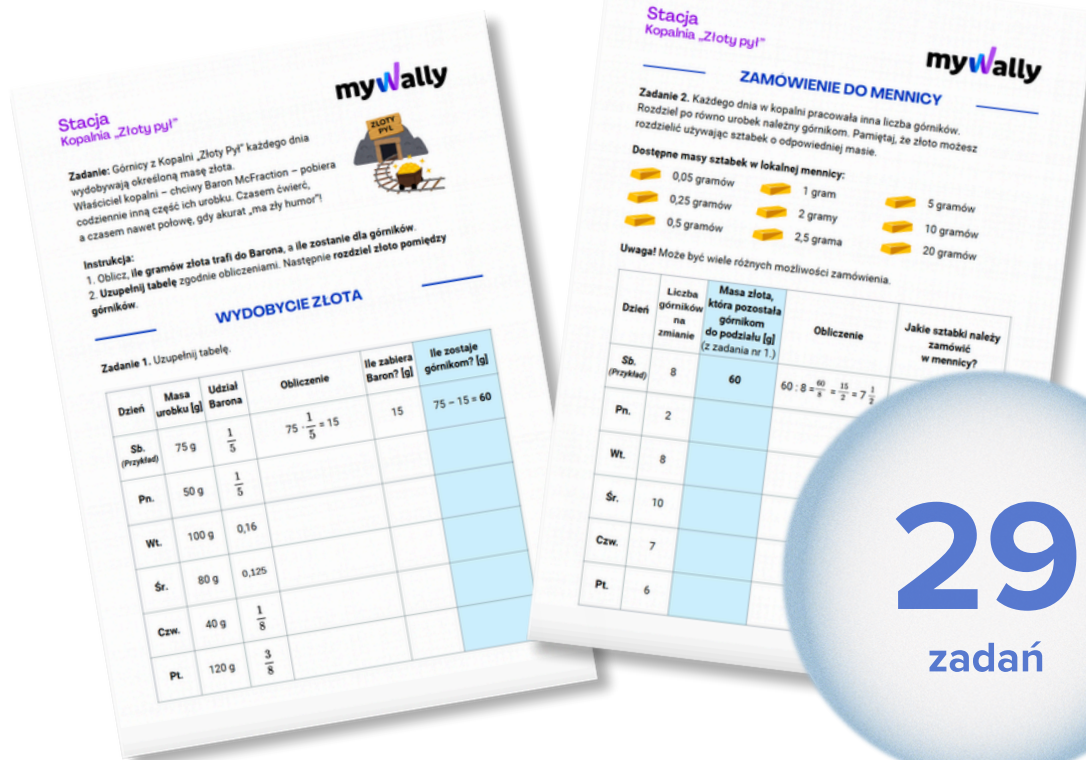


3 stacje z materiałami

+ stacja z grą
na konsoli myWally

zróżnicowane karty do pracy

do wykorzystania zarówno w pracy
grupowej, jak i indywidualnej



29
zadań



Czarodziejskie słowa cz. 1. – części mowy

mywally



język polski

części mowy

spostrzegawczość

koncentracja uwagi



Na czym polega ta aktywność?

W zaczarowanym lesie magia działa według własnych zasad... A skrzaty mogą odzyskać swoją postać tylko wtedy, gdy ktoś poprawnie rozpozna części mowy. „**Czarodziejskie słowa cz. 1.**” to kontynuacja gry „Czarodziejskie słowa junior – części mowy”, przeznaczonej dla uczniów klas I-III. Mechanika pozostaje ta sama, ale baza słownictwa jest rozszerzona, zgodnie z programem nauczania spiralnego – uczniowie pracują z tymi samymi częściami mowy: **rzeczownikiem, czasownikiem, przymiotnikiem, przysłówkiem**, jednak z większą różnorodnością wyrazów.



Jak to działa?

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

- ▶ **Interakcje:** ruch ręki lewej lub prawej
- ▶ **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- ▶ **Zastosowanie:** lekcje języka polskiego, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- ▶ **Języki:** PL
- ▶ **Liczba interaktywnych zadań:** 220
- ▶ **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



Czarodziejskie słowa cz. 2. – części mowy

myWally



język polski

części mowy

spostrzegawczość

koncentracja uwagi



Na czym polega ta aktywność?

W zaklętym lesie pojawiły się nowe zaklęcia – trudniejsze i bardziej podchwytliwe. Tylko uważni magowie poradzą sobie z kolejnym etapem językowych wyzwań.

„Czarodziejskie słowa cz. 2.” to kolejna odsłona serii – tym razem uczniowie mierzą się z nowymi częściami mowy: **zaimkami** i **przyimkami** oraz **imiesłowami przymiotnikowymi** i **przysłówkowymi**. Akcja wciąż toczy się w zaklętym lesie, gdzie skrzaty mogą odzyskać swoją postać tylko wtedy, gdy językowe zagadki zostaną rozwiązane poprawnie.



Jak to działa?

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

- ▶ **Interakcje:** ruch ręki lewej lub prawej
- ▶ **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- ▶ **Zastosowanie:** lekcje języka polskiego, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- ▶ **Języki:** PL
- ▶ **Liczba interaktywnych zadań:** 220
- ▶ **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

Psikusy językowe – homonimy i homofony

mywally



język polski

homonimy i homofony

pamięć słuchowa

wyobraźnia ortograficzna



Na czym polega ta aktywność?

„Psikusy językowe!” to interaktywna gra edukacyjna, w której uczniowie klas V-VI mierzą się z wyrazami o identycznym brzmieniu, lecz odmiennym znaczeniu. Zadaniem graczy jest uważne wysłuchanie definicji lektora i poprawne **odróżnianie homonimów od homofonów**. Brak podpowiedzi tekstowych na początkowym etapie zmusza uczniów do samodzielnego przypomnienia sobie poprawnej ortografii, co **znakomicie trenuje wyobraźnię językową, pamięć słuchową oraz pełne skupienie podczas lekcji**.



Jak to działa?

Rozgrywka opiera się na **uważnym słuchaniu** i **angażuje całe ciało**. Po wysłuchaniu lektora uczeń dokonuje wyboru, przyjmując jedną z określonych póz. Jeśli uczeń potrzebuje powtórzenia, wystarczy, że zrobi podniesie ręce. Każda decyzja nagradzana jest merytorycznym komunikatem zwrotnym z wyświetleniem analizowanych wyrazów na ekranie. Taki wzmacniający feedback skutecznie tłumaczy zasady pisowni i pokazuje, że błędy to po prostu element procesu nauki.

- ▶ **Interakcje:** ruch całym ciałem
- ▶ **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- ▶ **Zastosowanie:** lekcje języka polskiego, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- ▶ **Języki:** PL
- ▶ **Liczba interaktywnych zadań:** 168
- ▶ **Poziom trudności:** średni
- ▶ **Czas:** rozgrywka na czas lub swobodny tryb gry (bez limitu czasu)

Przyjaciele i wrogowie – synonimy i antonimy

mywally



język polski

synonimy i antonimy

spostrzegawczość

koncentracja uwagi



Na czym polega ta aktywność?

„Przyjaciele i wrogowie – synonimy i antonimy” to dynamiczna gra językowa, która w innowacyjny sposób pomaga uczniom klas V-VI **wzbogacić zasób słownictwa**. Zadaniem graczy jest wzięcie udziału w słownym starciu i **odnalezienie par wyrazów o znaczeniu bliskoznacznym (przyjaciele) lub przeciwstawnym (wrogowie)**. Gra skutecznie uczy elastyczności językowej, precyzyjnego wyrażania myśli oraz spostrzegawczości, stanowiąc wciągające uzupełnienie lekcji polskiego.



Jak to działa?

Na środku ekranu pojawia się kategoria (**synonim** lub **antonim**). Nauczyciel może wybrać tryb ćwiczenia jednego zjawiska lub wersję mieszaną (MIX). Po obu stronach ekranu wyświetla się pula 4 lub 6 wyrazów. Uczeń analizuje ekran i ruchem lewej oraz prawej ręki **wskazuje pasującą parę słów**. Szukane słowa zawsze znajdują się po przeciwnych stronach. **Regulowany poziom trudności** oraz konieczność **koordynacji obu rąk** świetnie stymulują **koncentrację** ucznia w trakcie nauki.

-  **Interakcje:** ruch obu rąk
-  **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
-  **Zastosowanie:** lekcje języka polskiego, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
-  **Języki:** PL
-  **Liczba interaktywnych zadań:** 208
-  **Poziom trudności:** średni
-  **Czas:** rozgrywka na czas lub swobodny tryb gry (bez limitu czasu)



język polski

związki frazeologiczne

słownictwo

koncentracja uwagi



Na czym polega ta aktywność?

„Związki frazeologiczne – antyk i mitologia” to angażująca gra językowa, która pomaga uczniom klas IV-V w opanowaniu popularnych wyrażeń o antycznym rodowodzie.

Zadaniem uczestników jest poprawne uzupełnianie wyświetlanych i odczytywanych frazeologizmów za pomocą odpowiednich ruchów dłonią. Aktywność doskonale rozwija **bogactwo słownictwa** i uczy, że tego typu językowych zagadek nie należy rozumieć dosłownie.



Jak to działa?

Na ekranie pojawia się fragment zwrotu, a uczeń wybiera brakujący element (np. do słowa „**pięta**” dopasowuje „**Achillesa**”), przytrzymując przy nim dłoń. Po każdej próbie wyświetla się właściwy związek wraz z komentarzem wyjaśniającym jego znaczenie. Zagadki podzielone są na bloki po 6 zwrotów. Pomiedzy nimi gracze odkrywają **mapę postępów**, która wizualnie nawiązuje do poznanych frazeologizmów, co skutecznie **motywuje** i **ułatwia zapamiętywanie**.

- ▶ **Interakcje:** ruchy rąk
- ▶ **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- ▶ **Zastosowanie:** lekcje języka polskiego, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- ▶ **Języki:** PL
- ▶ **Liczba interaktywnych zadań:** 60
- ▶ **Poziom trudności:** łatwy
- ▶ **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)



język polski

związki frazeologiczne

słownictwo

koncentracja uwagi



Na czym polega ta aktywność?

„Związki frazeologiczne – Biblia” to edukacyjna gra językowa, w której uczniowie klas IV-V zapoznają się z popularnymi wyrażeniami o rodowodzie biblijnym. Uczestnicy stają przed zadaniem uzupełniania brakujących elementów we frazach, poznając w ten sposób dziedzictwo kulturowe ukryte w codziennym języku. Gra doskonale ćwiczy **bogactwo słownictwa** i uczy elastycznego, niedosłownego **interpretowania skomplikowanych zagadek językowych**.



Jak to działa?

Na ekranie pojawia się fragment zwrotu, a gracz odnajduje brakujące słowo i zatwierdza swój wybór, przytrzymując na nim dłoń. Niezależnie od poprawności odpowiedzi, gra wyświetla pełny frazeologizm i przystępnie tłumaczy jego znaczenie, co świetnie **buduje kompetencje językowe**. Baza zagadek podzielona jest na moduły co 6 zwrotów. Pomiedzy nimi wyświetla się **motywująca mapa postępów** wizualnie nawiązująca do **nowo poznanych związków frazeologicznych**.

-  **Interakcje:** ruchy rąk
-  **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
-  **Zastosowanie:** lekcje języka polskiego, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
-  **Języki:** PL
-  **Liczba interaktywnych zadań:** 60
-  **Poziom trudności:** łatwy
-  **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)



język polski

związki frazeologiczne

słownictwo

koncentracja uwagi



Na czym polega ta aktywność?

„Związki frazeologiczne – z życia codziennego” to dynamiczna gra edukacyjna, pomagająca uczniom klas IV-V w **poprawnym stosowaniu potocznych wyrażen**. Celem graczy jest odnalezienie brakujących elementów w usłyszanych powiedzeniach. Aktywność uczy wychwytywania przenośnego sensu słów, **urozmaica codzienne słownictwo uczniów** i uświadamia im, jak wiele intrygujących zagadek kryje się w języku używanym na co dzień w szkole czy w domu.



Jak to działa?

Uczeń widzi fragment frazeologizmu, a następnie ruchem i przytrzymaniem dłoni wskazuje na ekranie brakujący wyraz. Po każdej próbie aplikacja wyświetla poprawny związek i jasno **tłumaczy jego przenośne znaczenie**, dzięki czemu każdy błąd staje się cenną lekcją. Baza słownictwa zorganizowana jest w przystępne pakiety obejmujące 6 zwrotów. Po ich rozwiązaniu gracze oglądają **mapę postępów** z graficznymi odniesieniami do przebytego etapu.

-  **Interakcje:** ruchy rąk
-  **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
-  **Zastosowanie:** lekcje języka polskiego, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
-  **Języki:** PL
-  **Liczba interaktywnych zadań:** 84
-  **Poziom trudności:** łatwy
-  **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)



przyroda

biologia

dedukcja naukowa

logiczne myślenie



Na czym polega ta aktywność?

„Tajemnice laboratorium – budowa komórek” to interaktywna gra edukacyjna, która w innowacyjny sposób wprowadza uczniów w mikroświat biologii. Zadaniem graczy jest zbadanie laboratoryjnych próbek. Uczniowie analizują ich cechy i przeprowadzają procedurę dedukcyjną, aby ustalić, czy należą do **organizmów roślinnych, zwierzęcych, bakteryjnych** czy **grzybowych**. Aktywność świetnie uczy **logicznego myślenia, eliminacji fałszywych hipotez** oraz **argumentacji naukowej podczas zajęć**.



Jak to działa?

Gra posiada **tryb nauki (Budowa komórek)** oraz **właściwą grę (Idź do pracy)** sterowaną ruchami rąk. Nauczyciel wybiera jedno z trzech miejsc badania o różnym stopniu trudności i zakresie merytorycznym. Na ekranie pojawia się **biologiczny opis**, a uczeń **identyfikuje wskazaną strukturę**. Jeśli cecha nie jest unikalna, gracz decyduje o kolejnym kroku badawczym. Pomyłki ucznia tłumaczy merytoryczny komentarz, a angażujący interfejs ruchowy ułatwia uczniom **zapamiętywanie trudnych struktur biologicznych**.

-  **Interakcje:** ruchy rąk lub dotyk
-  **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
-  **Zastosowanie:** lekcje przyrody, lekcje biologii, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
-  **Języki:** PL
-  **Liczba interaktywnych zadań:** 144
-  **Poziom trudności:** średni
-  **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
-  **Materiały dodatkowe:** 3 obudowy dydaktyczne do każdej z 3 misji zawartych w grze



przyroda

geografia

strefy klimatyczne i krajobrazowe

czytanie mapy



Na czym polega ta aktywność?

„Twój portal – Krajobrazy świata” to interaktywna gra edukacyjna, która pomaga usystematyzować wiedzę o **strefach klimatycznych i krajobrazowych Ziemi**. Gracze stają przed zadaniem zredagowania treści portalu podróżniczego, prawidłowo **dopasowując m.in. faunę i florę do poszczególnych regionów**. Aktywność doskonale uczy weryfikacji i selekcji danych, **wspierając długotrwałe zapamiętywanie** złożonych informacji podczas lekcji geografii.



Jak to działa?

Nauczyciel może zainicjować zajęcia omawiając **dotykową mapę świata**, a następnie zaprosić uczniów do **gry sterowanej ruchem**. Każda strefa krajobrazowa składa się z pytań w **11 kategoriach**. Uczeń wybiera odpowiedzi za pomocą gestów, a decyzję zatwierdza podniesieniem obu rąk. Ewentualne błędy są natychmiast weryfikowane przez humorystyczne i pouczające komunikaty wirtualnej grupy, co zachęca do wymazania pomyłek, a prawidłowe odpowiedzi nagradzane są ciekawostkami.

-  **Interakcje:** ruch rąk
-  **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
-  **Zastosowanie:** lekcje przyrody, lekcje geografii, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
-  **Języki:** PL
-  **Liczba interaktywnych zadań:** 330
-  **Poziom trudności:** średni
-  **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
-  **Materiały dodatkowe:** 3 obudowy dydaktyczne do każdej z 3 misji zawartych w grze

Wehikuł czasu

– Pierwsze cywilizacje cz. 1

myWally



historia

łączenie faktów

myślenie krytyczne

rozumienie procesów historycznych



Na czym polega ta aktywność?

„Wehikuł czasu – Pierwsze cywilizacje cz. 1” to interaktywna gra, która w innowacyjny sposób przenosi piątoklasistów do zarania dziejów. Wskutek awarii maszyny czasu uczniowie muszą wykazać się rzetelną wiedzą o **pierwszych ludziach, starożytnej Mezopotamii oraz Egipcie**, aby powrócić do współczesności. Aktywność świetnie rozwija **myślenie krytyczne, uczy łączenia faktów** i zamienia lekcję w przygodę.



Jak to działa?

Rozgrywka przybiera formę **dynamicznego quizu sterowanego gestami rąk i nóg**. W każdej rundzie uczeń odpowiada na 6 pytań. Trafna decyzja ładuje portal czasowy, a błąd utrudnia podróż. Po każdej próbie gra wyświetla obszerny komentarz merytoryczny, który porządkuje informacje i wyjaśnia zjawiska z przeszłości. Aktywność idealnie łączy ruch całego ciała z nauką.

- ▶ **Interakcje:** ruchy rąk i nóg
- ▶ **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- ▶ **Zastosowanie:** lekcje historii, rozrywka edukacyjna
- ▶ **Języki:** PL
- ▶ **Liczba interaktywnych zadań:** 80
- ▶ **Poziom trudności:** średni
- ▶ **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- ▶ **Materiały dodatkowe:** 3 obudowy dydaktyczne do każdej z 3 misji zawartych w grze

Wehikuł czasu – Pierwsze cywilizacje cz. 1

myWally

★ Przykładowa obudowa dydaktyczna do jednej gry.



**3 oddzielne obudowy do
każdego tematu**

**każda z obudów ma 3 stacje
+ stacja z grą na konsoli myWally**



**każda stacja ma
wprowadzenie do zadań**
 zadania na stacjach są
 różnorodne i angażujące



Wehikuł czasu

– Pierwsze cywilizacje cz. 2

mywally



historia

łączenie faktów

myślenie krytyczne

rozumienie procesów historycznych



Na czym polega ta aktywność?

„Wehikuł czasu – Pierwsze cywilizacje cz. 2” to wciągająca kontynuacja edukacyjnej misji, w której uczniowie ratują uszkodzony wehikuł, wykorzystując swoją wiedzę historyczną. Podróżnicy przenoszą się do świata starożytnego **Izraela, Indii i Chin**, mierząc się z wyzwaniami oraz sprawdzając swoją znajomość rozwoju pisma. Gra angażuje, rozwija **umiejętność szybkiego wnioskowania** i **pomaga lepiej zrozumieć procesy historyczne**, jednocześnie **ułatwiając przyswajanie wiedzy podczas lekcji**.



Jak to działa?

Gra opiera się na udzielaniu odpowiedzi na pytania quizowe przy wykorzystaniu koordynacji ruchowej rąk i nóg. W każdej rundzie uczeń rozwiązuje 6 tematycznych zagadek. Niezależnie od wyniku, po każdym pytaniu **aplikacja wyświetla historyczny komentarz pogłębiający**, który **systematyzuje wiedzę o cywilizacjach Wschodu i rozwoju pisma**, przekształcając ewentualne błędy w cenną lekcję.

-  **Interakcje:** ruchy rąk i nóg
-  **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
-  **Zastosowanie:** lekcje historii, rozrywka edukacyjna
-  **Języki:** PL
-  **Liczba interaktywnych zadań:** 80
-  **Poziom trudności:** średni
-  **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
-  **Materiały dodatkowe:** 3 obudowy dydaktyczne do każdej z 3 misji zawartych w grze



historia

łączenie faktów

myślenie krytyczne

rozumienie procesów historycznych



Na czym polega ta aktywność?

„Wehikuł czasu – starożytna Grecja” przenosi uczniów w sam środek świata antyku. W wyniku niespodziewanej usterki maszyna czasu zatrzymuje się w starożytnej Grecji, a jedynym sposobem na powrót do współczesności jest uruchomienie portalu czasowego. Aby to osiągnąć, uczniowie muszą wykazać się wiedzą o **życiu, kulturze i historii** tej epoki. Gra obejmuje zagadnienia **zgodne z programem nauczania** historii w klasie V. Nauczyciel może wybrać zakres odpowiadający jednej lub kilku lekcjom albo wykorzystać grę jako formę powtórzenia całego działu.



Jak to działa?

Rozgrywka opiera się na odpowiadaniu na pytania. W każdej rundzie uczeń mierzy się z 6 pytaniami jednokrotnego wyboru, osadzonymi w realiach życia starożytnych Greków. Po każdej odpowiedzi prezentowany jest komentarz pogłębiający, który porządkuje fakty, wyjaśnia zależności i uzupełnia wiedzę historyczną. Dzięki temu aktywność pełni nie tylko funkcję sprawdzającą, lecz także skutecznie wspiera utrwalanie i zrozumienie materiału.

-  **Interakcje:** ruchy rąk i nóg
-  **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
-  **Zastosowanie:** lekcje historii, rozrywka edukacyjna
-  **Języki:** PL
-  **Liczba interaktywnych zadań:** 60
-  **Poziom trudności:** średni
-  **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
-  **Materiały dodatkowe:** 5 obudów dydaktycznych do każdej z 5 misji zawartych w grze



historia

łączenie faktów

myślenie krytyczne

rozumienie procesów historycznych



Na czym polega ta aktywność?

„Wehikuł czasu – starożytny Rzym” zabiera uczniów do świata cesarzy i potężnych miast imperium. Tym razem podróżnicy trafiają w sam środek rzymskiej rzeczywistości, w której codzienne życie wyznaczają wierzenia, prawo i tradycja. Aby uruchomić portal powrotny i wrócić do współczesności, uczniowie muszą wykazać się wiedzą o historii, kulturze oraz codziennym życiu starożytnych Rzymian. Gra obejmuje zagadnienia **zgodne z programem nauczania historii w klasie V**. Nauczyciel może wybrać zakres odpowiadający jednej lub kilku lekcjom albo wykorzystać grę jako formę powtórzenia całego działu.



Jak to działa?

Rozgrywka przybiera formę quizu historycznego. W każdej rundzie uczeń odpowiada na 6 pytań jednokrotnego wyboru, osadzonych w realiach życia starożytnego Rzymu – od funkcjonowania cesarstwa i armii, przez prawo, aż po religię i rozrywki. Odpowiedzi udzielane są za pomocą gestów rąk lub nóg. Po każdym wyborze pojawia się komentarz pogłębiający, który porządkuje fakty, wyjaśnia zależności i rozszerza kontekst historyczny.

-  **Interakcje:** ruchy rąk i nóg
-  **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
-  **Zastosowanie:** lekcje historii, rozrywka edukacyjna
-  **Języki:** PL
-  **Liczba interaktywnych zadań:** 60
-  **Poziom trudności:** średni
-  **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
-  **Materiały dodatkowe:** 5 obudów dydaktycznych do każdej z 5 misji zawartych w grze



historia

łączenie faktów

myślenie krytyczne

rozumienie procesów historycznych



Na czym polega ta aktywność?

„Wehikuł czasu – Piastowie i Jagiellonowie” przenosi uczniów w czasy kształtowania się państwa polskiego i rządów pierwszych dynastii. W wyniku nieoczekiwanej awarii wehikułu podróżnicy trafiają do średniowiecznej Polski – świata grodów, pierwszych władców i przełomowych wydarzeń historycznych. Aby uruchomić portal powrotny i wrócić do współczesności, uczniowie muszą wykazać się wiedzą historyczną. Gra obejmuje zagadnienia **zgodne z programem nauczania historii w klasie IV** i może być wykorzystana zarówno podczas realizacji pojedynczych lekcji, jak i jako forma powtórzenia całego działu.



Jak to działa?

Rozgrywka opiera się na odpowiadaniu na pytania. W każdej rundzie uczeń mierzy się z 6 pytaniami jednokrotnego wyboru, osadzonymi w realiach życia w państwie polskim od czasów pierwszych Piastów aż do dynastii Jagiellonów. Po każdej odpowiedzi, udzielonej odpowiednim gestem ręki lub nogi, gracz otrzymuje komentarz pogłębiający, który porządkuje fakty, wyjaśnia zależności i pomaga zrozumieć procesy historyczne.

-  **Interakcje:** ruchy rąk i nóg
-  **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
-  **Zastosowanie:** lekcje historii, rozrywka edukacyjna
-  **Języki:** PL
-  **Liczba interaktywnych zadań:** 60
-  **Poziom trudności:** średni
-  **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
-  **Materiały dodatkowe:** 6 obudów dydaktycznych do każdej z 6 misji zawartych w grze



Wehikuł czasu

– Granice Rzeczypospolitej cz. 1

mywally



historia

łączenie faktów

myślenie krytyczne

rozumienie procesów historycznych



Na czym polega ta aktywność?

„Wehikuł czasu – Granice Rzeczypospolitej cz. 1” to innowacyjna gra dla szóstoklasistów, w której awaria maszyny czasu staje się początkiem edukacyjnej przygody. Uczniowie zanurzają się w realiach **wojen z Rosją i Szwecją** oraz **powstania Chmielnickiego**, rozwiązując historyczne zagadki niezbędne do uruchomienia portalu. Niezwykła immersja zamienia tradycyjną lekcję w porywające śledztwo i ułatwia zrozumienie procesów z przeszłości.



Jak to działa?

Gra opiera się na udźwiękowionym quizie sterowanym ruchem rąk i nóg. W trakcie kolejnych rund gracz rozwiązuje osadzone w narracji zagadki, decydując o losach podróżników. Właściwe wybory zasilają portal czasowy. Najważniejsza jest jednak wiedza płynąca z cennych **komentarzy pogłębiających**, wyświetlanych po każdej próbie. Pozwala to na płynne i bardzo **efektywne utrwalenie informacji o konfliktach i ewolucji państwa polskiego**.

- ▶ **Interakcje:** ruchy rąk i nóg
- ▶ **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- ▶ **Zastosowanie:** lekcje historii, rozrywka edukacyjna
- ▶ **Języki:** PL
- ▶ **Liczba interaktywnych zadań:** 120
- ▶ **Poziom trudności:** średni
- ▶ **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- ▶ **Materiały dodatkowe:** 3 obudowy dydaktyczne do każdej z 3 misji zawartych w grze



Wehikuł czasu

– Granice Rzeczypospolitej cz. 2

mywally



historia

łączenie faktów

myślenie krytyczne

rozumienie procesów historycznych



Na czym polega ta aktywność?

„Wehikuł czasu – Granice Rzeczypospolitej cz. 2” to fabularyzowana gra edukacyjna, w której awaria maszyny czasu rzuca szóstoklasistów w wir **XVII-wiecznych wydarzeń**. Podróżnicy muszą wykazać się wiedzą o **potopie szwedzkim**, **odsieczy wiedeńskiej**, **kryzysie Rzeczypospolitej** oraz **przepychu szlacheckich dworów w epoce baroku**. Wciągająca immersja i **konieczność analizy historycznej** zamieniają lekcję w niezapomnianą i pełną emocji przygodę.



Jak to działa?

Zabawa opiera się na dynamicznym **quizie sterowanym gestami rąk i nóg**. Uczeń rozwiązuje **zagadki historyczne**, decydując o kolejnych krokach zagubionych podróżników w czasie. Ważnym elementem gry są pogłębiające komentarze historyczne, wyświetlane po każdej odpowiedzi. Dzięki nim uczniowie błyskawicznie korygują błędy i **płynnie przyswajają trudne informacje o kulturze i sarmackich dziejach Rzeczypospolitej**.

- ▶ **Interakcje:** ruchy rąk i nóg
- ▶ **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- ▶ **Zastosowanie:** lekcje historii, rozrywka edukacyjna
- ▶ **Języki:** PL
- ▶ **Liczba interaktywnych zadań:** 120
- ▶ **Poziom trudności:** średni
- ▶ **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- ▶ **Materiały dodatkowe:** 3 obudowy dydaktyczne do każdej z 3 misji zawartych w grze

Mixer – Fruit & Veggies

mywally



język angielski

słówka (warzywa, owoce)

motoryka duża

koordynacja ruchowa



Na czym polega ta aktywność?

Fruit or veggie? Sprawdź refleks i słownictwo jednocześnie. „**Mixer – Fruit & Veggies**” to dynamiczna gra ruchowa przeznaczona dla uczniów klas IV-VI, w której pracują z rozszerzonym zakresem angielskich nazw owoców i warzyw. Szybkie tempo rozgrywki i różnorodność słownictwa sprawiają, że gra stanowi wysoki poziom językowego wyzwania. Rozgrywka może odbywać się w trybie swobodnym lub na czas, co wprowadza element rywalizacji i wymaga szybkiego podejmowania decyzji.



Jak to działa?

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

- ▶ **Interakcje:** ruch rąk i nóg
- ▶ **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- ▶ **Zastosowanie:** lekcje języka angielskiego, rozrywka edukacyjna
- ▶ **Języki:** PL, EN, RU, UA
- ▶ **Liczba interaktywnych zadań:** 80
- ▶ **Poziom trudności:** średni
- ▶ **Czas:** rozgrywka na czas lub swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- ▶ **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 3 stacje z zadaniami dla uczniów



Mixer – Clothes & Accessories

mywally



język angielski

słówka (ubrania i akcesoria)

motoryka duża

koordynacja ruchowa



Na czym polega ta aktywność?

Sprawdź, jak szybko potrafisz połączyć angielskie słowo z właściwym obrazkiem. „**Mixer – Clothes & Accessories**” to dynamiczna gra ruchowa dla uczniów klas IV-VI, w której pracują z rozszerzonym zakresem słownictwa dotyczącego **ubrań i dodatków**. Znane z klas I-III słownictwo wraca z większą różnorodnością pojęć, co wpisuje się w ideę nauczania spiralnego. Rozgrywka może odbywać się w trybie swobodnym lub na czas, wymagając większej koncentracji i refleksu. Dostępna jest również opcja, w której słowo nie pojawia się na ekranie, lecz jest wyłącznie odczytywane przez lektora, co pozwala ćwiczyć rozumienie ze słuchu.



Jak to działa?

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

- ▶ **Interakcje:** ruch rąk i nóg
- ▶ **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- ▶ **Zastosowanie:** lekcje języka angielskiego, rozrywka edukacyjna
- ▶ **Języki:** PL, EN, RU, UA
- ▶ **Liczba interaktywnych zadań:** 90
- ▶ **Poziom trudności:** średni
- ▶ **Czas:** rozgrywka na czas lub swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- ▶ **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 3 stacje z zadaniami dla uczniów



Mixer

– Wild & Domestic Animals

mywally



język angielski

słówka (zwierzęta domowe i dzikie)

motoryka duża

koordynacja ruchowa



Na czym polega ta aktywność?

Czy rozpoznasz wszystkie angielskie nazwy **zwierząt dzikich i domowych**? Ale uwaga, słownictwo jest znacznie bardziej różnorodne niż to, znane z wczesnoszkolnej odsłony gry w wersji „junior”. „**Mixer – Wild & Domestic Animals**” to szybka gra ruchowa dla uczniów klas IV-VI w której sprawdzają oni swoją znajomość angielskich nazw zwierząt dzikich i domowych. Rozgrywka może odbywać się w trybie swobodnym lub na czas, co wprowadza element zdrowej rywalizacji.



Jak to działa?

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

- ▶ **Interakcje:** ruch rąk i nóg
- ▶ **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- ▶ **Zastosowanie:** lekcje języka angielskiego, rozrywka edukacyjna
- ▶ **Języki:** PL, EN, RU, UA
- ▶ **Liczba interaktywnych zadań:** 90
- ▶ **Poziom trudności:** średni
- ▶ **Czas:** rozgrywka na czas lub swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- ▶ **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 3 stacje z zadaniami dla uczniów



Mixer

– Home & Everyday objects

mywally



język angielski

słówka (dom i sprzęt domowe)

motoryka duża

koordynacja ruchowa



Na czym polega ta aktywność?

„Mixer – Home & Everyday Objects” to gra językowa dla uczniów klas IV-VI, wspierająca utrwalanie i systematyczne rozszerzanie słownictwa związanego z przedmiotami domowymi oraz codziennego użytku. Jako kontynuacja wersji „junior”, przeznaczonej dla klas I-III, gra rozwija znane już obszary leksykalne, wprowadzając większą różnorodność pojęć i bardziej wymagające zestawy słów. Rozgrywka może odbywać się w trybie swobodnym lub na czas, w zależności od celu zajęć. Dostępny jest również wariant, w którym słowo nie pojawia się na ekranie, lecz jest wyłącznie odczytywane przez lektora – dzięki temu uczniowie skupiają się na rozumieniu ze słuchu.



Jak to działa?

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

- ▶ **Interakcje:** ruch rąk i nóg
- ▶ **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- ▶ **Zastosowanie:** lekcje języka angielskiego, rozrywka edukacyjna
- ▶ **Języki:** PL, EN, RU, UA
- ▶ **Liczba interaktywnych zadań:** 58
- ▶ **Poziom trudności:** łatwy lub średni
- ▶ **Czas:** rozgrywka na czas lub swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- ▶ **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 3 stacje z zadaniami dla uczniów



język angielski

gramatyka

przedimki (articles: a, an, the)

czytanie ze zrozumieniem



Na czym polega ta aktywność?

„English Explorers – Articles” to interaktywna gra językowa, która zamienia naukę gramatyki w kosmiczną przygodę. Zadaniem uczniów klas IV-VI jest wyprawa na tajemniczą Planetę X. Aby ukończyć wszystkie 5 etapów podróży, gracze muszą poprawnie **uzupełniać angielskie zdania odpowiednimi przedimkami (a, an, the, -)**. Aktywność ta wspaniale **utrwała zasady językowe**, silnie angażując wyobraźnię oraz ciało ucznia podczas zajęć.



Jak to działa?

Rozgrywka dzieli się na **5 poziomów** (od pakowania sprzętu po spotkanie z mieszkańcami planety X). Uczeń analizuje wyświetlane na ekranie zdania i za pomocą ruchu ręką – imitującego przesuwanie wirtualnej dźwigni – wybiera brakujący przedimek. Kluczowym elementem jest feedback: **aplikacja od razu wyświetla poprawnie skonstruowane zdanie z odpowiednim komentarzem**. Dzięki temu gra uczy przez doświadczenie i **zapobiega utrwalaniu błędów językowych**.

- ▶ **Interakcje:** ruch rąk i nóg
- ▶ **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- ▶ **Zastosowanie:** lekcje języka angielskiego, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- ▶ **Języki:** PL, EN, RU, UA
- ▶ **Liczba interaktywnych zadań:** 140
- ▶ **Poziom trudności:** średni
- ▶ **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)
- ▶ **Materiały dodatkowe:** scenariusz zajęć, 3 stacje z zadaniami dla uczniów



Stop hejt – Bezpieczne emocje

mywally



edukacja zdrowotna

profilaktyka hejtu i cyberprzemocy

asertywność i stawianie granic

relacje rówieśnicze



Na czym polega ta aktywność?

„Stop hejt! – bezpieczne emocje” to interaktywna gra wspierająca edukację zdrowotną i profilaktykę rówieśniczą w klasach IV-VI. Uczniowie analizują codzienne sytuacje konfliktowe – ze szkoły i z sieci – by decydować, **jak zareagować na cyberprzemoc, łamanie granic czy odrzucenie**. Aktywność uczy **empatii, asertywności i mądrego proszenia o pomoc**, stanowiąc doskonałe narzędzie do rozwijania **kompetencji emocjonalno-społecznych** podczas zajęć wychowawczych.



Jak to działa?

Po wybraniu jednego z 5 zakresów tematycznych, uczeń zapoznaje się z określoną historią, a następnie **za pomocą gestu dłoni** wybiera jedno z proponowanych rozwiązań. Każda decyzja – nawet ta błędna – opatrzona jest **rzetelnym feedbackiem tłumaczącym, dlaczego dane zachowanie jest dobre**, a które może napędzać zjawisko hejtu. Moduł kończy się podsumowaniem z motywującym komentarzem. Gra zachęca do dyskusji i pozwala w bezpiecznym środowisku testować różne strategie reagowania na trudne sytuacje.

- ▶ **Interakcje:** gesty dłoni
- ▶ **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- ▶ **Zastosowanie:** lekcje edukacji zdrowotnej, lekcje wychowawcze
- ▶ **Języki:** PL, EN, RU, UA
- ▶ **Liczba interaktywnych zadań:** 100
- ▶ **Poziom trudności:** średni
- ▶ **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)



W sieci pułapek – Moderator treści

mywally



edukacja zdrowotna

bezpieczeństwo w sieci

krytyczne myślenie

weryfikacja informacji



Na czym polega ta aktywność?

„W sieci pułapek – moderator treści” to wciągająca gra wspierająca edukację zdrowotną i medialną w klasach IV-VI. Uczniowie jako moderatorzy grupy internetowej weryfikują posty z 5 obszarów zdrowia, decydując o ich publikacji lub usunięciu. Aktywność rewelacyjnie uczy krytycznego myślenia, **wyłapywania fake newsów i ukrytych reklam**, budując u dzieci **odporność na internetowe manipulacje**, które mogą przeciwzyć podczas **zajęć wychowawczych** czy **lekcji o bezpieczeństwie**.



Jak to działa?

Uczeń analizuje post na grupie internetowej i decyduje gestami dłoni o jego losie, dobierając powód ewentualnej blokady. Gra wykorzystuje angażujący interfejs: decyzjom towarzyszą **wyskakujące „kciuki w dół”** lub **„serduszka”** oraz **realistyczne dźwięki napływających polubień**. Następnie uczeń otrzymuje odpowiedni komentarza od internautów. Taki natychmiastowy feedback tłumaczy, dlaczego zablokowano lub zezwolono na publikację danej treści.

- ▶ **Interakcje:** gesty dłoni
- ▶ **Formy pracy:** praca indywidualna, praca z grupą
- ▶ **Zastosowanie:** lekcje edukacji zdrowotnej, lekcje wychowawcze, zajęcia z bezpieczeństwa w sieci
- ▶ **Języki:** PL
- ▶ **Liczba interaktywnych zadań:** 100
- ▶ **Poziom trudności:** średni
- ▶ **Czas:** swobodny tryb gry (bez limitu czasu)



przerwy śródlekcyjne

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)



przerwy śródlekcyjne

refleks

motoryka duża

spostrzegawczość



Na czym polega ta aktywność?

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



Jak to działa?

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

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



przerwy śródlekcyjne

samoregulacja

motoryka duża

precyzja ruchów



Na czym polega ta aktywność?

„Po drugiej stronie lustra” to interaktywna aplikacja, która zaprasza uczniów 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 uczeń – każdy gest, ruch rąk czy nóg staje się częścią wspólnej, dynamicznej zabawy.



Jak to działa?

W aplikacji ukryto różne gesty, które uczeń 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



przerwy śródlekcyjne

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



przerwy śródlekcyjne

refleks

koncentracja

spostrzegawczość



Na czym polega ta aktywność?

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



Jak to działa?

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

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