

Odkryj świat gier



Spis treści:

1. GWIEZDNA MISJA.....	1
2. MNIEJ WIĘCEJ.....	2
3. KOWBOJSKI REFLEKS.....	3
4. MATEMATYCZNA DŻUNGLA.....	5
5. DOCIEKLIWY KOREKTOR - Ż, RZ I SZ.....	6
6. DOCIEKLIWY KOREKTOR - Ó I U.....	8
7. DOCIEKLIWY KOREKTOR - H I CH.....	9
8. DOCIEKLIWY KOREKTOR - SPÓŁGŁOSKI MIĘKKIE.....	10
9. JESIENNE GŁOSKI.....	12
10. EKOSORTOWNIA.....	13
11. ALE EMOCJE!.....	14
12. ARCHEOMEMORIA.....	16
13. LEŚNA PRZYGODA.....	17
14. WĘDRÓWKI MAŁEJ MRÓWKI.....	18
15. TRZY KUBKI.....	19
16. INWAZJA SZKODNIKÓW.....	21
17. W STYLU PANDY.....	22
18. RAZ, DWA, TRZY, BABA JAGA PATRZY!.....	23
19. MIXER JUNIOR – FRUIT & VEGGIE.....	24
20. MIXER JUNIOR – CLOTHES & ACCESSORIES.....	25
21. MIXER JUNIOR – WILD & DOMESTIC ANIMALS.....	26
22. MIXER JUNIOR – HOME & EVERYDAY OBJECTS.....	27

1. GWIEZDNA MISJA



typ	gra
język	polski, angielski, rosyjski, ukraiński
kategoria	edukacja
wiek	kl. 1-3
tag główny	matematyka
obszar rozwoju	dodawanie i odejmowanie do 100, mnożenie i dzielenie do 100, sprawność rachunkowa, szacowanie, koncentracja uwagi, spostrzegawczość, koordynacja wzrokowo-ruchowa

„Gwiezdna misja” to gra edukacyjna, która w dynamiczny sposób zachęca uczniów klasy 3 do rozwijania umiejętności matematycznych. Podczas rozgrywki rozwiązują oni zadania z dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia w zakresie do 100. Poziom trudności można dostosować w ustawieniach gry.

W grze uczniowie szybko obliczają, ile punktów mocy potrzebuje statek, aby bezpiecznie przelecieć przez pas asteroidów i dotrzeć do bazy. W zależności od wybranego trybu, poprawne odpowiedzi pozwalają albo osłabić przeszkody, albo wzmocnić statek.

„Gwiezdna misja” rozwija nie tylko umiejętności rachunkowe, ale także koncentrację uwagi i spostrzegawczość. Gra dostępna jest zarówno w trybie ruchowym (sterowanie ciałem), jak i dotykowym, co pozwala na jej dostosowanie do różnych grup uczniów. Dodatkowo nauczyciele otrzymują gotowe materiały dydaktyczne: scenariusz zajęć oraz cztery stacje z zadaniami matematycznymi nawiązującymi do kosmicznej tematyki gry, które pozwalają rozszerzyć aktywność na całą klasę.

Metryczka:

- obszary wsparcia: dodawanie i odejmowanie do 100, mnożenie i dzielenie do 100, sprawność rachunkowa, szacowanie, koncentracja uwagi, spostrzegawczość, koordynacja wzrokowo-ruchowa
- rodzaje interakcji: ruchy ciałem lub dotyk
- formy pracy: praca indywidualna, praca z grupą
- przeznaczenie: lekcje matematyki, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- języki: polski, angielski, rosyjski, ukraiński
- poziom trudności: trudny
- czas: bez ograniczeń
- liczba interaktywnych zadań: 100
- materiały dodatkowe: scenariusz zajęć, 4 stacje z zadaniami dla uczniów

2. MNIEJ WIĘCEJ



typ	gra
język	polski, angielski, rosyjski, ukraiński
kategoria	edukacja
wiek	kl. 1-3
tag główny	matematyka
obszar rozwoju	porównywanie liczb i obiektów, mniejsze, większe, równe, koncentracja uwagi, motoryka duża

„Mniej więcej” to gra edukacyjna, która wspiera uczniów w nauce porównywania liczb oraz wielkości obiektów. Gracze kręcą kołem losującym kategorię zadania, np. „zwierzęta”, a następnie określają, który obiekt jest większy, mniejszy lub równy. Odpowiedzi udzielają poprzez ruch — na przykład unosząc tę samą rękę i nogę w górę, aby oznaczyć „większe” lub „mniejsze”, albo rozkładając ręce na boki, aby pokazać „równość”.

Gra rozwija umiejętności matematyczne związane z porównywaniem, a także wspiera koncentrację i motorykę dużą, angażując uczniów w aktywną zabawę. Dzięki fizycznemu zaangażowaniu dzieci szybciej i skuteczniej przyswajają pojęcia dotyczące wielkości i różnic. Dodatkowo do gry dołączono zestaw stacji z zadaniami, które poszerzają możliwości pracy z uczniami.

Metryczka:

- obszary wsparcia: matematyka, porównywanie liczb i obiektów, mniejsze, większe, równe, koncentracja uwagi, motoryka duża
- rodzaje interakcji: ruchy rąk i nóg, alternatywnie dotyk
- formy pracy: praca indywidualna, praca w grupach
- przeznaczenie: lekcje matematyki, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- języki: polski, angielski, rosyjski, ukraiński
- poziom trudności: łatwy
- czas: bez ograniczeń
- liczba interaktywnych zadań: 100
- materiały dodatkowe: scenariusz zajęć, 4 stacje z zadaniami dla uczniów

3. KOWBOJSKI REFLEKS



typ	gra
język	polski, angielski, rosyjski, ukraiński
kategoria	edukacja
wiek	kl. 1-3
tag główny	matematyka
obszar rozwoju	mnożenie i dzielenie do 100, sprawność rachunkowa, szacowanie, koncentracja uwagi, spostrzegawczość, refleks

„Kowbojski refleks” to wciągająca gra edukacyjna, która w nietypowy sposób pomaga uczniom utrwalić tabliczkę mnożenia i dzielenia do 100. Gracze przenoszą się na Dzikie Zachód, gdzie jako kowboje muszą zmierzyć się z wyzwaniem rzuconym przez psotne króliki. Te sprytnie stworzenia ukradły szkolne plansze do nauki mnożenia i dzielenia, a uczniowie mogą je odzyskać tylko wtedy, gdy poprawnie „ustrzelą” działanie pasujące do wyświetlonego wyniku.

Zasady są proste: na ekranie pojawia się liczba, a uczniowie muszą wskazać poprawne działanie. Czasami oba podane działania są poprawne – trzeba być uważnym i szybkim! Gra doskonali umiejętności matematyczne, wzmacnia koncentrację i refleks, a dzięki ruchowym elementom sprawia, że nauka staje się bardziej atrakcyjna.

Do gry dołączone są materiały dodatkowe: scenariusz zajęć oraz materiały do 2 stacji z zadaniami dla uczniów.

Metryczka:

- obszary wsparcia: matematyka, mnożenie i dzielenie do 100, sprawność rachunkowa, szacowanie, koncentracja uwagi, spostrzegawczość, refleks
- rodzaje interakcji: ruchy rąk, alternatywnie dotyk
- formy pracy: praca indywidualna, praca w grupach
- przeznaczenie: lekcje matematyki, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- języki: polski, angielski, rosyjski, ukraiński
- poziom trudności: średni
- czas: bez ograniczeń lub gra na czas
- liczba interaktywnych zadań: 140
- materiały dodatkowe: scenariusz zajęć, 2 stacje z zadaniami dla uczniów

4. MATEMATYCZNA DŻUNGLA



typ	gra
język	polski, angielski, rosyjski, ukraiński
kategoria	edukacja
wiek	kl. 1-3
tag główny	matematyka
obszar rozwoju	cyfry rzymskie, arabskie, zegar, mnożenie, dzielenie, dodawanie, odejmowanie, zadania tekstowe, sprawność rachunkowa, szacowanie, koncentracja, spostrzegawczość, rozumienie tekstu czytanego

„Matematyczna dżungla” łączy naukę matematyki z ruchem i przygodą. Gracze wcielają się w odkrywców poszukujących skarbu w ukrytym mieście w sercu dżungli. Aby przejść przez kolejne etapy i odśłaniać elementy układanki prowadzącej do skarbu, uczniowie muszą rozwiązywać zagadki matematyczne.

Podczas gry na ekranie pojawiają się trzy małpki wiszące na lianach – każda z nich trzyma tabliczkę z odpowiedzią. W centrum ekranu wyświetlane jest pytanie, które może dotyczyć:

- dodawania lub odejmowania,
- mnożenia lub dzielenia,
- porównywania liczb,
- liczb rzymskich i arabskich,
- odczytywania godzin na zegarze,
- rozwiązywania zagadek tekstowych.

Aby udzielić odpowiedzi, uczeń musi stanąć naprzeciw wybranej małpki i wykonać gest pociągnięcia ręką z góry na dół. Po każdych trzech poprawnych odpowiedziach odkrywany jest fragment ilustracji przedstawiającej ukryty skarb.

Gra rozwija sprawność rachunkową, spostrzegawczość i umiejętność szacowania, a także poprawia koncentrację i koordynację wzrokowo-ruchową. Może być wykorzystywana zarówno w pracy indywidualnej, jak i w grupach, a dodatkowe materiały dydaktyczne (scenariusz lekcji, zestaw stacji zadaniowych) pozwalają na jej zastosowanie w różnorodnych kontekstach edukacyjnych.

Metryczka:

- obszary wsparcia: cyfry rzymskie, arabskie, zegar, mnożenie, dzielenie, dodawanie, odejmowanie, zadania tekstowe, sprawność rachunkowa, szacowanie, koncentracja, spostrzegawczość, rozumienie tekstu czytanego
- rodzaje interakcji: ruchy rąk, alternatywnie dotyk
- formy pracy: praca indywidualna, praca w grupach
- przeznaczenie: lekcje matematyki, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- języki: polski, angielski, rosyjski, ukraiński
- poziom trudności: łatwy
- czas: bez ograniczeń
- liczba interaktywnych zadań: 72
- materiały dodatkowe: scenariusz lekcji, 4 stacje z zadaniami dla uczniów

5. DOCIEKLIWY KOREKTOR - Ż, RZ I SZ



typ	gra
język	polski
kategoria	edukacja
wiek	kl. 1-3
tag główny	język polski
obszar rozwoju	ortografia (ż, rz, sz), spostrzegawczość, koncentracja uwagi

„Dociekliwy korektor – ż, rz i sz” to gra, która wspiera naukę ortografii poprzez aktywne i angażujące zadania ruchowe. Uczniowie wcielają się w rolę korektorów, którzy muszą uzupełnić brakujące litery lub dwuznaki (ż, rz, sz) w wyrazach. Akcja gry toczy się w wydawnictwie, gdzie nieoczekiwane zdarzenia – np. wirus komputerowy – powodują znikanie kluczowych liter z gotowego tekstu.

Zadaniem ucznia jest wybór poprawnej litery lub dwuznaku. Niezależnie od poprawności odpowiedzi, gracz otrzymuje przykład użycia danego słowa w zdaniu, co pomaga w utrwalaniu poprawnej pisowni.

Gra rozwija spostrzegawczość, koncentrację oraz wzmacnia znajomość zasad ortografii. Staje się też dobrą okazją do rozmów o zasadach pisowni „ż” i „rz”. Dzięki ruchowemu charakterowi aktywizuje uczniów i sprawia, że nauka staje się dynamiczna oraz atrakcyjna. Dodatkowo gra zawiera scenariusz zajęć oraz gotowe materiały do 8 stacji z zadaniami dla uczniów.

Metryczka:

- obszary wsparcia: język polski, ortografia (ż, rz, sz), spostrzegawczość, koncentracja uwagi
- rodzaje interakcji: ruchy rąk, alternatywnie dotyk
- formy pracy: praca indywidualna, praca w grupach
- przeznaczenie: lekcje języka polskiego, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- języki: polski
- poziom trudności: łatwy
- czas: bez ograniczeń
- liczba interaktywnych zadań: 60
- materiały dodatkowe: scenariusz zajęć, 8 stacji z zadaniami dla uczniów

6. DOCIEKLIWY KOREKTOR - Ó I U



typ	gra
język	polski
kategoria	edukacja
wiek	kl. 1-3
tag główny	język polski
obszar rozwoju	ortografia (ó i u), spostrzegawczość, koncentracja uwagi

„Dociekliwy korektor – ó i u” to gra wspierająca naukę ortografii poprzez aktywne i angażujące zadania ruchowe. Uczniowie wcielają się w rolę korektorów tekstów do gier komputerowych, którzy muszą poprawić treści zawierające brakujące litery „ó” i „u”. Fabuła gry osadzona jest w studiu gamingowym, gdzie niespodziewana awaria spowodowała, że z kodu zniknęły polskie znaki. Zadaniem ucznia jest uzupełnienie wyrazów właściwą literą.

Niezależnie od wyboru, gracz otrzymuje zdanie z poprawnym użyciem słowa, co pomaga w utrwaleniu ortografii. Gra rozwija spostrzegawczość, koncentrację oraz znajomość zasad pisowni „ó” i „u”. Dodatkowo stanowi okazję do rozmowy o regułach ortograficznych i ich wyjątkach.

Dzięki ruchowej formule angażuje uczniów i sprawia, że nauka staje się dynamiczna oraz atrakcyjna. Gra zawiera także scenariusz zajęć oraz gotowe materiały do 4 stacji z zadaniami, umożliwiające nauczycielowi przeprowadzenie kompleksowej lekcji.

Metryczka:

- obszary wsparcia: język polski, ortografia (ó i u), spostrzegawczość, koncentracja uwagi
- rodzaje interakcji: ruchy rąk, alternatywnie dotyk
- formy pracy: praca indywidualna, praca w grupach
- przeznaczenie: lekcje języka polskiego, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- języki: polski
- poziom trudności: łatwy
- czas: bez ograniczeń
- liczba interaktywnych zadań: 60
- materiały dodatkowe: scenariusz zajęć, 4 stacje z zadaniami dla uczniów

7. DOCIEKLIWY KOREKTOR - H I CH



typ	gra
język	polski
kategoria	edukacja
wiek	kl. 1-3
tag główny	język polski
obszar rozwoju	ortografia (h i ch), spostrzegawczość, koncentracja uwagi

„Dociekliwy korektor – hi ch” to interaktywna gra, która pomaga uczniom w przyswajaniu zasad pisowni tych liter poprzez ruch i zabawę. Gracze przenoszą się do Centrum Nauki, gdzie trwa przygotowanie wystawy wynalazków. W wyniku awarii z tekstów zniknęły „ch” i „h”, co utrudnia m.in. odczytanie opisów eksponatów. Zadaniem uczniów jest poprawienie błędów poprzez wybór właściwej litery lub dwuznaku.

Bez względu na wybór odpowiedzi, gracz otrzymuje informację zwrotną o poprawnej pisowni wyrazu oraz przykład użycia słowa w zdaniu, co pozwala na skuteczne utrwalanie pisowni. Gra wspiera rozwój spostrzegawczości, koncentracji i znajomości zasad ortograficznych. Dodatkowo stanowi świetną okazję do rozmowy o regułach pisowni „ch” i „h”.

Dzięki interakcji ruchowej uczniowie aktywnie angażują się w naukę, co sprzyja lepszemu zapamiętywaniu. Gra zawiera także scenariusz zajęć oraz gotowe materiały do 4 stacji z zadaniami, umożliwiając nauczycielowi przeprowadzenie kompleksowej lekcji.

Metryczka:

- obszary wsparcia: język polski, ortografia (h, ch), spostrzegawczość, koncentracja uwagi
- rodzaje interakcji: ruchy rąk, alternatywnie dotyk
- formy pracy: praca indywidualna, praca w grupach
- przeznaczenie: lekcje języka polskiego, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- języki: polski
- poziom trudności: łatwy
- czas: bez ograniczeń
- liczba interaktywnych zadań: 60
- materiały dodatkowe: scenariusz zajęć, 4 stacje z zadaniami dla uczniów

8. DOCIEKLIWY KOREKTOR - SPÓŁGŁOSKI MIĘKKIE



typ	gra
język	polski
kategoria	edukacja
wiek	kl. 1-3
tag główny	język polski
obszar rozwoju	ortografia (spółgłoski miękkie), spostrzegawczość, koncentracja uwagi

„Dociekliwy korektor – spółgłoski miękkie” to interaktywna gra edukacyjna, która w angażujący sposób wspiera naukę poprawnej pisowni spółgłosek miękkich: „ń–ni” „ś–si”, „ć–ci”, „ź–zi”, „dź–dzi”. Uczniowie przenoszą się do świata teatru, gdzie trwają ostatnie przygotowania do premiery sztuki detektywistycznej. Niestety, w scenariuszu pojawiły się błędy – z tekstu zniknęły niektóre spółgłoski miękkie. Zadaniem graczy jest wcielenie się w korektorów i pomoc w poprawieniu tekstu przed premierą.

Aby wybrać właściwą odpowiedź, uczniowie wykonują ruch rękami w prawo lub w lewo, co dodatkowo wspiera koordynację i motorykę dużą. Niezależnie od poprawności wyboru, gra prezentuje prawidłową formę wyrazu oraz przykładowe zdanie, które ułatwia zrozumienie i zapamiętanie pisowni.

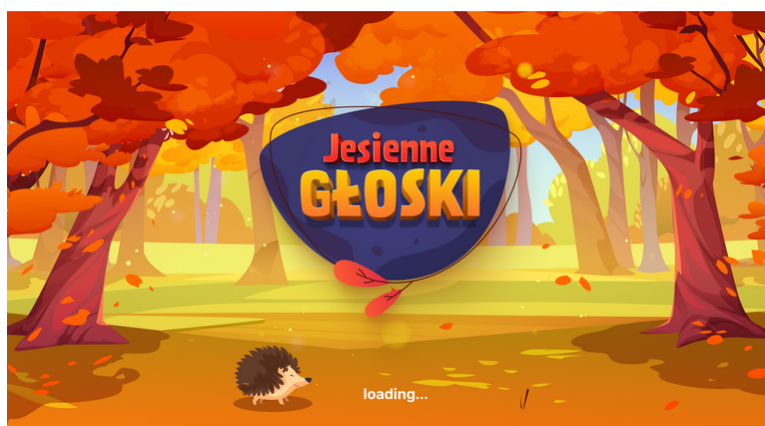
Gra rozwija spostrzegawczość, koncentrację oraz znajomość zasad pisowni spółgłosek miękkich, a także ułatwia odróżnianie ich zapisów (np. ś a si). Ruchowy charakter rozgrywki sprawia, że nauka staje się dynamiczna, atrakcyjna i przyjazna nawet dla uczniów, którzy mają trudności z tradycyjnymi formami nauki ortografii.

Do gry dołączono scenariusz zajęć oraz gotowe materiały do 4 stacji zadaniowych, które umożliwiają nauczycielowi przeprowadzenie pełnej, angażującej lekcji ortograficznej.

Metryczka:

- obszary wsparcia: ortografia (spółgłoski miękkie), spostrzegawczość, koncentracja uwagi
- rodzaje interakcji: ruchy rąk, alternatywnie dotyk
- formy pracy: praca indywidualna, praca w grupach
- przeznaczenie: lekcje języka polskiego, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- języki: polski
- poziom trudności: łatwy
- czas: bez ograniczeń
- liczba interaktywnych zadań: 60
- materiały dodatkowe: scenariusz zajęć, 4 stacje z zadaniami dla uczniów

9. JESIENNE GŁOSKI



typ	gra
język	polski
kategoria	edukacja
wiek	kl. 1-3
tag główny	język polski
obszar rozwoju	różnicowanie głosek, spostrzegawczość, koncentracja uwagi, umiejętności słuchowe

„Jesienne głoski” to edukacyjna gra interaktywna, która wspiera uczniów w nauce rozpoznawania i różnicowania podobnie brzmiących głosek. Fabuła gry osadzona jest w jesiennym parku, gdzie zaginęły breloczki. Zadaniem uczniów jest odnalezienie ich pośród kolorowych liści.

Każdy odnaleziony breloczek uruchamia ekran z dodatkowym zadaniem. Lektor czyta nazwę przedmiotu przedstawionego na breloczku, a zadaniem gracza jest wybór głoski, która prawidłowo dopełnia wyraz. Dzięki temu dzieci nie tylko uczą się słuchowego rozróżniania głosek, ale także rozwijają umiejętność analizy fonemowej.

Gra wspiera rozwój świadomości fonologicznej, spostrzegawczości i koncentracji. Ruchowy charakter zabawy – odkrywanie breloczków poprzez gesty – sprawia, że uczniowie uczą się w sposób dynamiczny, atrakcyjny i dostosowany do ich wieku. Do gry dołączono scenariusz zajęć oraz zestaw zadań do samodzielnego lub grupowego wykorzystania. Gra idealnie sprawdzi się jako część lekcji z zakresu edukacji polonistycznej.

Metryczka:

- obszary wsparcia: różnicowanie głosek, spostrzegawczość, koncentracja uwagi, umiejętności słuchowe
- rodzaje interakcji: ruchy rąk
- formy pracy: praca indywidualna, praca w grupach
- przeznaczenie: lekcje języka polskiego, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- języki: polski
- poziom trudności: łatwy
- czas: bez ograniczeń
- liczba interaktywnych zadań: 120
- materiały dodatkowe: scenariusz zajęć, 4 stacje z zadaniami dla uczniów

10. EKOSORTOWNIA



typ	aplikacja
kategoria	edukacja
wiek	kl. 1-3
tag główny	ekologia
obszar rozwoju	edukacja przyrodnicza, logiczne myślenie, koncentracja uwagi, szybkie podejmowanie decyzji

„Ekosortownia” uczy zasad prawidłowej segregacji odpadów i pokazuje, jak działają nowoczesne systemy recyklingu. Gracz najpierw programuje maszynę, ucząc ją, na którą taśmę należy wrzucić dany rodzaj odpadu. Robi to za pomocą gestów rąk lub nóg. Gdy maszyna opanuje podstawy, zaczyna samodzielnie sortować śmieci według wyuczonego algorytmu.

Na drugim etapie gracz pełni rolę kontrolera jakości – obserwuje taśmę i reaguje na błędy robota. Jeśli maszyna źle posortuje odpad, należy wstrzymać taśmę poprzez klaśnięcie dłońmi nad głową i poprawić błąd. Szybkość reakcji i dokładność mają kluczowe znaczenie dla wyniku gry.

Gra rozwija świadomość ekologiczną, logiczne myślenie i umiejętność podejmowania decyzji. Może być wykorzystywana zarówno w pracy indywidualnej, jak i zespołowej, a dzięki dynamicznej mechanice angażuje uczniów i pomaga utrwalać nawyki związane z ekologią.

Metryczka:

- obszary wsparcia: edukacja przyrodnicza, logiczne myślenie, koncentracja uwagi, szybkie podejmowanie decyzji
- rodzaje interakcji: ruchy rąk lub nóg, alternatywnie dotyk
- formy pracy: praca indywidualna, praca z grupą
- przeznaczenie: lekcje przyrody, biologii, edukacja ekologiczna, zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- języki: polski, angielski, rosyjski, ukraiński
- poziom trudności: średni
- czas: bez ograniczeń
- liczba interaktywnych zadań: 70
- materiały dodatkowe: scenariusz zajęć, 5 kart pracy związanych z segregacją odpadów

11. ALE EMOCJE!



typ	aplikacja
kategoria	rewalidacja
wiek	przedszkole, kl. 1-3
tag główny	trening emocji
obszar rozwoju	rozwój mentalny, koncentracja, koordynacja wzrokowo-ruchowa

„Ale emocje!” to aplikacja stworzona z myślą o wspieraniu dzieci w rozwoju inteligencji emocjonalnej. Jej głównym celem jest nauka rozpoznawania i nazywania emocji na podstawie zdjęć twarzy. Użytkownik analizuje wyświetlane na ekranie fotografie i wybiera jedną z pięciu emotikoniek odpowiadających danej emocji.

Aplikacja angażuje dzieci ruchowo, umożliwiając interakcję poprzez ruchy rąk, np. przesunięcie ręki w prawo lub w lewo, uniesienie obu rąk w górę w celu akceptacji. Dostępna jest również opcja sterowania dotykowego na monitorach interaktywnych.

Po każdym wyborze aplikacja dostarcza informacji zwrotnej w formie komunikatu lektora. Istnieje możliwość wyciszenia dźwięków i lektora w ustawieniach gry. W dowolnym momencie można przerwać zadanie, aby omówić z dzieckiem jego postępy.

Metryczka:

- obszar wsparcia: trening emocji, rozpoznawanie, nazywanie i wyrażanie emocji, koncentracja uwagi, rozwój mentalny, koordynacja wzrokowo-ruchowa
- rodzaje interakcji: ruchy rąk, alternatywnie dotyk
- formy pracy: praca indywidualna, praca z grupą
- przeznaczenie: zajęcia edukacyjno-rozwojowe, terapia zajęciowa, kształcenie specjalne, rewalidacja, zajęcia korekcyjno-kompensacyjne
- języki: polski, angielski, rosyjski, ukraiński
- poziom trudności: łatwy
- czas: bez ograniczeń
- liczba interaktywnych zadań: 50
- materiały dodatkowe: pomysły i inspiracje do prowadzenia zajęć, karty pracy

12. ARCHEOMEMORIA



typ	gra
język	polski, angielski, rosyjski, ukraiński
kategoria	rewalidacja
wiek	przedszkole, kl. 1-3
tag główny	spostrzegawczość
obszar rozwoju	koncentracja, pamięć, precyzja ruchów

„Archeomemoria” przenosi graczy w fascynujący świat archeologii. Gra zaczyna się od oczyszczania artefaktów – gracz wybiera odpowiednie narzędzie: pędzelek, szmatkę lub wodę, a następnie ręką wykonuje ruchy w powietrzu, symulując czyszczenie znalezionych przedmiotów.

Po oczyszczeniu kafelka, na którym znajduje się rysunek artefaktu (np. zdobionego naczynia), gracz porównuje go z trzema podobnymi obrazkami i stara się znaleźć ten, który idealnie pasuje. Aby wybrać odpowiedni kafelek, gracz wykonuje ruch ręką z góry na dół, a następnie akceptuje wybór, przesuwając rękę w bok. Jeśli gracz znajdzie właściwy artefakt, zostaje on przeniesiony do muzeum.

Gra rozwija zdolności spostrzegawczości, precyzji i koncentracji, a także zachęca do zgłębiania tajemnic historii i archeologii.

Metryczka:

- obszary wsparcia: spostrzegawczość, koncentracja, pamięć, precyzja ruchów
- rodzaje interakcji: ruch rąk, alternatywnie dotyk
- formy pracy: praca indywidualna
- przeznaczenie: zajęcia edukacyjno-rozwojowe, terapia zajęciowa, kształcenie specjalne, rewalidacja, zajęcia korekcyjno-kompensacyjne
- języki: polski, angielski, rosyjski, ukraiński
- poziom trudności: średni
- czas: bez ograniczeń
- liczba interaktywnych zadań: 50
- materiały dodatkowe: scenariusz zajęć, karty pracy związane z archeologią i porównywaniem

13. LEŚNA PRZYGODA



typ	gra
język	polski, angielski, rosyjski, ukraiński
kategoria	rewalidacja
wiek	przedszkole, kl. 1-3
tag główny	ekologia
obszar rozwoju	koordynacja wzrokowo-ruchowa, koncentracja, motoryka duża, refleks, ekologia

„Leśna przygoda” to ruchowa gra edukacyjna, która angażuje uczniów w zabawę pełną dynamiki i refleksu. W trakcie rozgrywki uczniowie muszą złapać przedmioty rozrzucone przez psotną wiewiórkę, jednocześnie unikając tych elementów, które są naturalnymi zasobami lasu. Aby sterować plecakiem, gracze poruszają się w lewo i prawo, co wspomaga rozwój motoryki dużej oraz koordynacji wzrokowo-ruchowej.

Gra nie tylko ćwiczy refleks i koncentrację, ale także promuje postawy proekologiczne, ucząc, że las ma swoje własne zasoby, których nie należy zabierać. Dzięki temu można ją wykorzystać zarówno w zajęciach edukacyjnych, jak i terapeutycznych. Jest odpowiednia dla uczniów o różnych potrzebach edukacyjnych, w tym w ramach zajęć rewalidacyjnych czy korekcyjno-kompensacyjnych.

Dodatkowo do gry dołączone są materiały pomocnicze, które można wykorzystać do pracy indywidualnej lub grupowej – scenariusze zajęć i materiały dotyczące ochrony przyrody i ekologii.

Metryczka:

- obszary wsparcia: edukacja przyrodnicza, motoryka duża, koordynacja wzrokowo-ruchowa, koncentracja, refleks, ekologia
- rodzaje interakcji: ruchy ciałem
- formy pracy: praca indywidualna, praca grupowa
- przeznaczenie: zajęcia edukacyjno-rozwojowe, terapia zajęciowa, kształcenie specjalne, rewalidacja, zajęcia korekcyjno-kompensacyjne
- języki: polski, angielski, rosyjski, ukraiński
- poziom trudności: łatwy
- czas: bez ograniczeń

14. WĘDRÓWKI MAŁEJ MRÓWKI



typ	gra
język	polski, angielski, rosyjski, ukraiński
kategoria	rozrywka
wiek	bez ograniczeń
tag główny	koordynacja ruchowa

„Wędrówki małej mrówki” to dynamiczna gra, w której gracz, sterując ruchem ciała, pomaga mrówce zebrać odpowiednie materiały do odbudowy mrowiska. Musi jednak uważać – na jego drodze pojawiają się przeszkody, a zbieranie niewłaściwych przedmiotów osłabi mrówkę i utrudni jej powrót do domu.

W grę można grać samodzielnie, testując swoją szybkość reakcji, pamięć i spostrzegawczość, ale także wykorzystać ją do rozgrywek grupowych.

Metryczka:

- obszary wsparcia: koordynacja ruchowa, koncentracja uwagi, spostrzegawczość, pamięć
- rodzaje interakcji: ruchy ciałem
- formy pracy: praca indywidualna
- przeznaczenie: zajęcia edukacyjno-rozwojowe
- języki: polski, angielski, rosyjski, ukraiński
- poziom trudności: średni
- czas: bez ograniczeń

15. TRZY KUBKI



typ	gra
język	polski, angielski, rosyjski, ukraiński
kategoria	rewalidacja
wiek	kl. 1-3
tag główny	koncentracja
obszar rozwoju	percepcja wzrokowa, koordynacja wzrokowo-ruchowa, spostrzegawczość, motoryka duża

„Trzy kubki” to gra, która doskonali umiejętność koncentracji i percepcji wzrokowej. Zadanie gracza polega na śledzeniu ruchu trzech kubków i odnalezieniu ukrytej pod jednym z nich piłeczki. Sterowanie odbywa się za pomocą ruchów rąk, co dodatkowo aktywizuje motorykę i koordynację wzrokowo-ruchową.

Gra znajduje zastosowanie w edukacji i terapii, wspomagając rozwój uwagi i spostrzegawczości. Dzięki systemowi nagród dzieci są motywowane do dalszego wysiłku i doskonalenia swoich umiejętności. To idealne narzędzie do pracy w grupie i indywidualnie, które można wykorzystać na zajęciach korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych oraz terapeutycznych.

Metryczka:

- Obszary wsparcia: koncentracja, percepcja wzrokowa, koordynacja wzrokowo-ruchowa, spostrzegawczość, motoryka duża
- Rodzaje interakcji: śledzenie wzrokiem, gesty dłoni
- Formy pracy: praca indywidualna, praca w grupach
- Przeznaczenie: edukacja, terapia zajęciowa, kształcenie specjalne, rewalidacja, zajęcia korekcyjno-kompensacyjne
- Języki: polski, angielski, rosyjski, ukraiński
- Poziom trudności: łatwy
- Czas: bez ograniczeń

16. INWAZJA SZKODNIKÓW



typ	gra
język	polski, angielski, rosyjski, ukraiński
kategoria	rozrywka
wiek	kl. 1-3
tag główny	koordynacja ruchowa
obszar rozwoju	refleks, koncentracja, spostrzegawczość, motoryka duża

„Inwazja szkodników” to pełna energii gra ruchowa, w której uczniowie muszą obronić wypieki przed atakiem szkodników. Sterowanie odbywa się poprzez wymachiwanie rękami i nogami w stronę pojawiających się intruzów. Szybka reakcja i koordynacja ruchowa są kluczowe, aby utrzymać kontrolę nad sytuacją!

Ta gra to świetna propozycja na aktywną przerwę ruchową. Dynamiczny przebieg i proste zasady sprawiają, że jest doskonałym wyborem dla dzieci w klasach 1-3. Pomaga rozładować nadmiar energii i poprawia motorykę dużą w angażujący sposób.

Metryczka:

- obszary wsparcia: refleks, koordynacja wzrokowo-ruchowa, koncentracja, spostrzegawczość, motoryka duża
- rodzaje interakcji: ruchy rąk i nóg
- formy pracy: praca indywidualna, praca grupowa
- przeznaczenie: przerywnik ruchowy, rozrywka
- języki: polski, angielski, rosyjski, ukraiński
- poziom trudności: łatwy
- czas: rundy 60-90 sek.

17. W STYLU PANDY



typ	gra
język	polski, angielski, rosyjski, ukraiński
kategoria	rozrywka
wiek	kl. 1-3
tag główny	koordynacja ruchowa
obszar rozwoju	refleks, koncentracja, spostrzegawczość, motoryka duża

„W stylu pandy” to wesoła, pełna ruchu gra, w której gracze muszą pomóc skaczącym pandom bezpiecznie wylądować na trampolinie. Sterowanie odbywa się poprzez ruch ciałem w prawo i w lewo, co rozwija motorykę dużą, koordynację wzrokowo-ruchową i refleks.

Gra jest świetnym sposobem na aktywizację dzieci – krótkie rundy (30-60 sekund) pozwalają na szybkie i dynamiczne rozgrywki, które angażują uczniów bez długiego przygotowania. Sprawdza się jako ruchowy przerywnik w trakcie zajęć lub element aktywnej zabawy w klasach 1-3.

Metryczka:

- obszary wsparcia: koordynacja ruchowa, refleks, koncentracja, spostrzegawczość, motoryka duża
- rodzaje interakcji: ruchy ciałem
- formy pracy: praca indywidualna, praca grupowa
- przeznaczenie: przerywnik ruchowy, rozrywka
- języki: polski, angielski, rosyjski, ukraiński
- poziom trudności: łatwy
- czas: rundy 30-60 sek.

18. RAZ, DWA, TRZY, BABA JAGA PATRZY!



typ	gra
język	polski, angielski, rosyjski, ukraiński
kategoria	rozrywka
wiek	kl. 1-3
tag główny	koordynacja ruchowa
obszar rozwoju	refleks, koncentracja, spostrzegawczość, motoryka duża

„Raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy!” to emocjonująca gra ruchowa, która wymaga od uczniów szybkości, koncentracji i doskonałego refleksu. Celem gracza jest zebranie jak największej liczby słodkości, zanim Baba Jaga się obudzi. Ale uwaga! Gdy otworzy oczy, trzeba natychmiast stanąć bez ruchu – każdy nieostrożny gest może kosztować utratę punktów!

Gra świetnie sprawdza się jako przerywnik ruchowy w klasach 1-3, wprowadzając element rywalizacji i treningu spostrzegawczości. Możliwość wyboru czasu rundy (60 lub 90 sekund) pozwala na dopasowanie intensywności zabawy do potrzeb uczniów.

Metryczka:

- obszary wsparcia: koordynacja ruchowa, refleks, koncentracja, spostrzegawczość, motoryka duża
- rodzaje interakcji: ruchy rąk i nóg
- formy pracy: praca indywidualna, praca grupowa
- przeznaczenie: przerywnik ruchowy, rozrywka
- języki: polski, angielski, rosyjski, ukraiński
- poziom trudności: średni
- czas: rundy 60-90 sekund

19. MIXER JUNIOR – FRUIT & VEGGIE



typ	gra
język	polski, angielski, rosyjski, ukraiński
kategoria	edukacja
wiek	kl. 1-3
tag główny	język angielski
obszar rozwoju	słówka (warzywa, owoce), motoryka duża, koncentracja, koordynacja ruchowa

„Mixer – Fruit & Veggie” to dynamiczna gra, która łączy ruch i naukę języka angielskiego. Zadaniem gracza jest wybranie właściwego obrazka odpowiadającego wyświetlonemu słowu, korzystając z ruchu rąk i nóg. Do wyboru są trzy kategorie tematyczne (warzywa, owoce, mix), co pozwala dostosować poziom trudności do umiejętności uczniów.

Gra może być rozgrywana na dwa sposoby – w trybie swobodnym lub na czas, co wzmacnia rywalizację i motywuje do szybkiego podejmowania decyzji. Można także włączyć opcję, w której lektor czyta słowo, zamiast je wyświetlać. Świetnie sprawdza się podczas lekcji języka angielskiego w klasach 3, pomagając uczniom w przyswajaniu słownictwa poprzez aktywną zabawę.

Metryczka:

- obszary wsparcia: język angielski, słówka (warzywa, owoce), motoryka duża, koncentracja, koordynacja ruchowa
- rodzaje interakcji: ruchy rąk i nóg
- formy pracy: praca indywidualna, praca grupowa

- przeznaczenie: zajęcia językowe, rozrywka edukacyjna
- języki: angielski, polski, rosyjski, ukraiński
- poziom trudności: średni
- czas: tryb swobodny lub na czas
- liczba interaktywnych zadań: 44
- materiały dodatkowe: scenariusz zajęć, 2 stacje z zadaniami dla uczniów

20. MIXER JUNIOR – CLOTHES & ACCESSORIES



typ	gra
język	polski, angielski, rosyjski, ukraiński
kategoria	edukacja
wiek	kl. 1-3
tag główny	język angielski
obszar rozwoju	słówka (ubrania, akcesoria), motoryka duża, koncentracja, koordynacja ruchowa

„Mixer – Clothes & Accessories” to gra łącząca ruch i naukę języka angielskiego. Gracze, sterując ciałem, wybierają obrazek pasujący do wyświetlonego słowa. Tematem gry są ubrania i akcesoria, co pomaga uczniom w przyswajaniu słownictwa związanego z modą i codziennym ubieraniem się.

Gra oferuje dwa tryby – swobodny i na czas, który wzmacnia rywalizację i motywuje do szybkiego podejmowania decyzji. Można także włączyć opcję, w której lektor czyta słowo, zamiast je wyświetlać. To świetne narzędzie do nauki słownictwa w klasach 3, angażujące uczniów poprzez ruch i zabawę.

Metryczka:

- obszary wsparcia: słówka (ubrania, akcesoria), motoryka duża, koncentracja, koordynacja ruchowa
- rodzaje interakcji: ruchy rąk i nóg
- formy pracy: praca indywidualna, praca grupowa
- przeznaczenie: zajęcia językowe, rozrywka edukacyjna
- języki: angielski, polski, rosyjski, ukraiński
- poziom trudności: średni
- czas: tryb swobodny lub na czas
- liczba interaktywnych zadań: 44
- materiały dodatkowe: scenariusz zajęć, 2 stacje z zadaniami dla uczniów

21. MIXER JUNIOR – WILD & DOMESTIC ANIMALS



typ	gra
język	polski, angielski, rosyjski, ukraiński
kategoria	edukacja
wiek	kl. 1-3
tag główny	język angielski
obszar rozwoju	słówka (zwierzęta domowe i dzikie), motoryka duża, koncentracja, koordynacja ruchowa

„Mixer – Wild & Domestic Animals” to interaktywna gra ruchowa, która łączy naukę języka angielskiego z aktywnością fizyczną. Gracze wybierają poprawne obrazki pasujące do wyświetlonych słów, poruszając się w odpowiednim kierunku. Do wyboru są trzy kategorie – zwierzęta domowe, dzikie oraz mix – co pozwala dostosować zabawę do poziomu uczniów.

Gra oferuje dwa tryby gry: swobodny oraz na czas, który dodaje element rywalizacji i zachęca do szybkiego reagowania. Można również wybrać opcję, w której lektor czyta słowo, zamiast je wyświetlać, co pozwala ćwiczyć rozumienie ze słuchu. Idealna na lekcje języka angielskiego w klasie 3 – aktywizuje uczniów, wspiera zapamiętywanie i rozwija ich umiejętności językowe poprzez ruch!

Metryczka:

- obszary wsparcia: słówka (zwierzęta domowe i dzikie), motoryka duża, koncentracja, koordynacja ruchowa
- rodzaje interakcji: ruchy rąk i nóg
- formy pracy: praca indywidualna, praca grupowa
- przeznaczenie: zajęcia językowe, rozrywka edukacyjna
- języki: angielski, polski, rosyjski, ukraiński
- poziom trudności: średni
- czas: tryb swobodny lub na czas
- liczba interaktywnych zadań: 54
- materiały dodatkowe: scenariusz zajęć, 2 stacje z zadaniami dla uczniów

22. MIXER JUNIOR – HOME & EVERYDAY OBJECTS



typ	gra
język	polski, angielski, rosyjski, ukraiński
kategoria	edukacja
wiek	kl. 1-3
tag główny	język angielski
obszar rozwoju	słówka (przedmioty codziennego użytku, elementy wyposażenia domu), motoryka duża, koncentracja, koordynacja ruchowa

„Mixer – Home & Everyday Objects” to interaktywna gra ruchowa, która łączy aktywność fizyczną z nauką języka angielskiego. Zadaniem uczniów jest wskazanie poprawnego obrazka odpowiadającego wyświetlonemu słowu, sterując ruchem ciała. Do wyboru są trzy kategorie tematyczne obejmujące przedmioty codziennego użytku, elementy wyposażenia domu oraz mix, co pozwala dostosować poziom trudności do umiejętności uczniów.

Gra oferuje dwa tryby rozgrywki: swobodny oraz na czas, który zwiększa dynamikę i angażuje uczniów w rywalizację. Można również wybrać opcję, w której lektor odczytuje słowo zamiast je wyświetlać, co wspiera ćwiczenie rozumienia ze słuchu. To świetne wsparcie dla nauczycieli języka angielskiego w klasie 3 – aktywizuje uczniów, pomaga w przyswajaniu nowego słownictwa i angażuje ich w naukę poprzez ruch!

Metryczka:

- obszary wsparcia: słówka (przedmioty codziennego użytku, elementy wyposażenia domu), motoryka duża, koncentracja, koordynacja ruchowa
- rodzaje interakcji: ruchy rąk i nóg
- formy pracy: praca indywidualna, praca grupowa
- przeznaczenie: zajęcia językowe, rozrywka edukacyjna
- języki: angielski, polski, rosyjski, ukraiński
- poziom trudności: średni
- czas: tryb swobodny lub na czas
- liczba interaktywnych zadań: 58
- materiały dodatkowe: scenariusz zajęć, 2 stacje z zadaniami dla uczniów