

# INTERAKTYWNA PODŁOGA **FunFloor**



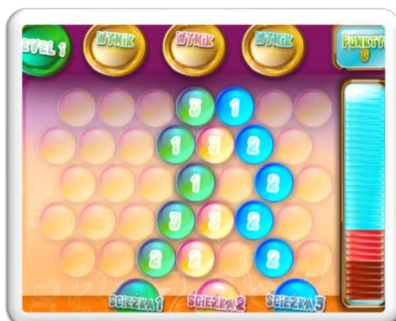
## PAKIET KODOWANIE

Pakiet Kodowanie stanowi wstęp do nauki programowania. Dostępny jest w 3 wersjach (przedszkole, klasa I-III, klasa IV-VIII), które zostały dostosowane poziomem trudności. Każdy z pakietów składa się z 10 gier, które rozwijają analityczne myślenie, zdolności matematyczne oraz wspomagają pamięć i koncentrację uwagi dzieci.

**1. PROSTO DO CELU**


Na ekranie rozmieszczone są kwadratowe pola oraz punkt startowy. Cel gry to przejście po plan-szy tak, aby zaznaczyć całą ścieżkę i dotrzeć do ukrytego skarbu. Pomogą w tym widoczne na ekranie poszczególne polecenia, które należy prawidłowo wykonać.

\*wersja dla przedszkoli, klas I-III oraz klas IV-VIII

**2. MATEMATYCZNE ŚCIEŻKI**


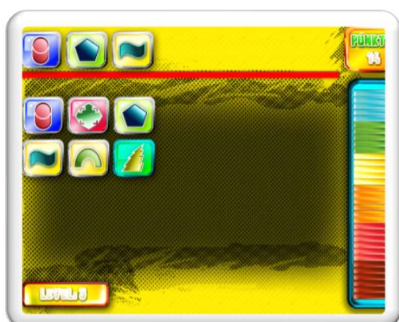
Na ekranie wyświetlone są trzy ścieżki zbudowane z pól, na których znajdują się liczby. Cel gry to dodanie wszystkich liczb z całej ścieżki oraz wybranie tej, która ma największy wynik.

\*wersja dla przedszkoli, klas I-III oraz klas IV-VIII

**3. SZYBKA GRA**

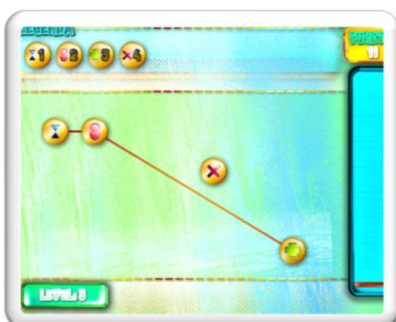

Gra dla dwóch osób. Plansza podzielona jest na dwie części niebieską i zieloną. Na ekranie wyświetla się pytanie i dwie możliwe odpowiedzi. Za każdą właściwą odpowiedź przyznawany jest punkt.

\*wersja dla przedszkoli, klas I-III oraz klas IV-VIII

**4. SYMBOLICZNE KLOCKI**


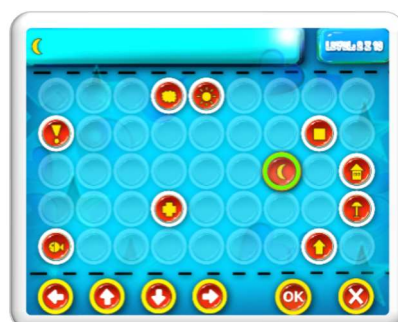
Na ekranie znajdują się kolorowe klocki. Na górze planszy wyświetla się sekwencja symboli. Celem gry jest zaznaczenie we właściwej kolejności klocków, które przyporządkowane zostały do konkretnych symboli.

\*wersja dla przedszkoli, klas I-III oraz klas IV-VIII

**5. POŁĄCZ KROPKI**


Na planszy rozmieszczone są punkty. Każdy z nich ma przypisany poszczególny symbol. W górnej części ekranu znajduje się legenda z symbolami, które mają przyporządkowaną liczbę. Celem gry jest połączenie punktów w kolejności od najmniejszego do największego.

\*wersja dla przedszkoli, klas I-III oraz klas IV-VIII

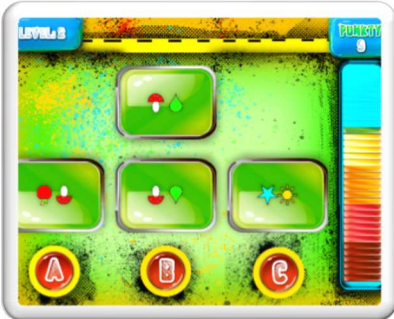
**6. PAMIĘĆ MISTRZA**


Na ekranie wyświetlona jest plansza z różnymi symbolami. Celem gry jest zapamiętanie i odtworzenie kolejności podświetlanych symboli.

\*wersja dla przedszkoli, klas I-III oraz klas IV-VIII



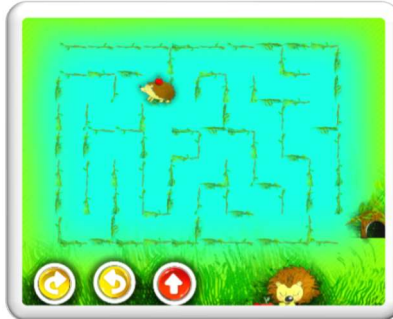
## 7. LUSTRZANE ODBICIA



Celem gry jest dopasowanie lustrzanego odbicia do wyświetlanej ilustracji, która jest wzorem. Po każdym prawidłowym wyborze przechodzi się do kolejnego, trudniejszego etapu. Wygrywa osoba, która zdobędzie więcej punktów przed upływem czasu.

\*wersja dla przedszkoli, klas I-III oraz klas IV-VIII

## 8. MAGICZNY LABIRYNT



Na ekranie pojawia się labirynt oraz jeź, który chce wrócić do swojego domku. Celem gry jest zaprogramowanie drogi, która wyprowadzi jeża z labiryntu.

\*wersja dla przedszkoli, klas I-III oraz klas IV-VIII

## 9. LABIRYNT SMAKOŁYKÓW



Na planszy wyświetlony jest labirynt, w którym ukryte są smakołyki. Cel gry to pomoc misiowi w zebraniu słodyczy zanim zapadnie noc. Kieruj misiem za pomocą strzałek, żeby mógł znaleźć jak najkrótszą drogę.

\*wersja dla przedszkoli, klas I-III oraz klas IV-VIII

## 10. LICZBOWE PLATFORMY



Gra dla dwóch osób. Na środku ekranu wyświetlona jest liczba. Celem gry jest złapanie tylu liczb, żeby ich suma była równa liczbie widocznej na środku.

\*wersja dla przedszkoli, klas I-III oraz klas IV-VIII

