

1. KIERUNKI



OPIS:

Przy brzegach ekranu wyświetlone są cztery tarcze określające położenie (prawa, lewa, góra, dół)

Zadaniem dziecka jest trafienie piłką w tarczę zgodnie z komunikatem dźwiękowym. Słyszac komunikat „ w lewo” należy trafić piłką w lewą tarczę. Następnie pojawiają się kolejne komunikaty i wykonuje polecenia.

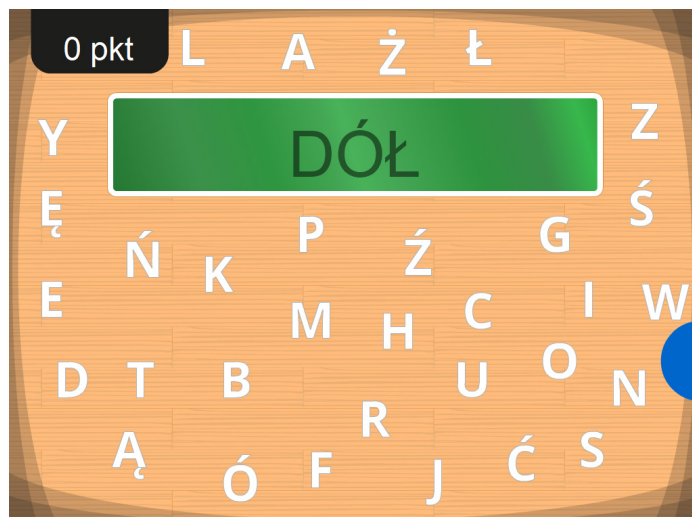
Gra jest na czas(trwa 60 sekund), za każde dobrze wykonane polecenie przyznawane są punkty.

GRA ROZWIJA:

- orientację w schemacie własnego ciała
- orientację w przestrzeni
- sprawność manualną
- koordynację wzrokowo-ruchową
- motorykę małą (sprawność i precyzję ruchów ręki)

Dzięki zabawie dziecko uczy się orientowania w przestrzeni i na kartce papieru (zeszytu), odnajdowania informacji, poprawnego rysowania strzałek we właściwym kierunku i poruszania się.

2. DOPASUJ LITERY W SŁOWIE



OPIS:

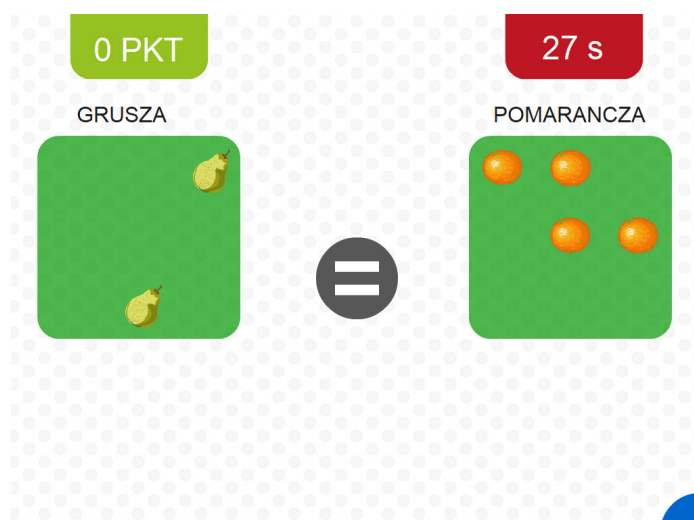
Na górze ekranu wyświetlony jest zaciemniony wyraz zawierający trudność ortograficzną (np. „ó” w wyrazie PIÓRO), dookoła porzrzucone są litery alfabetu. Zadaniem dziecka jest trafienie piłką kolejno w litery, które tworzą wyraz. Po trafieniu odpowiedniej litery zostaje ona podświetlona w słowie. Następnie pojawiają się kolejne wyrazy.

GRA ROZWIJA:

- koordynację wzrokowo-ruchową
- percepcję wzrokową
- motorykę małą w zakresie precyzji i sprawności ruchów ręki, która jest niezbędna w procesie nauki pisania
- umiejętności ortograficzne

Dzięki zabawie dziecko utrwała znajomość alfabetu, uczy się poprawnego tworzenia wyrazów oraz zdobywa umiejętności ortograficzne i prawidłowego zapisu słów.

3. ZBIORY LICZBOWE



OPIS:

Na ekranie wyświetlają się dwa zbiory z owocami (np. zbiór jabłek i pomarańczy). Zadaniem dziecka jest przeliczenie elementów w każdym ze zbiorów i wskazanie (poprzez rzut piłką) zbioru zawierającego więcej, mniej elementów lub wskazanie znaku równości jeżeli zbiory są równe.

Gra jest na czas (trwa 30 sekund) Za każdą poprawną odpowiedź naliczany jest punkt. W każdym zbiorze znajduje się maksymalnie 9 elementów.

GRA ROZWIJA :

- sprawność manualną
- spostrzegawczość wzrokową
- koncentrację uwagi
- koordynację wzrokowo-ruchową
- motorykę małą

Poprzez zabawę dziecko zdobywa umiejętności:

- dodawanie w zakresie 1-9
- ustalania równoliczności mimo obserwowanych zmian w układzie elementów porównywanych zbiorów).

4. PEKAJĄCE KULKI

OPIS:

Na ekranie znajdują się magnetyczne kulki. Zadaniem dziecka jest celowanie piłką w kulki (rozganieanie ich) i odkrycie całego tła ukrytego pod kulkami.

GRA ROZWIJA:

- refleks
- motorykę dużą
- motorykę małą
- wytrwałość w wykonywaniu zadań
- koordynację wzrokowo-ruchową
- koncentrację uwagi

Gra uruchamia wszechstronną aktywność ruchową angażując całe ciało. Dzięki makro-ruchom u dzieci efektywnie rozwija się cały układ nerwowy, koordynacja ruchowa i koncentracja uwagi, co pozwala na wykonywanie coraz bardziej złożonych czynności jak pisanie czy rysowanie.

5. LITERKI



OPIS:

Gra dla dwóch osób. Na ekranie rozmieszczone są kwiatki, na których pojawiają się dwie literki A w dwóch kolorach (niebieskim i pomarańczowym). Zadaniem dzieci jest celowanie w swoje literki (pomarańczowe lub niebieskie), które pojawiają się w kolejności alfabetycznej. Wygrywa osoba, która jako pierwsza zbierze cały alfabet.

*** UWAŻAMY, ŻEBY NIE TRAFIAĆ W LITERKI PRZECIWNIKA***

GRA ROZWIJA:

- znajomość liter i ich alfabetyczną kolejność
- orientację przestrzenną
- koordynację wzrokowo-ruchową
- motorykę małą
- motorykę dużą
- grafomotorykę
- spostrzegawczość i refleks
- umiejętność współpracy
- trafianie do celu z uwzględnieniem kolorów

Dzięki grze dziecko uczy się prawidłowej postawy ciała, ćwiczy równowagę i koordynację czyli rozwija umiejętności, które przyczyniają się do poprawy całościowego rozwoju: fizycznego, umysłowego a także społecznego.

6. LITERKOWI DETEKTYWI



OPIS GRY:

Na planszy wyświetlony jest sklep z półkami, na których umieszczone są różne artykuły spożywcze. Pomiedzy nimi pochowały się literki, które musimy odszukać, żeby wrócić na swoje miejsce w alfabecie.

Zadaniem dziecka jest trafienie piłką w literę, która wyświetla się w okienku, w lewym górnym rogu planszy.

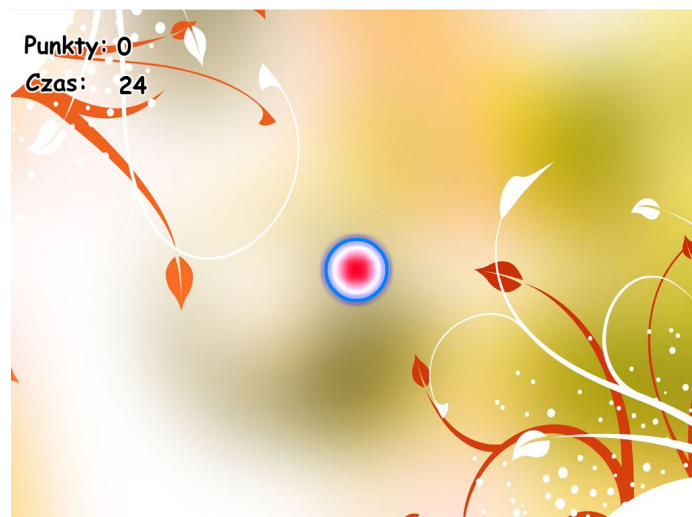
*** Gra jest na czas

GRA ROZWIJA:

- wytrwałość w dążeniu do celu
- spostrzegawczość
- umiejętności społeczne (zdrowa rywalizacja)
- motorykę dużą
- motorykę małą
- orientację przestrzenną
- znajomość alfabetu

Gra z pomiarem czasowym umożliwia zorganizowanie rozgrywek klasowych. Dzięki zabawie dziecko wyrabia w sobie umiejętność zdrowej rywalizacji i radzenia sobie w sytuacji „przegranej i wygranej”. Rywalizacja pobudza ambicje i pozytywnie wpływa na wydajność pracy dzieci.

7. ŁAPANIE KULKI



OPIS GRY:

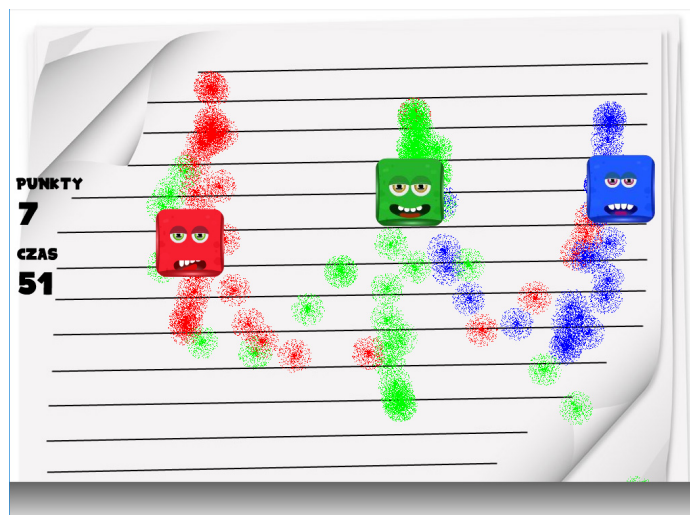
Gra „ rzuć do celu”. Na planszy pojawia się kulka, zadaniem dziecka jest trafienie w nią jak najczęściej razy, w czasie 30 sekund. Liczba celnych trafień i czas wyświetlane są w lewym górnym rogu.

GRA ROZWIJA:

- koordynację wzrokowo-ruchową
- percepcję wzrokową
- orientację przestrzenną
- sprawność manualną
- umiejętność pracy pod presją czasu
- zdolność i szybkość reakcji

Dzięki zabawie dziecko nabywa umiejętności, które są niezbędne do nauki czytania i pisania. Gra doskonale stymuluje dziecko w obszarach doskonalenia spostrzegawczości, pamięci wzrokowej oraz orientacji przestrzennej.

8. MALUJĄCE KWADRATY



OPIS GRY:

Na planszy pojawiają się trzy „malujące kwadraty” (czerwony, zielony, niebieski).

Po starcie zaczynają opadać w dół ekranu.

Zadaniem dziecka jest podbijanie (trafianie piłką) kwadratów w taki sposób, żeby nie spadły.

Trafny strzał powoduje wylewanie farby, dzięki czemu plansza zapełnia się kolorami.

*** Gra jest na czas. Zadaniem dziecka jest jak najwięcej celnych trafień-zamalowanie jak największej powierzchni planszy.

GRA ROZWIJA:

- spostrzegawczość
- sprawność ruchową
- zdolność do rozpoznawania i rozróżniania bodźców wzrokowych.
- Równowagę
- motorykę dużą
- motorykę małą

Zabawa ta jest świetną gimnastyką ciała i umysłu. Pobudza i angażuje zmysły trenując percepcję wzrokową i koordynację wzrokowo-ruchową. Gra doskonale sprawdza się jako pobudka poranna do pracy umysłowej.

9. MATEMATYKA (KOŁA, KWADRATY, TRÓJKATY, TRAPEZY)



OPIS GRY:

Z góry planszy spadają 4 rodzaje figur w 4 kolorach.

Zadaniem dziecka jest celowanie piłką tylko w elementy, które zostały zadane w poleceniu (np. złap czerwone kwadraty). Każde poprawne trafienie to punkt, natomiast błędne trafienie daje punkt ujemny.

*** Gra jest na czas.

GRA ROZWIJA:

- umiejętność rozpoznawania i nazywania figur geometrycznych oraz wyodrębnianie ich spośród innych figur geometrycznych
- umiejętność klasyfikowania obiektów
- zdolność wyodrębniania cech wspólnych (kolor i kształt)
- spostrzegawczość
- orientację przestrzenną
- refleks
- percepcję wzrokową
- koordynację wzrokowo-ruchową

Dzięki tej zabawie możemy stymulować u dziecka rozwój aktywności ruchowej i poznawczej. Poprzez zabawę wspieramy mechanizmy uczenia się zagadnień, które w formie statycznej są trudne do przyswojenia.

10. MUSZLE I RYBKI



OPIS GRY:

Po wystartowaniu gry na ekranie pojawia się zbiornik wodny, w który pływają ryby, nad nimi znajdują się zamknięte muszle. Zadaniem dziecka jest złowienie (trafienie piłką) jak największej ilości ryb, jednocześnie należy obserwować muszle, które otwierają się co jakiś czas produkując perły.

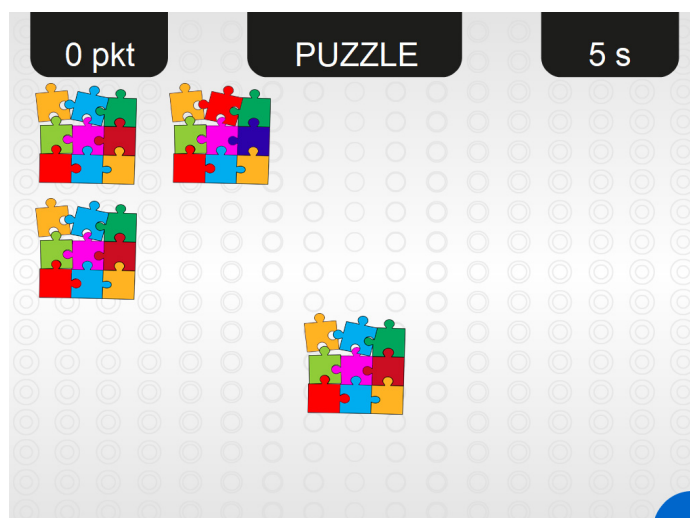
*** Gra jest na czas. Za każdą złowioną rybę naliczany jest 1 pkt natomiast za złowioną perłę 5 pkt

GRA ROZWIJA:

- spostrzegawczość
- koordynację wzrokowo-ruchową
- umiejętność wyodrębniania cech wspólnych przedmiotów
- refleks i spryt
- koncentrację uwagi
- motorykę dużą

Zabawa trenuje umiejętność uwagi na wykonywanym zadaniu. Wykorzystanie aktywnej formy nauki sprzyja niwelowaniu nieprawidłowości ze strony bodźców bazowych. Gra doskonale sprawdza się w pracy nad wzmocnieniem koncentracji uwagi.

11. NIEPASUJĄCY ELEMENT



OPIS GRY:

Na planszy wyświetlonych jest kilka elementów, z których jeden różni się od innych. Trzeba się uważnie przyjrzeć żeby go odnaleźć. Wskazujemy element rzucając w niego piłką.

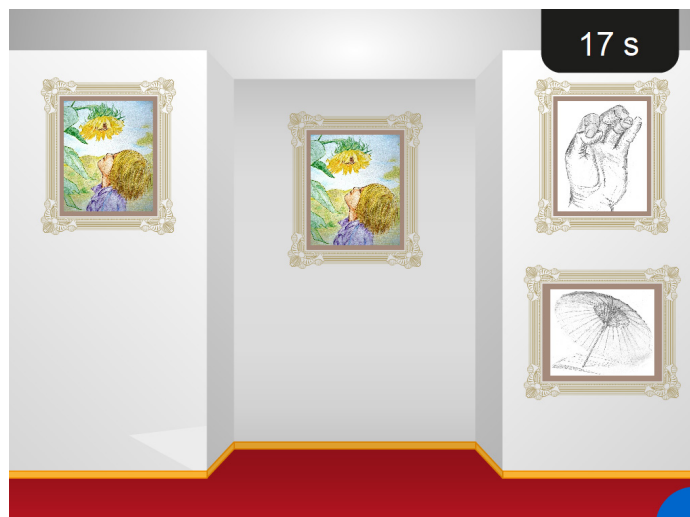
Każdy poprawny wybór to dodatkowe punkty, po poprawnym wyborze wyświetla się kolejna plansza. Plansze mają zróżnicowany stopień trudności i wyświetlane są z różną ilością elementów. Zadaniem jest odszukać jak najwięcej niepasujących elementów w ciągu 60 sekund.

GRA ROZWIJA:

- szybkość reakcji
- koncentrację uwagi
- umiejętność klasyfikowania obiektów
- myślenie logiczne
- własne strategie rozwiązywania problemów
- umiejętność analizowania obserwowanych obiektów
- spostrzegawczość
- zdolności twórcze

Zabawa doskonali umiejętność dostrzegania różnic, która jest bardzo przydatna w codziennym życiu. Ćwiczenie spostrzegawczości, CIERPLIWOŚCI oraz zdolności kojarzenia to doskonały trening dla młodego umysłu.

12. OBRAZY



OPIS GRY:

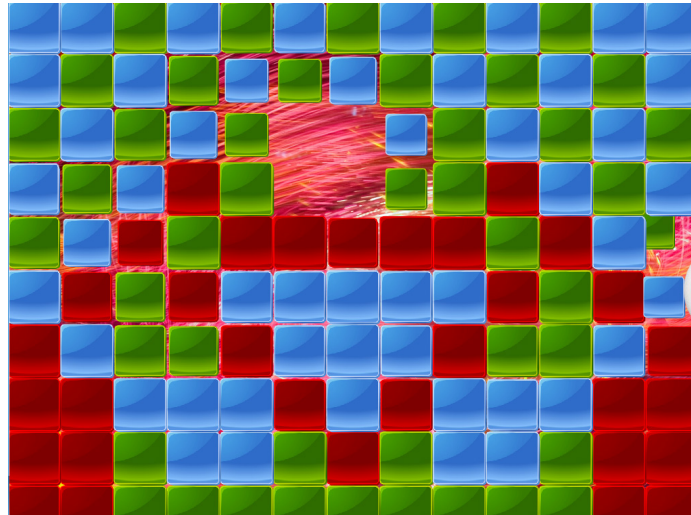
Na ekranie wyświetla się ściana, na której wiszą dzieła sztuki. Raz na jakiś czas jeden z obrazów zaczyna się kotłosać, co oznacza, że za chwilę spadnie. Zadaniem dziecka jest utrzymanie obrazu na ścianie trafiając w niego piłką. Dzieci opowiadają przy tej grze jakimi technikami wykonane zostały obrazy.

GRA ROZWIJA:

- percepcję wzrokową
- umiejętność obserwacji
- znajomość dziedzin sztuk plastycznych
- umiejętność rozpoznawania podstawowych gatunków dzieł malarskich
- wrażliwość artystyczną

Zabawa umożliwia ciekawe przeprowadzenie zajęć w ramach kształcenia zintegrowanego i wielokierunkowej aktywności dziecka.

13. PĘKAJĄCY MUREK



OPIS GRY

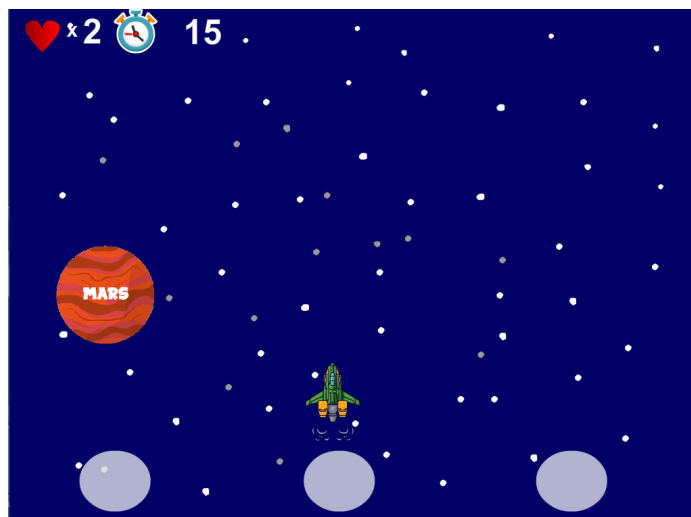
Na ekranie pojawia się murek zbudowany z kolorowych cegieł. Zadaniem dziecka jest rozbicie wszystkich cegieł (trafienie w nie piłką) i odkrycie obrazka, który jest ukryty za murem.

GRA ROZWIJA:

- sprawność manualną
- wytrwałość i cierpliwość w działaniu
- koordynację wzrokowo-ruchową

Zabawa jest świetną formą przerywnika w trakcie zajęć. Doskonale sprawdzi się w pracy z uczniami nadmiernie aktywnymi i deficytem uwagi.

14. PLANETY



OPIS GRY

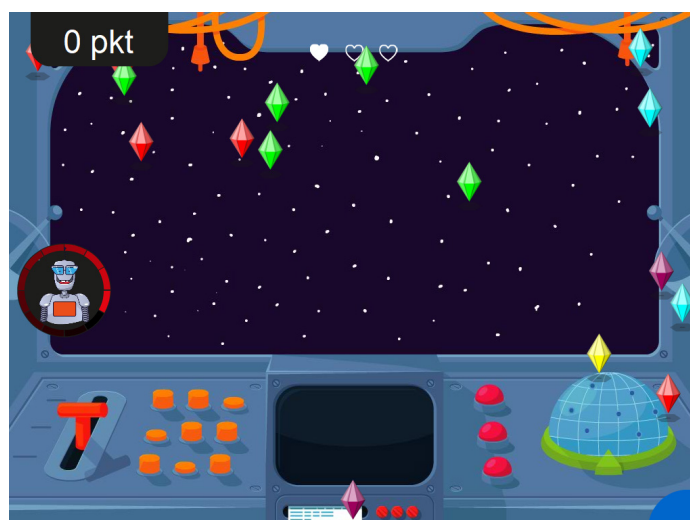
Na ekranie wyświetla się Kosmos i rakieta kosmiczna. Zadaniem dziecka jest sterowanie rakieta (trafianie piłką w białe pola) w taki sposób, żeby omijać napotkane planety. Wygrywa ten, kto najdłużej będzie leciał bez zderzenia z planetą.

GRA ROZWIJA:

- szybkość reakcji
- percepcję wzrokową
- motorykę dużą
- motorykę małą
- umiejętności w zakresie edukacji kosmicznej (nazwy planet)

Zabawa pobudza ciekawość poznawczą dzieci i jest świetnym wprowadzeniem lub aktywnym przerywnikiem podczas zajęć o Wszechświecie. Dzieci chociaż na chwilę mogą się przenieść z ławki szkolnej w Kosmos.

15. ROBOT



OPIS GRY:

Na ekranie pojawia się robot, który pilnuje diamentów rozsypanych po całej planszy. Zadaniem dziecka jest zebranie jak największej liczby diamentów (trafienie piłką) uważając by nie natknąć się na robota. Jeżeli robot złapie naszą piłkę trzy razy następuje koniec gry.

GRA ROZWIJA:

- aktywność ruchową
- umiejętności manualne
- percepcję wzrokową
- koncentrację uwagi
- koordynację wzrokowo-ruchową
- motorykę małą

Zabawa zaspokaja najważniejsze potrzeby dziecka na poziomie edukacji w klasach I-III- potrzebę ruchu i potrzebę zabawy. Nauczyciel wykorzystując gry ruchowe może zapobiegać powstawaniu wad postawy i utrwałać prawidłowe nawyki.

16. GRZYBOBRANIE

OPIS GRY:

Gra polega na zebraniu (trafieniu piłką) jak największej ilości grzybów, które pojawiają się na ekranie. Zadanie utrudniają jeże, które również zbierają grzyby. Dodatkowo należy uważać na sowę śpiącą na środku planszy. Obudzenie jej kończy grę.

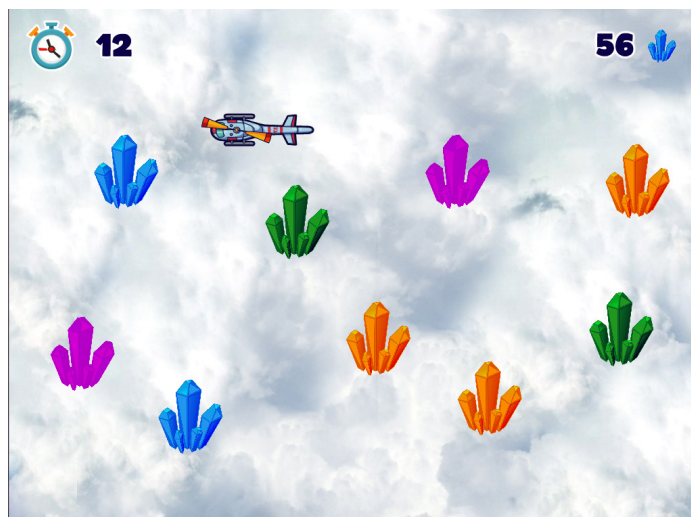
*** Gra jest na czas.

GRA ROZWIJA:

- koncentrację uwagi
- spostrzegawczość
- sprawność manualną
- koordynację wzrokowo-ruchową
- pamięć ruchową
- percepcję wzrokową
- orientację przestrzenną

Zabawa rozwija umiejętności, które ułatwiają dziecku wykonywanie czynności manualnych wymagających precyzji, które spotyka w szkole.

17. HELIKOPTERY



OPIS GRY:

Na ekranie wyświetla się niebo, po którym latają helikoptery zbierające niezidentyfikowane obiekty. Zadaniem dziecka jest pomóc pilotom helikopterów (trafić piłką) oczyścić przestrzeń powietrzną.

*** Gra jest na czas. Wygrywa ten, kto zbierze najwięcej obiektów.

GRA ROZWIJA:

- motorykę małą
- percepcję wzrokową
- refleks
- koncentrację uwagi
- motorykę dużą
- motorykę małą

Zabawa rozwija sprawność fizyczną i zaspokaja potrzebę multisensoryczności w rozwoju dziecka.

18. DOPASUJ OBRAZKI



OPIS GRY:

Na planszy wyświetlone są koła z obrazkami przedstawiającymi siedem różnych czynności oraz koła z angielskimi nazwami tych czynności. W losowej kolejności podświetlają się nazwy czynności, które lektor wymawia na głos.

Zadaniem dziecka jest odszukać daną czynność w formie obrazkowej i wskazać trafiając piłką.

Po poprawnym wyborze dana para znika. Celem jest wyczyszczenie całej planszy.

GRA ROZWIJA:

- wiedzę z zakresu edukacji języka nowożytnego (j. Angielskiego) -nazewnictwo czynności/aktywności
- koncentrację uwagi
- percepcję słuchową
- analizę i syntezę wzrokową
- pamięć
- ciekawość poznawczą
- percepcję wzrokową
- współdziałanie systemu ucho-oko-ręka

Zabawa angażuje jednocześnie kilka zmysłów, dzięki czemu nauka jest skuteczniejsza. Wielozmysłowość powoduje, że dziecko nie jest jedynie odbiorcą informacji ale samodzielnie uczestniczy w ich przyswajaniu i poszukiwaniu – staje się małym odkrywcą.

19. SPADAJĄCE BALONIKI



OPIS GRY:

Z góry spadają balony w czterech kolorach: żółty czerwony, niebieski i zielony. Zadaniem dziecka jest pęknięcie (trafianie piłką) balonów zadanego przez lektora koloru. Kiedy trafimy balon, ten pęka i wyskakują z niego dwa małe baloniki, które też trzeba złapać.

GRA ROZWIJA:

- umiejętności klasyfikowania obiektów
- zdolność wyodrębniania cech wspólnych
- percepcję wzrokową
- spostrzegawczość
- motorykę dużą
- motorykę małą

Zabawa wspomaga rozwój sensoryczny dziecka a jej aktywna forma poprawia percepcję wzrokową i orientację w przestrzeni.

20. ZABAWA W SKLEP



OPIS GRY:

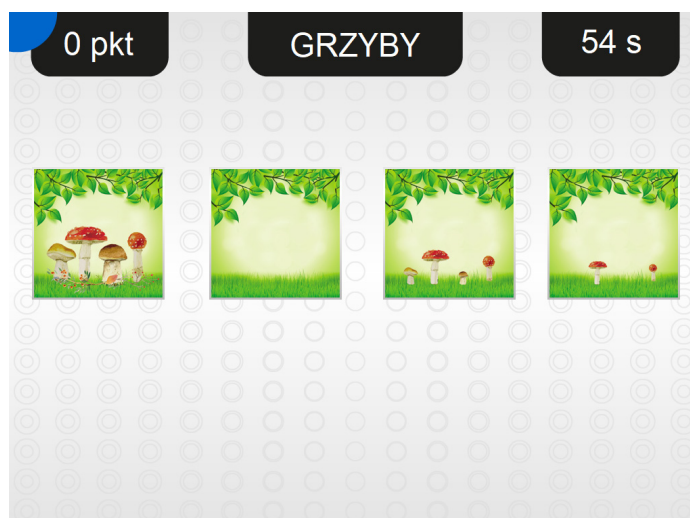
Na ekranie wyświetlony jest sklep z owocami i warzywami. W lewym górnym rogu wyświetla się wybrany owoc lub warzywo. Zadaniem dziecka jest odszukanie i umieszczenie w koszyku (trafienie piłką) wskazanego owocu lub warzywa.

GRA ROZWIJA:

- spostrzegawczość
- kompetencje społeczne
- umiejętności rozpoznawania przedmiotów środowiska przyrodniczego
- motorykę dużą
- motorykę małą
- koncentrację uwagi

Zabawa wspiera aktywność i udział dziecka w życiu społecznym, rozwija jego kompetencje społeczne i wszechstronny rozwój osobowy.

21. HISTORYJKI



OPIS GRY:

Na ekranie pojawiają się 4 obrazki, które po prawidłowym ułożeniu tworzą historyjkę. Zadaniem dziecka jest wskazać (trafić piłką) poprawną kolejność. Po wskazaniu poprawnego obrazka pojawia się nad nim numer pozycji w historyjce. Jeśli wszystkie obrazki zostaną prawidłowo wskazane wówczas historyjka układa się we właściwej kolejności.

GRA ROZWIJA:

- rozumowanie przyczynowo-skutkowe
- kompetencje społeczne, które pomagają lepiej zrozumieć i uporządkować świat otaczający dziecko
- umiejętność wnioskowania
- myślenie logiczne
- kompetencje interpersonalne

Poprzez zabawę dziecko uczy się komunikowania i współpracy w grupie, zdobywa nowe doświadczenia, dzięki czemu lepiej rozumie zachowania i sytuacje w otaczającym je świecie.

22. SPRZĄTANIE POKOJU



OPIS GRY:

Na planszy wyświetlony jest pokój dziecka, w którym na podłodze porzucane są różne przedmioty: buty, książki, itp. W lewym górnym rogu ekranu wyświetla się wzór przedmiotu, który trzeba odnaleźć i sprzątnąć. Zadaniem dziecka jest wskazanie go poprzez trafienie piłką, wtedy obiekt podświetla się i przenosi na swoje miejsce. Celem zabawy jest posprzątanie całego pokoju w jak najkrótszym czasie.

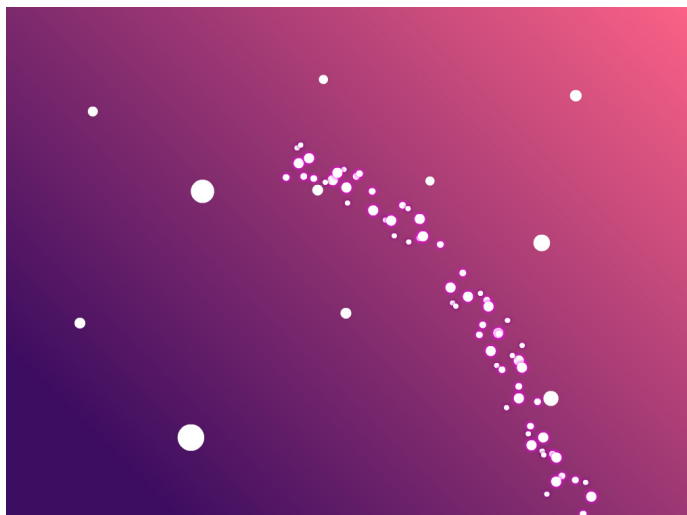
GRA:

- uczy samodzielności
- wspiera proces wychowawczy
- podnosi kompetencje osobowe
- rozwija umiejętności społeczne
- uczy porządkowania przestrzeni w najbliższym otoczeniu
- przygotowuje dziecko do funkcjonowania w życiu społecznym

Poprzez zabawę i ruch dziecko uczy się prawidłowej organizacji zabawy, nauki i odpoczynku.

Gra wspiera rozwój i dobre nawyki, takie jak: odpowiedzialność i poczucie obowiązku.

23. BIAŁE KULKI



OPIS GRY:

Na ekranie wyświetla się plansza, na której znajdują się białe kulki. Zadaniem dziecka jest trafienie piłką w białą kulkę, wówczas pojawia się efekt rozproszenia.

GRA ROZWIJA:

- percepcję wzrokową
- motorykę dużą
- motorykę małą
- współpracę w grupie

Zabawa doskonale nadaje się na formę relaksu, odpoczynku, przerywnika w czasie zajęć. Grę można wykorzystać w celach integracyjnych, wszystkie dzieci starają się celować w białe kulki tworząc wspólnie niezwykle efekty wizualne.

24. CYFERKI



OPIS GRY:

Na planszy rozmieszczone są kamienie, na jednym z nich pojawia się cyfra 9. Zadaniem dziecka jest odszukanie cyfry i trafienie w nią piłką, wtedy na innym kamieniu pojawia się cyfra 8 i kolejno: 7,6,5..aż do 1. Podczas gdy, jedna osoba zbiera cyferki, cała klasa może odliczać głośno.

GRA ROZWIJA:

- orientację przestrzenną
- umiejętność odliczania wstecz
- sprawność manualną
- koordynację wzrokowo-ruchową
- motorykę dużą
- umiejętności skutecznego działania
- szybkość reakcji

Dzięki zabawie dziecko utrwala znajomość cyfr a poprzez ruch rozwija system nerwowy i poprawia tempo reakcji.

25. ROZPOZNAJ FLAGI



OPIS GRY:

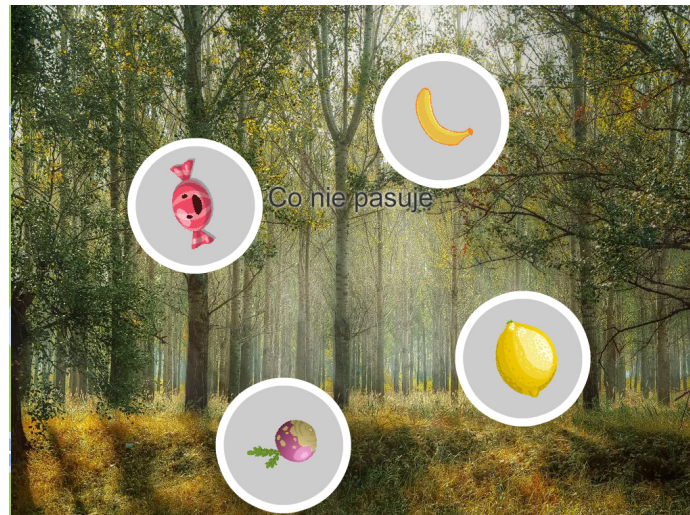
Na dole ekranu pojawia się nazwa kraju, natomiast na górze w rzędzie wyświetlają się losowo wybrane flagi różnych państw. Zadaniem dziecka jest prawidłowe wskazanie (trafienie piłką) flagi wymienionego państwa. Następnie na ekranie pojawia się kilka pytań dotyczących danego kraju, na które należy odpowiedzieć. Po rozwiązaniu zadania celujemy w przycisk OK i możemy kontynuować zabawę.

GRA ROZWIJA:

- ciekawość poznawczą poprzez poznawanie wybranych krajów świata
- tożsamość narodową
- wiedzę na temat wybranych państw
- umiejętności współpracy w grupie (podział dzieci na drużyny)

Poprzez zabawę dziecko zdobywa umiejętność tworzenia relacji międzyludzkich i uczy się współpracować w grupie.

26. KARUZELA



OPIS GRY:

Na ekranie wyświetlają się cztery pola, które się obracają. Na środku pojawia się pytanie/polecenie. Zadaniem dziecka jest wskazanie (trafienie piłką) pola z poprawną odpowiedzią.

Wyświetlone są 4 pola, które się obracają. Po środku wyświetlone jest polecenie. Trzeba odnaleźć i wskazać odpowiednie pole rzucając w nie piłką.

GRA ROZWIJA:

- aktywność poznawczą
- wyobraźnię
- koncentrację uwagi
- funkcje intelektualne
- sprawność fizyczną
- wiedzę ogólną
- samodzielność
- koordynację wzrokowo-ruchową

Gra rozwija motorykę u dzieci, dzięki czemu poprawia się ich zdolność i efektywność uczenia się.

27. KORNIKI



OPIS GRY:

Na ekranie pojawiają się korniki, które zjadają drewnianą ścianę. Zadaniem dziecka jest złapanie (trafienie piłką) jak największej liczby korników.

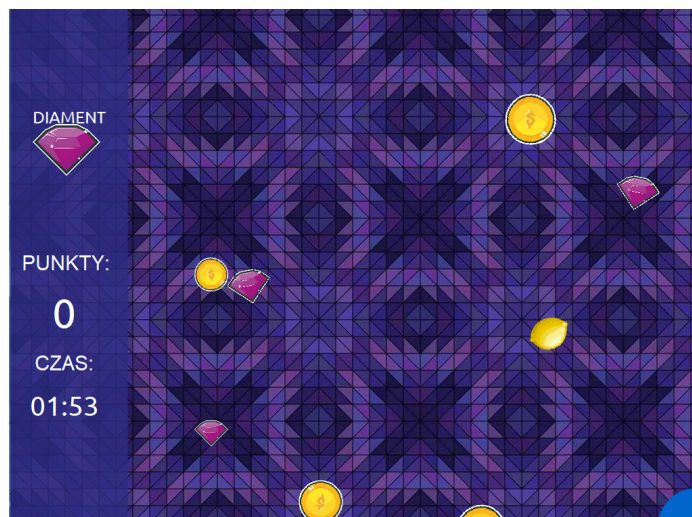
*** Gra jest na czas. Za każdego złapanego kornika dziecko otrzymuje 1 pkt.

GRA ROZWIJA:

- orientację w przestrzeni
- spostrzegawczość
- motorykę małą (sprawność i precyzję ruchów ręki)
- szybkość reakcji
- aktywność ruchową

Dzięki zabawie dziecko rozwija motorykę, dzięki czemu staje się stabilnie emocjonalnie, zyskuje pozytywny obraz siebie i wierzy w swoje możliwości.

28. SPADAJĄCE OBIEKTY



OPIS GRY:

Z góry spadają różne kolorowe przedmioty. Zadaniem dziecka jest zebranie (trafienie piłką) jak najwięcej przedmiotów danego rodzaju.

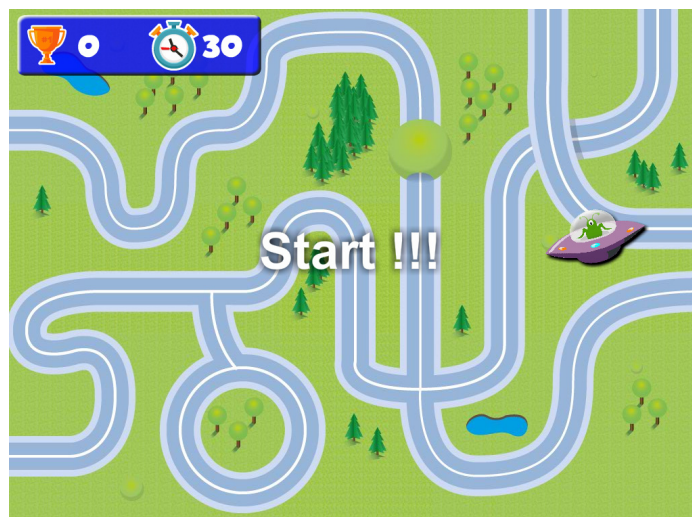
*** Gra jest na czas. Za każdy trafiony obiekt dziecko otrzymuje 1 punkt.

GRA ROZWIJA:

- umiejętność klasyfikowania obiektów
- percepcję wzrokową
- zdolność wyodrębniania cech wspólnych obiektów
- motorykę dużą
- motorykę małą

Zabawa ma charakter multisensoryczny dzięki czemu dziecko efektywniej się uczy i łatwiej przyswaja omawiane zagadnienia.

29. UFO



OPIS GRY:

Na ekranie pojawia się ufo z ufoludkiem, który przyleciał odwiedzić naszą planetę. Zadaniem dziecka jest pomoc w wylądowaniu kosmicie na Ziemi poprzez trafienie piłką w Ufo. Wygrywa osoba, która w czasie 30 sekund przywita na Ziemi najwięcej ufoludków.

*** Gra jest na czas. Za każde wylądowane ufo dziecko otrzymuje jeden punkt.

GRA ROZWIJA:

- spostrzegawczość
- koordynację wzrokowo-ruchową
- umiejętność wyodrębniania cech wspólnych przedmiotów
- refleks i spryt
- koncentrację uwagi
- motorykę dużą
- empatię
- postawy prospołeczne

Zabawa trenuje umiejętność skupienia uwagi na wykonywanym zadaniu. Aktywna forma wpływa pozytywnie na motywację dziecka do pracy i utrwalanie zdobytej wiedzy.

30. MNIEJSZY/WIĘKSZY



OPIS GRY:

Na górze ekranu wyświetla się polecenie: „WSKAŹ NAJWIĘKSZY OWOC”, lub „WSKAŹ NAJMNIEJSZY OWOC”. Na planszy rozrzucone są owoce tego samego rodzaju (np. same banany, różnej wielkości). Kiedy czas startuje zadaniem dziecka jest wskazanie (trafienie piłką) w owoc zgodnie z poleceniem.

***Gra jest na czas. Za każde poprawne wskazanie dziecko otrzymuje 1 punkt.

GRA ROZWIJA:

- umiejętność liczenia
- umiejętność określania wzajemnego położenia przedmiotów na płaszczyźnie
- rozumienie stosunków przestrzennych i cech wielkościowych
- koncentrację uwagi
- motoryka duża
- motoryka mała

Zabawa wspiera edukację matematyczną, poprzez zabawę dziecko utrwala znajomość podstawowych pojęć i rozwija sposób myślenia pojęciowego.