

# INTERAKTYWNA PODŁOGA **FunFloor**



## PAKIET NAUKA PISANIA

Pakiet Nauka Pisania łączy fantastyczną zabawę z nauką, a dzieci jeszcze szybciej opanują umiejętność pisania. Gry zostały zaprojektowane specjalnie tak, aby jednocześnie wspomagać rozwój motoryki małej (tj. odpowiedniego wykształcenia sprawności dłoni) i koordynacji wzrokowo-ruchowej (czyli współpracy ręka-oko). Dzięki interaktywnym pisakom dzieci uczą się pisać, kolorować obrazki, dopasowywać odpowiednie elementy oraz wskazywać konkretne słowa. Pakiet używany jest zarówno w ostatnich grupach przedszkolnych oraz w pierwszych klasach szkoły podstawowej.



## 1. SZUKANIE FIGUR



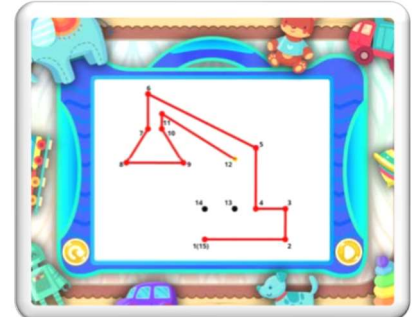
Na planszy pojawiają się różne figury geometryczne oraz wybrany wzór. Zadaniem dziecka jest wskazanie wszystkich wzorcowych elementów przed upływem czasu.

## 2. RYSOWANIE



Ekran podzielony jest na dwie części. Z lewej strony wyświetlony jest obrazek, który jest szablonem. Celem gry to przerysowanie ilustracji.

## 3. ŁĄCZENIE KROPEK



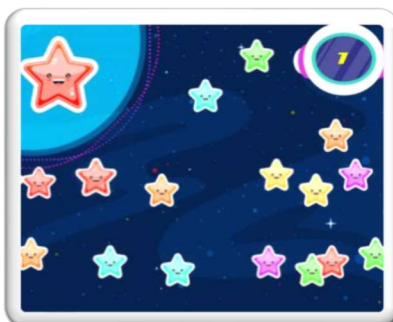
Gra polega na połączeniu ponumerowanych kropek. W rezultacie zobaczymy gotowy obrazek.

## 4. KOLOROWANKI



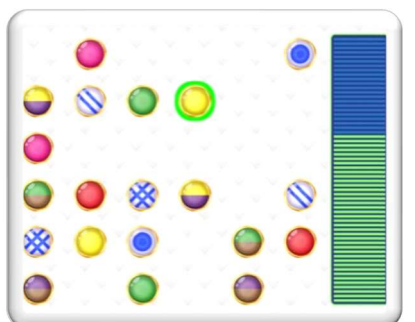
Celem gry to pokolorowanie obrazka po prawej stronie według szablonu, który znajduje się po lewej stronie ekranu.

## 5. GWIAZDKI NA NIEBIE



Na planszy pojawia się rozgwieźdzone niebo oraz duża gwiazdka w jednym kolorze. Celem gry jest odnalezienie gwiazdek o tym samym kolorze i przeciągnięcie ich do dużej gwiazdki.

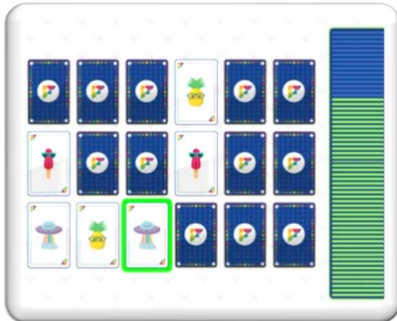
## 6. ŁĄCZENIE W PARY



Na planszy znajdują się różnokolorowe kulki. Celem gry jest dopasowanie w pary tych samych elementów przed upływem czasu.

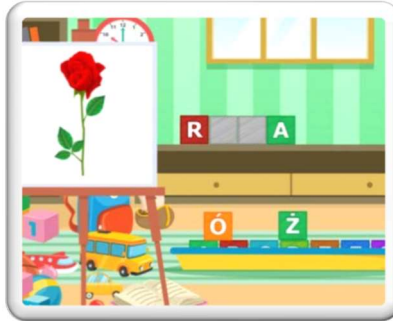


7. MEMORY



Na ekranie wyświetlone są zakryte karty. Dziecko odwraca dwie z nich i jeżeli są takie same to łączy je w parę. Celem gry jest odkrycie wszystkich możliwych par.

8. LITERKOWE KLOCKI



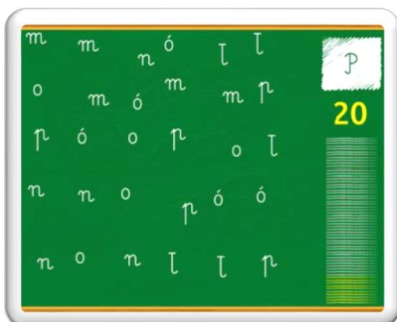
Na planszy pojawia się sztaluga z obrazkiem. Celem gry jest ułożenie wyrazu, opisującego dany przedmiot z ilustracji za pomocą porzucanych klocków.

9. UKRYTE LITERKI



Na planszy wyświetlone są kontury danego wyrazu oraz rozsypane literki. Gra polega na rozpoznawaniu kształtów liter oraz dopasowaniu ich w odpowiedniej kolejności.

10. POLOWANIE NA ALFABET



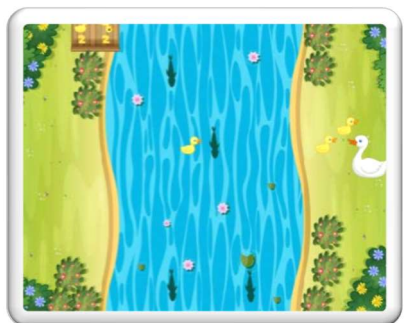
Na planszy pojawia się rozsypany alfabet oraz pisana, wielka litera. Zadaniem dziecka jest odszukanie wszystkich małych liter, które pasują do wyświetlanej litery przed upływem czasu.

11. TOR SAMOCHODOWY



Na planszy widoczny jest tor samochodowy. Gra polega na zapamiętaniu jadącego samochodu oraz odtworzeniu jego trasy za pomocą interaktywnego pisaka.

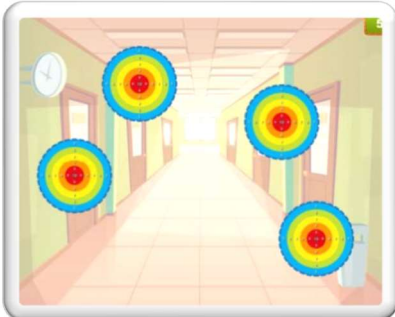
12. NAD RZECZKĄ



Na ekranie wyświetla się rzeka, w której płyną różne przeszkody. Po jednej stronie znajdują się małe kaczuszki, a po drugiej ich mama. Gra polega na przeprowadzeniu wszystkich małych kaczek przez wodę tak, aby bezpiecznie dotarły na drugi brzeg rzeki.

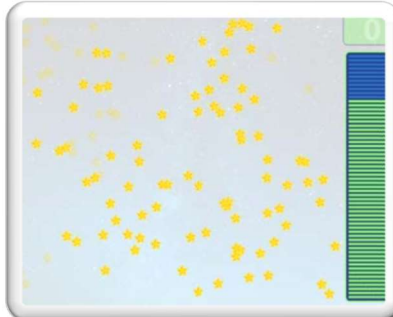


13. RUCHOME TARCZE



Na planszy znajduje się ruchoma tarcza. Zadaniem gracza jest trafienie w sam jej środek. Gra podzielona jest na 5 etapów, które różnią się liczbą tarcz.

14. BŁYSZCZĄCE GWIAZDKI



Na ekranie wyświetla się gwiazdziste niebo. Celem gry jest zaznaczenie wszystkich gwiazdek, aby niebo w pełni rozbłysło. Wygrywa osoba, która uzyska lepszy wynik przed upływem czasu.

15. MALOWANIE OBRAZU



Gra polega na malowaniu obrazka według wzoru, który znajduje się po lewej stronie planszy.

16. ZAKRĘCONE ŚCIEŻKI



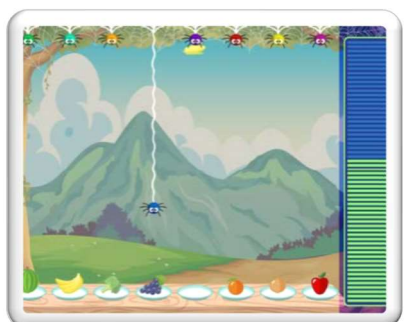
Na ekranie pojawiają się cztery, zakręcone ścieżki o różnych kolorach. Zadaniem dziecka jest przejście całej ścieżki, zaczynając od miejsca startu, kończąc na mecie.

17. SZKOLNA TABLICA



Na ekranie znajduje się szkolna tablica zapisana wyrazami. Po prawej stronie wyświetla się jedna litera z alfabetu. Zadaniem dziecka jest odszukanie i zaznaczenie wszystkich wyrazów, które rozpoczynają się na wskazaną literkę.

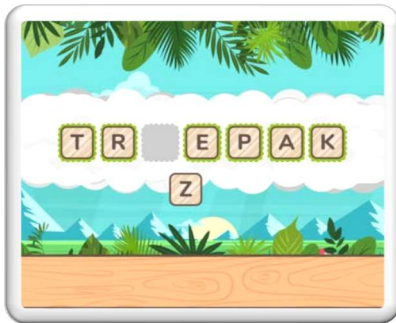
18. ŁAKOME PAJĄKI



Na planszy znajdują się soczyste owoce, których musimy pilnować przed łakomymi pająkami. Wygrywa osoba, która ocali najwięcej owoców.

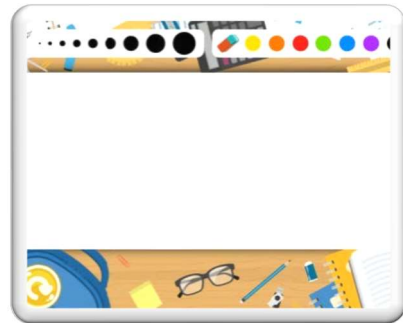


## 19. UKŁADANIE SŁÓW



Na planszy pojawiają się szare pola. Cel gry to ułożenie w odpowiedniej kolejności klocków z literkami, tak aby powstał dany wyraz.

## 20. BLOK RYSUNKOWY



Na ekranie wyświetla się blok rysunkowy, na którym dzieci mogą ćwiczyć pisanie czy rysowanie.

