

Katalog aplikacji na FlySky

Spis treści Education

Muzykowanie	
Fortepian	1
Koncert	1
Bębny	1
Bębniarze Akompaniament	2
Flementarz	2
Alfabet	2
Alphabet (Angielski)	2
	3 3
Ekologia	
Plastikowa wichura	3
Zaśmiecona polana	3
Papierowa wichura	4 4
Quiz ekologia	4
Ekolitery	4
Zabawy ze zwierzętami*	5
Zwierzęta lasu	5
Zwierzęta wsi	5
Forest Animals African Animals	5 6
Farm Animals	6
Głosy lasu	6
Głosy Atryki Głosy wsi	0 7
Matematyka*	
Dodawanie	7
Odejmowanie	7
Policz	7 8
Miej więcej	8
Mapowanie	
Symetryczna żelkowa układanka	8
Odwzoruj żabki	8 9
Symetryczne kolorowe żelki	9
Odwzoruj świnki Symetryczne zielone żelki	9
Symetryczne liski	9 10
Żłobek	
Kolorowe paski	10
Grająca podłoga	10 10
Żabka	11
Motyl	11
Kolorowe sznurki	11
Kodowanie BIO	11
Kodowanie szkło	12
Kodowanie tworzywa	12
Baloniki Skarb piratów	12 12
Kodowanie papier	13
Awaria silnika	13 17
Powrót na ziemię	13
Poznajemy zawody	14
Instrumenty muzyczne Kolorowe rytmy	14 14
Małe podróże	14
Podwodny świat	15 15
Budowanie drogi	15 15
Fortepian	15
Historyjki obrazkowe Owoce leśne	16 16
Pirackie skarby	16
Pixel Art	16
кутту Zabaw kota	17 17

Zabawa

Pisak IR	
Kolorowanki: Przyroda	17
Kolorowanki: Życie	17
Tux Paint	18
Mazaje	18
Kolorowanki: Szkicownik biały	18
Kolorowanki: Szkicownik czarny	18
Gry logiczne	
Motylkowe sudoku	19
Tabula Lusoria	19
Kółko i krzyżyk	19
Młynek	19
Klasyfikacja	20
	20
Rudvozo	20
Fullycze Kolorowe figury	20
Kolorowe koła	21
	04
Wybuchowa sciezka Kratawieko	21
Rielowisko Rańki mydlana	21
Duszki	22
Skarby nustyni	22
Owocowa ścieżka	22
Sport	
Sport	07
Hika huzha	23
Piłka uliczna	23
Piłki na plaży	23
Przeciąganie liny	24
k amiałówki	
	04
Ukryte przedmioty	24
	24
Układanka	25
Memory iedzenie	25
Memory zwierzątka	25
Dopasowane słowo	25
Quiz obrazkowy	26
Żywioły	
Staw	26
Rzeka	26
Morze	26
Gwiazdy	27
Nawałnica	27
Chmury	27
Zabawa	
Asteroidy*	27
Rakiety*	28
Arielka*	28
Wyścigi*	28
Ukryte skarby*	28
Kontury *	29
Łakocie	29
Bąbelki	29
Leśne kwiaty	29
Płatki sniegu Denien #	30
	30
Interaktywne tła*	
Action painting	30
Basen	30
Liście	31
Wesore Kulki	31
	51
Dzieci kwialy Klify	31 70
Pioruny	32
Laguna	32
Piaskowy raj	32



FORTEPIAN

Menu / Aplikacje / Edukacja / Muzykowanie

Jeśli twoją pasją jest muzyka, ta aplikacja pomoże ci rozwijać swoje zdolności i poznawać podstawowe dźwięki muzyczne. Główny ekran gry przedstawia aktywne klawisze z zaznaczonymi na nich nazwami dźwięków oraz zapisem nutowym umieszczonym powyżej. W pakiecie Muzykowanie dostępne są również wersje dla dwóch i czterech grających osób jednocześnie. Dodatkowa zakładka "Zasoby" daje dostęp do wielu plansz statycznych oraz utworów muzycznych. Użytkownicy grają na klawiszach klikając na nie (pojedynczy klik). Wciśnięte klawisze zostają podświetlone za żółto na kilka sekund. Wyjście z gry jest realizowanie poprzez pilot zdalne- go sterowania.











DWA FORTFPIANY

Menu / Aplikacje / Edukacja / Muzykowanie

Aplikacja "Dwa Fortepiany" umożliwia zagranie na klawiszach w duecie – użytkownicy zajmują miejsca naprzeciw siebie, a ich zadaniem jest próba stworzenia zgodnie współbrzmiącej melodii. Na każdym klawiszu znajdują się nazwy dźwięków, a powyżej nich zapis nutowy. Poza podstawową planszą do gry, do dyspozycji użytkowników są plansze nieaktywne oraz przykładowe melodie zagrane na fortepianie. Aby z nich skorzystać należy kliknąć "Zasoby" na ekranie startowym gry. "Zasoby" wymagają sterowania pilotem dołączonym do zestawu (przycisk "OK" oraz strzałki lewo/prawo). Użytkownicy grają na klawiszach klikając na nie (pojedynczy klik). Po wciśnięciu klawisza na kilkasekund podświetla się przypisanado niego półnuta.











KONCERT

Menu / Aplikacje / Edukacja / Muzykowanie

W grupie zawsze raźniej – koncert na cztery nogi to niepowtarzalna okazja do wspólnej zabawy i muzykowania. Poznajcie zapis nutowy, stwórzcie własne kompozycje i wspólnie odkrywajcie piękny świat muzyki! Czterech graczy ma do dyspozycji komplet klawiszy z umieszczonymi na nich nazwami dźwięków. Klawisze umieszczone naprzeciw siebie grają w tej samej oktawie. Dodatkówa zakładka "Źasoby" umożliwia zapoznanie się z najpiękniejszymi dziełami muzyki klasycznej Uźytkownicy grają na klawiszach klikając na nie (pojedynczyklik). Wciśnięte klawisze zostają podświetlone na żółto na kilka sekund. Wyjście z gry jest realizowanie poprzez pilot zdalnego sterowania.













BĘBNY

Menu / Aplikacje / Edukacja / Muzykowanie

Pakiet gier Muzykowanie umożliwia dzieciom zabawę dźwiękami i swobodne eksperymentowanie. Aplikacja "Bębny" pozwala na zagranie na pięciu różnych instrumentach: werblach, bębnach dużych, bongosach, darbukach i tamburynie. Aplikacja usprawnia motorykę ciała dziecka, rozbudza jego kreatywność oraz pozwala na zapoznanie się z podstawowymi instrumentami muzycznymi z grupy bębnów. Dodatkowo, w zakładce "Zasoby" znajdują się obrazy i dźwięki wykorzystanych instrumentów. Gra na bębnach wymaga jedynie przeciągnięcia nad danym instrumentem stopą lub dłonią dla utrzymania rytmu możesz również w nie uderzać. Aby wykorzystać pełny potencjał aplikacji, zalecamy aby po każdym uderzeniu w bęben przesunąć na chwilę stopę lub dłoń poza jego obszar







BĘBNIARZE

Menu / Aplikacje / Edukacja / Muzykowanie

Aplikacja "Bębniarze" z pakietu Muzykowanie umożliwia grę na bębnach w parze; swobodnie lub z taktometrem. Dwóch graczy zajmuje pozycje naprzeciwko siebie, wzdłuż długich krawędzi ekranu gry. Do ich dyspozycji jest 6 różnych bębnów, takich jak: bęben duży, werbel, bongosy, darbuka, tamburyn. Wsparcie ćwiczeń muzycznych stanowią taktometry: 2/4, 3/4 oraz 4/4. Korzystanie z metronomu jest opcjonalne, w każdej chwili można go włączyć, wyłączyć lub zmienić tempo. Gra na bębnach realizowana jest poprzez przeciągnięcie nad nimi dłonią lub stopą. Sterowanie metronomem wymaga kliknięcia na jego ikonę – klikajączmieniamy tempo które wybija lub wyłączamy zupełnie jego działanie. Poza standardową planszą do gryużytkownik ma do swojej dyspozycji zakładkę "Zasoby" – znajdują się tam obrazki bębnów, ich nazwy, oraz dźwięki jakie wydają.







AKOMPANIAMENT

Menu / Aplikacje / Edukacja / Muzykowanie

Do dyspozycji użytkowników gry jest 6 zestawów różnych bębnów umieszczonych wzdłuż czterech krawędzi obrazu. Gracze mogą grać dowolnie na instrumentach lub tworzyć akompaniament perkusyjny (rytmiczny) do akompaniamentu harmonicznego. Do wyboru są cztery różne akompaniamenty, każdy z nich po uruchomieniu gra w pętli. Pełna, zielona obręcz na membranie oznacza gotowość instrumentu do użycia. W dodatkowej zakładce "Zasoby" użytkownik może zapoznać się z nazwami, wyglądem oraz brzmieniem różnych bębnów. W bębny można uderzać lub przeciągać nad nimi dłońmi oraz stopami. Akompaniamentulegnie zmianie po kliknięciu na obrazek nutki w środkowej części ekranu.







ALFABET

Menu / Aplikacje / Edukacja / Elementarz

Gra "Alfabet" to doskonałe narzędzie dla naszych najmłodszych, rozpoczynających naukę literek. Zaznaczaj kolejne znaki alfabetu polskiego poprzez przeciągnięcie nad nimi dłonią lub stopą jednocześnie wypowiadając je na głos. Swój postęp możesz obserwować na pasku na dolnej części ekranu. Dużym ułatwieniem jest fakt, że jedynie poprawnie zaznaczone literki przeskakują do puli zebranych – można próbować do skutku jednocześnie zapamiętując i utrwalając cały alfabet. Zebrane literki układają się w rząd w dolnej części ekranu. Kiedy ukończysz swoje zadanie plansza aktywuje się ponownie – kolej na następną osobę!









ALPHABET (ANGIELSKI)

Menu / Aplikacje / Edukacja / Elementarz

Nauka języka angielskiego w okresie przedszkolnym to zazwyczaj pierwsze doświadczenia edukacyjne dziecka w zakresie przyswajania języka obcego. Stopniowe oswajanie się z językiem oraz poznawanie jego fundamentów staje się łatwiejsze, kiedy wspomaga je aktywność poznawcza i ciekawość dziecka. Aplikacja "Alphabet" pomaga dzieciom poznać alfabet angielski oraz doskonale wspiera rozwój ich zdolności poznawczych. Zadanie polega na zaznaczaniu kolejnych liter alfabetu - zebrane literki widoczne są w rzędzie w dolnej części ekranu gry. Wystarczy, że przeciągnieszstopą lub dłonią nad literką, którą chcesz zaznaczyć. Jedynie poprawne literki będą zatwierdzane, niemusisz obawiać się o pomyłkę. Głównym celem jest poprawna nauka alfabetu angielskiego.











LITERKI

Menu / Aplikacje / Edukacja / Elementarz

W aplikacji "Literki" należy rozpoznać, jakie słowo można ułożyć z pomieszanych literek a następnie ułożyć je w poprawnej kolejności. Użytkownik ma do wyboru dwa tryby: w jednym z nich podpowiedź do poszukiwanego słówka stanowi obrazek, w drugim natomiast podpowiedzią jest krótki opis słowny zaginionego hasła, który wyświetla się po naciśnięciu na znak zapytania. Klikając kolejno na dwie literki możemy zamienić je miejscami. Dodatkową trudnością jest ograniczonym czas, którego pozostała ilość wyświetla się w prawym górnym rogu planszy.





KONCENTRACJA



SPOSTRZEGAWCZOŚĆ





LICZBY

Menu / Aplikacje / Edukacja / Elementarz

Na głównej planszy gry znajdują się rozsypane cyferki. Zaznaczaj je kolejno od najmniejszej do największej przeciągając nad nimi stopą lub dłonią. Spis zaznaczonych cyferek widoczny jest w dolnej części ekranu. Po zebraniu wszystkich znaków, kolejna runda rozpocznie się automatycznie, więc powtórz i utrwal swoją wiedzę lub daj szansę sprawdzić się innym! Aplikacja pozwala dzieciom na poznanie kształtu poszczególnych cyfr oraz ich kolejności. Poprawnie wykonane zadanie jest nagradzane brawami oraz pucharem! Po zebraniu wszystkich znaków, kolejna runda rozpocznie sięautomatycznie.









PLASTIKOWA WICHURA

Menu / Aplikacje / Edukacja / Ekologia

Aplikacja "Plastikowa wichura" jest grą, w której zadaniem jest oczyszczenie leśnej polany. Tytułowa wichura zabrała plastikowe odpady znajdujące się w lesie. Należy je zebrać, aby zapewnić bezpieczeństwo organizmom żyjącym w lesie. Plastikowe odpady są bardzo niebezpieczne szczególnie dla zwierząt, bo mogą zostać przez nie zjedzone. W celu zebrania plastikowych odpadów latających w powietrzu, należy najechać na nie ręką lub nogą. Trzeba być ostrożnym, aby nie strącić fruwających wokół motylków – są za to ujemne punkty! Wraz ze zbieranymi odpadami gromadzisz punkty, które prowadzą do kolejnych poziomów trudności.







KOORDYNACJA WZROKOWO-RUCHOWA





ZAŚMIECONA POLANA

Menu / Aplikacje / Edukacja / Ekologia

Leśna polana została zanieczyszczona przez odpadki każdego rodzaju, oczyść ją z jak największej liczby odpadów. Początkowo polana jest pusta. Abyznaleźć ukryte, a zaśmiecające polanę przedmioty, należy dłonią lub stopą przesuwać po planszy. Gdy pojawi się zarys przedmiotu, będzie można z łatwością go wydobyć energicznymi ruchami. Aplikacja pozwala na grę dwóch, trzech lub nawet czterech użytkowników, a rywalizacja podgrzewa atmosferę! Po starcie aplikacji należy wybrać liczbę przedmiotów, które trzeba odkopać: 10, 20 lub 30. Daje to kontrolę nad długością rozgrywki.











BIO WICHURA

Menu / Aplikacje / Edukacja / Ekologia

Śmieci pozostawione w lesie stanowią ogromne zagrożenie dla flory i fauny leśnej. Nie tylko brzydko wyglądają, ale mogą powodować zatrucie istot żywych i gleby. Wichura zabrała wszystkie śmieci sprawiając, że odpadki latają w powietrzu! Postaraj się oczyścić las ze wszystkich śmieci, uważając na poruszające się w powietrzu motylki. Wraz ze zbieranymi odpadami gromadzisz punkty, które prowadzą do kolejnych poziomów trudności. W celu zebrania odpadków latających w powietrzu, należy najechać na nie rękąlub nogą. Trzeba być ostrożnym, abynie strącić fruwających wokół motylków – bo nastąpi odjęcie części zdobytych punktów. W grze znajdują się tylko BIO odpady, ale należy pamiętać, że nie wolno wyrzucać do lasu śmieci żadnego rodzaju!





Ф моторука





PAPIEROWA WICHURA

Menu / Aplikacje / Edukacja / Ekologia

"Papierowa wichura" to kolejna gra z serii aplikacji, w których należy oczyścić leśną polanę z porozrzucanych odpadów. Tym razem las został zanieczyszczony papierowymi śmieciami. Segregacja tych odpadów jest niezmiernie ważna, ponieważ dzięki temu jesteśmy w stanie poddać je recyklingowi i wykorzystać kolejny. Takie działanie pozwala zaoszczędzić wycinkę drzew potrzebnych do produkcji papieru. Poziom trudności gry wzrasta wraz z liczbą zebranych odpadów. W celu zebrania papierowych odpadów latających w powietrzu, należy najechać na nie ręką lub nogą. Trzeba być ostrożnym, aby nie strącić fruwających wokół motylków – są za to ujemne punkty!









QUIZ EKOLOGIA

Menu / Aplikacje / Edukacja / Ekologia

Sprawdź się w quizie dotyczącym ekologii. Czy zdołasz dobrze odpowiedzieć na wszystkie pytania? Jeśli tak – gratulacje! Jeśli nie – nie przejmuj się, ponieważ zakres pytań jest bardzo rozległy. Poszerzaj swoją wiedzę. Aby zaznaczyć odpowiedź, należy dwukrotnie nacisnąć na kafelek z odpowiednią literą znajdujący sięw dolnej części ekranu. Sprawdzenie odpowiedzi odbywa się poprzez naciśnięcie dwuklikiem na strzałkę, która widnieje po prawej stronie ekranu. Jeśli dobrze odpowiesz na pytanie, w górnej części ekranu zaświeci się gwiazdka.







EKOLITERY

Menu / Aplikacje / Edukacja / Ekologia

W aplikacji należy ułożyć słowo związane z ekologią. Masz do dyspozycji rozsypankę literową. Czy zdołasz odgadnąć wszystkie słowa? Aby wstawić literkę do wyrazu, należy nacisnąć na nią dwukrotnie, a następnie, również dwuklikiem, wybrać odpowiednie miejsce. Przypomocy "gumki" można zrestartować położenie literek. Poszczególne litery można usuwać przy pomocy dwukliku. Poprawność słowa należy sprawdzić "strzałką" po prawej stronie ekranu. Jeśli któreś sprawia Ci trudność, możesz je pominąć, używając zagiętej strzałki w prawym górnym roku – klikając na nią dwuklikiem. W aplikacji dostępne są 3 poziomy trudności: słowo może składać się z 6, 7 bądź 8 liter. Na najwyższym poziomie dodatkowym utrudnieniem jest uciekający czasł Wszystkie czynności w grze wykonujemy dwuklikiem.









ZWIERZĘTA AFRYKI*

Menu / Aplikacja / Edukacja / Zabawy Ze Zwierzętami*

Zabawy ze zwierzętami to cykl aplikacji dla najmłodszych użytkowników, pozwalający na zapoznanie się ze stworzeniami zamieszkującymi różne kontynenty. Aplikacja przeniesie Cię na tereny Afryki zamieszkujące przez dzikie zwierzęta, czy uda Ci się odgadnąć wszystkie? W aplikacji dostępne są trzy tryby różniące się między sobą ilością zwierzęt wyświetlanych na ekranie. Po kliknięciu aktywnego pola w pobliżu dolnej części ekranu lektor odczyta nazwęjednego ze zwierzęt – należywówczas zaznaczyć odpowiedniestworzenie. Jeśli odpowiedź jest poprawna, zwierzątko zejdzie z ekranu, przy błędnej odpowiedzijedynie zmieni swoją pozycję na ekranie.









ZWIERZĘTA LASU*

Menu / Aplikacja / Edukacja / Zabawy Ze Zwierzętami*

Na leśnej polanie znajdują się przedstawiciele gatunków zamieszkujących polskie knieje. Dzięki aplikacji "Zwierzęta lasu" zapoznasz się z cała gamą dzikich zwierząt mieszkających w lesie. Jakie zwierzęta można jeszcze spotkać w lesie oprócz przedstawionych w grze? Dostępne są trzy tryby różniące się między sobą ilością zwierząt wyświetlanych na ekranie. Po kliknięciu aktywnego pola w pobliżu dolnej części ekranu lektor odczyta nazwę jednego ze zwierząt – należy wówczas zaznaczyć odpowiednie stworzenie. Jeśli odpowiedź jest poprawna, zwierzątko zejdzie z ekranu, przy błędnej odpowiedzi jedynie zmieni swoją pozycję na ekranie.









ZWIERZĘTA WSI*

Menu / Aplikacja / Edukacja / Zabawy Ze Zwierzętami*

Na tle gospodarstwa wiejskiego widoczne są zamieszkujące je zwierzęta. Tym razem aplikacja przenosi nas na tereny wiejskie gdzie użytkownik ma okazję poznać zwierzęta które można spotkać na wsi. Przekonaj się jak dobrze znasz wiejskie zwierzęta, czy uda Ci się odgadnąć wszystkie? W aplikacji dostępne są trzy tryby różniące się między sobą ilością zwierząt wyświetlanych na ekranie. Po kliknięciu aktywnego pola wpobliżu dolnej części ekranu lektor odczyta nazwę jednego ze zwierząt – należy wówczas zanaczyć odpowiednie stworzenie. Jeśli odpowiedź jest poprawna, zwierzątko zejdzie zekranu, przy błędnej odpowiedzijedynie zmieni swoją pozycję na ekranie.









FOREST ANIMALS*

Menu / Aplikacja / Edukacja / Zabawy Ze Zwierzętami*

Obserwujcie zwierzęta leśne w ich naturalnym środowisku i uczcie się angielskiego. To doskonała nauka i zabawa. Lektor wypowiada nazwy poszczególnych zwierząt po angielsku, a zadaniem gracza jest zaznaczenie właściwego zwierzęcia. Warto wysłuchać lektora kilka razy, wtedy właściwa wymowa się utrwali, a słówko na stałe zagości w wokabularzu. Wymowę można ćwiczyć, mówiąc wraz z lektorem lub powtarzając po nim. W aplikacji dostępne są trzy tryby różniące się między sobą ilością zwierząt wyświetlanych na ekranie. Po kliknięciu aktywnego pola w pobliżu dolnej części ekranu lektor odczyta nazwę jednego ze zwierząt – należy wówczas zaznaczyć odpowiednie stworze–nie. Jeśli odpowiedź jest poprawna, zwierzątko zejdzie zekranu, przy błędnej odpowiedzi jedynie zmieni swoją pozycję na ekranie.











AFRICAN ANIMALS*

Menu / Aplikacje / Edukacje / Zabawy Ze Zwierzęta*

Aplikacja przenosi użytkownika na afrykańską pustynię pełną zwierząt. Lektor wypowiada nazwy poszczególnych zwierząt po angielsku, a zadaniem gracza jest zaznaczenie właściwego zwierzęcia. Warto wysłuchać lektora kilka razy, wtedy właściwa wymowa się utrwali, a słówko na stałe zagości w wokabularzu. Wymowę można ćwiczyć, mówiąc wraz z lektorem lub powtarzając po nim. Good luck! W aplikacji dostępne są trzy tryby różniące się między sobą ilością zwierząt wyświetlanych na ekranie. Po kliknięciu aktywnegopola w pobliżu dolnej części ekranu lektor odczyta nazwę jednego ze zwierząt – należywówczas zaznaczyć odpowiednie stworzenie. Jeśli odpowiedź jest poprawna, zwierzątko zejdzie z ekranu, przy błędnej odpowiedzijedynie zmieni swoją pozycjęna ekranie.





NAUKA ANGIELSKIEGO





FARM ANIMALS*

Menu / Aplikacje / Edukacje / Zabawy Ze Zwierzęta*

Jak poznać nazwy zwierząt wiejskich w języku angielskim? Dzięki Farm Animals. Lektor wypowiada nazwy poszczególnych zwierząt po angielsku, a zadaniem gracza jest zaznaczenie właściwego zwierzęcia. Warto wysłuchać lektora kilka razy, wtedy właściwa wymowa się utrwali, a słówko na stałe zagości w wokabularzu. Wymowę można ćwiczyć, mówiąc wraz z lektorem lub powtarzając po nim. Good luckl W aplikacji dostępne są trzy tryby różniące się między sobą ilością zwierząt wyświetlanych na ekranie. Po kliknięciu aktywnego pola w pobliżudolnej części ekranu lektor odczyta nazwę jednego ze zwierząt – należywówczas zaznaczyć odpowiednie stworzenie. Jeśli odpowiedź jest poprawna, zwierzątko zejdzie z ekranu, przy błędnej odpowiedzi jedynie zmieni swoją pozycję na ekranie.











GŁOSY LASU*

Menu / Aplikacje / Edukacje / Zabawy Ze Zwierzęta*

Polanę po raz kolejny odwiedziły mieszkańcy lasu! Posłuchaj odgłosów zwierząt leśnych i odpowiednio je przyporządkuj. Pamiętasz jakie dźwięki wydają wszystkie zwierzęta? Dzięki aplikacji "Głosy lasu" będziesz mógł to zweryfikować. W aplikacji dostępne są trzy tryby różniące się między sobą ilością zwierząt wyświetlanych na ekranie. Przyciskając pole aktywne w dolnej części ekranu usłyszysz dźwięki charakterystyczne dla określonych zwierząt. Wskaż stworzenie, które może tak brzmieć – jeśli odpowiedźjest poprawna, zwierzę zejdzie zekranu gry. W przeciwnym wypadkujedynie zmieni swoją pozycję.









GŁOSY AFRYKI*

Menu / Aplikacje / Edukacje / Zabawy Ze Zwierzęta*

Czy potrafisz rozpoznać afrykańskie zwierzęta jedynie po ich odgłosach? Wsłuchaj się w odgłosy sawanny i wskaż poprawne zwierzę, uda Ci się bezbłędnie wykonać zadanie? Jest to pierwsza z serii gier w których użytkownik ma za zadanie wskazanie zwierząt rozpoznając je jedynie przy pomocy ich odgłosów. W aplikacji dostępne są trzy tryby różniące się między sobą ilością zwierząt wyświetlanych na ekranie. Przyciskając pole aktywne wdolnej części ekranu usłyszysz dźwięki charakterystyczne dla określonych zwierząt. Wskaż stworzenie, które może tak brzmieć – jeśli odpowiedź jest poprawna, zwierzę zejdzie z ekranu gry. W przeciwnym wypadku jedynie zmieni swoją pozycję.











GŁOSY WSI*

Menu / Aplikacje / Edukacja / Zabawy Ze Zwierzęta*

Polska wieś pełna jest zwierząt hodowlanych – czy znasz ich odgłosy? Sprawdź, czy zapamiętałeś wszystkie zwierzęta poznane w poprzednich aplikacjach. Pomoże to utrwalić wiedzę na temat wiejskich zwierząt. W aplikacji dostępne są trzy tryby różniące się między sobą ilością zwierząt wyświetlanych na ekranie. Przyciskając pole aktywne w dolnej części ekranu usłyszysz dźwięki charakterystyczne dla określonych zwierząt. Wskaż stworzenie, które może tak brzmieć – jeśli odpowiedź jest poprawna, zwierzę zejdzie z ekranu gry. W przeciwnym wypadku jedynie zmieni swoją pozycję.







DODAWANIE*

Menu / Aplikacje / Edukacja / Matematyka*

Wspomóż podziemną kopalnię kryształów, rozwiązując zagadki matematyczne. Zapełniaj wagoniki poprawnymi wynikami. Aplikacja pozwala na ćwiczenie umiejętności dodawania w przyjemny sposób. Użytkownik ma możliwość wyboru trudności zadań, polegających na dodawaniu w zakresie do 10, 20 lub 100. Opanuj dodawanie do perfekcjił Aby wypełnić wagonikwłaściwą ilością kryształów, naciśnij jedną z trzech dostępnych odpowiedzi wyświetlających się na środku ekranu. Liczba która widnieje na dole ekranu jest wynikiem dodawania liczbyznajdującej się w lewymgórnym rogu oraz jednej zodpowiedzi. Powodzenia!





ODEJMOWANIE*

Menu / Aplikacje / Edukacja / Matematyka*

Podziemna kopalnia kryształów obfituje w zasoby, które możesz zdobyć rozwiązując zadania matematyczne – tym razem musisz zmierzyć się z działaniem odejmowania. Dzięki tej aplikacji będziesz mógł poćwiczyć umiejętność odejmowania na trzech poziomach trudności, w zakresie do 10, 20 lub 100. Wagonik napełni się kryształami jedynie wtedy, gdy wybierzesz poprawną odpowiedź, dotykając ją ręką lub nogą. Tak jak w "Dodawaniu" liczba działania wyświetlana jest na dole ekranu, natomiast możliwe do wyboru odpowiedzi w centralnej części. Czy z odejmowaniem poradzisz sobie równie dobrze jak z dodawaniem?



NAUKA ODEJMOWANIA





DODAWANIE&ODEJMOWANIE*

Menu / Aplikacje / Edukacja / Matematyka*

Ostatni etap wydobywania kryształów z kopalni to pokonywanie przeszkód i rozwiązywanie działań matematycznych z puli dodawania i odejmowania. Tym razem w dostępnych odpowiedział będą widniały liczby o różnych znakach. Zadanie to nie należy do najprostszych, jednak wysiłek rekompensuje nagroda – wagonik pełen kryształów! Wybierając odpowiedź, zwróć szczególną uwagę na znak stojący przy liczbie, nie daj się zmylić! Podobnie jak w "Dodawaniu" oraz "Odejmowaniu" odpowiedzi należy wybierać dotykając jeręką lub nogą. W przypadku niepoprawnej odpowiedzi, w prawym dolnym rogu zostanie wyświetlona liczba która powstała po wykonaniu działania.





PODSTAWOWA MATEMATYKA



POLICZ*

Menu / Aplikacje / Edukacja / Matematyka*

"Policz" to – przeznaczona dla najmłodszych – aplikacja wspomagająca naukę liczenia od 1 do 10. Zadaniem dziecka jest wskazanie liczby przedmiotów, które pojawiły się na ekranie. Dla urozmaicenia, na początku rozgrywki użytkownik ma możliwość wyboru rodzajów elementów do liczenia i wybiera spośród pudełek, lizaków lub kryształków. Po wybraniu rodzaju przedmiotów do policzenia, automatycznie rozpocznie się pierwsza runda. Pojawi się losowa ilość przedmiotów oraz dostępne 3 odpowiedzi. Jeśli wskażesz poprawną – usłyszysz dźwięk zwycięstwa, natomiast w przypadku dotknięcia odpowiedzi nieprawidłowej, zostanie ona podświetlona na kolorczerwony. Miłej zabawy!







MNIEJ WIĘCEJ*

Menu / Aplikacje / Edukacja / Matematyka*

Gracz po raz kolejny przenosi się do kopalni pełnej kosztowności. Tym razem zadanie polega na oszacowaniu i wskazaniu których elementów znajduje się więcej na ekranie. Aplikacja pomaga zdobyć umiejętność sprawnego szacowania oraz utrwalenie podstawowych liczb. Użytkownik ma do dyspozycji trzy poziomy trudności, które różnią się między sobą liczbą pojawiających się kryształów. Gracz po wybraniu poziomu trudności rozpoczęciu rozgrywki ma możliwość do odsłuchania treści zadania do wykonania poprzez naciśnięcie na ikonę "głośnika" wlewym górnym rogu. Występują dwarodzaje zadań: wskazanie których kryształów jest mniej lub więcej. Uważnie czytaj polecenie, abywskazać poprawny kryształ. Powodzeniał









SYMETRYCZNA ŻELKOWA UKŁADNKA

Menu / Aplikacje / Edukacja / Mapowanie

"Żelkowa układanka" jest aplikacją w której ćwiczymy spostrzegawczość oraz umiejętność koncentracji. Zadaniem użytkownika jest znalezienie drugiej połówki żelka wyświetlanego po prawej stronie ekranu. Żelki na planszy posiadają różne kształty oraz kolory, przez co zadanie nie jest proste, trzeba być cały czas skupionym, ponieważ pułapki czekają na każdym kroku. Wystarczy, że dwukrotnie naciśniesz stopą lub ręką na puste pole obok żelka - spowoduje to, że część, która wyświetla się po prawej stronie zostanie przeniesiona we wskazane miejsce. W zależności od poziomu trudności będzie trzeba znaleźć dopasowanie dla 16, 25 lub 36 żelków!











BARWNE ŻÓŁWIKI

Menu / Aplikacje / Edukacja / Mapowanie

Aplikacja "Barwne żółwiki" jest kolejnym poziomem jeśli chodzi o poziom trudności w kodowaniu. Podobnie jak w grze "Odwzoruj świnki" należy wypełnić plansze po prawej stronie ekranu ustawieniem żółwików które wyświetlają się po lewej stronie. Jednak tym razem trzeba być jeszcze bardziej uważnym, ponieważ oprócz poprawnego odwzorowania ustawienia należy zachować właściwe kolory skorup żółwi. W prawej dolnej części ekranu wyświetlane są dostępne żółwiki, które wybieramydwukrotnym naciśnięciem nogą lub ręką. Aby umieścić motylka na planszy należyrównież nacisnąć dwa razy na puste pole, na którym chcemy umieścić danego żółwika.









ODWZORUJ ŻABKI

Menu / Aplikacje / Edukacja / Mapowanie

"Odwzoruj żabki" to kolejna aplikacja wprowadzająca do kodowania. Wszystkie czynności w grze wykonuj jednoklikiem. Pierwszym krokiem jest wybranie poziomu trudności. Następnie zadaniem użytkownika jest na dokładne odwzorowanie położenia żabek z planszy po lewej stronie podłogi na prawą stronę. Aby umiejscowić żabkę na pustym polu należy nacisnąćna pole, aby usunąć błędnie ustawioną żabkę wystarczy na nią kliknąć. Ostatnim krokiem jest sprawdzenie ustawienia żabek przy użyciu przycisku "lupy". Jest to najprostsza ze wszystkich gier z pakietu, pozwoli na poznanie podstawowych elementów kodowania, co zaowocuje przy korzystaniu z kolejnych, trudniejszych aplikacji. Do dyspozycji użytkownika przygotowano trzy poziomy trudności, które różnią się ilością żabek do ułożenia.









SYMETRYCZNE KOLOROWE ŻELKI

Menu / Aplikacje / Edukacja / Mapowanie

Aplikacja ta jest kolejnym poziomem w nauce programowania. Podczas gry należy odwzorować ustawienie żelków po lewej stronie na planszy po prawej stronie. Dodatkowym utrudnieniem jest to że żelki są w różnych kolorach. Używając podwójnego kliknięcia wybierz żelek o wymaganym kolorze a następnie również przypomocy dwukliku mieść go na pustym polu. Na koniec sprawdź swoje ustawienie za pomocą przycisku "lupy". Czy uda ci się bezbłędnie ustawić żelki? Dostępne są trzy poziomy trudności różniące się ilością elementów do odwzorowania.







ODWZORUJ ŚWINKI

Menu / Aplikacje / Edukacja / Mapowanie

"Odwzoruj świnki" to pierwsza aplikacja wprowadzająca do kodowania. Wszystkie czynności w grze wykonujemy jednoklikiem. Pierwszym krokiem jest wybranie poziomu trudności. Następnie zadaniem użytkownika jest na dokładne odwzorowanie położenia świnek z planszy po lewej stronie podłogi. Aby umiejscowić świnkę na pustym polu należy nacisnąć na pole, aby usunąć błędnie ustawioną żabkę wystarczy na nią kliknąć. Ostatnim krokiem jest sprawdzenie ustawienia świnek przy użyciu przycisku "lupy". Jest to najprostsza ze wszystkich gier z pakietu, pozwoli na poznanie podstawowych elementów kodowania, co zaowocuje przy korzystaniu z kolejnych, trudniejszych aplikacji. Do dyspozycji użytkownika przygotowano trzy poziomy trudności, które różnią się ilością świnek do ułożenia.









SYMETRYCZNE ZIELONE ŻELKI

Menu / Aplikacje / Edukacja / Mapowanie

Aplikacja ta jest wstępem w nauce programowania. Podczas gry należy odwzorować ustawienie zielonych żelków po lewej stronie symetrycznie na planszy po prawej stronie. Na prawej planszy żelki dodaje się po prostu klikając na wybrane pole lub przesuwając nad nim stopą lub ręką. Na koniec sprawdź swoje ustawienie za pomocą przycisku "lupy". Czy uda ci się bezbłędnie ustawić żelki? Dostępne są trzy poziomy trudności różniące się ilością elementów do odwzorowania.









SYMETRYCZNE LISKI

Menu / Aplikacje / Edukacja / Mapowanie

W "Symetrycznych liskach" - tak jak w poprzednich aplikacjach - należy odwzorować ustawienie planszy z lewej strony ekranu na planszy po prawej stronie. Tym razem ustawienie trzeba odwzorować w odbiciu lustrzanym, co znacząco utrudnia zadanie! Myśl nieszablonowo aby nie dać się zaskoczyć! Umiejscowienie lisków na planszy odbywa się poprzez dwukrotne naciśnięcie wy-branego pola ręką lub nogą. Po ustawieniu lisków na planszy należy sprawdzić jego poprawność używając przycisku "lupy". Dostępne są trzy poziomy trudności – z czterema, sześcioma oraz ośmioma liskami.







KOLOROWE PASKI

Menu / Aplikacje / Edukacja / Żłobek

Duże, kolorowe paski aż kuszą, aby na nie wskoczyć i zobaczyć co się stanie! Okazuje się, że potrafią wydawać eleganckie, czyste brzmienie a trafić w nie jest bardzo łatwo. Dzieci raczkując, czworakując lub podskakując na aktywnej planszy gry wywołują efekty dźwiękowe przypisane do kolorowych pasków widocznych na ekranie. Paski wydają dźwięki instrumentu jakim są dzwonki diatoniczne. Paski aktywują się za pomocą mechanizmu pojedynczego kliknięcia. Wiele dźwięków może być aktywowanychw tym samym czasie. Aktywowane paski podświetlają się na kilka sekund. W zakładce "Zasoby" znajdują się dodatkowe pomoce dla Nauczycieli (plansze aktywne, nieaktywne, zestawy dźwięków).









GRAJĄCA PODŁOGA

Menu / Aplikacje / Edukacja / Żłobek

Muzyka jest dziedziną sztuki z którą każdy z nas miał większą lub mniejszą styczność. Edukację muzyczną powinno zapewniać się dzieciom już od najmłodszych lat – rozwija ich wyobraźnię, przynosi odprężenie oraz wpływa na rozwój jakie wydaję dźwiękinałożą się na siebie. Każda z desek podłogi wydaje inny dźwięk ksylofonu – czy potraficie zagrać twórczas dźwiękinałożą się na siebie. Każda z desek podłogi wydaje inny dźwięk ksylofonu – czy potraficie zagrać jakąś melodię? Po zabawie z planszą główną warto zapoznać się z zakładką "Zasobý", gdzie oprócz plansz nieaktywnych można odtworzyć sekwencje muzyczne: przebieg do góry, do dołu lub na zmianę.





ZABAWY J MUZYCZNO-RUCHOWE





ŻÓŁWIK

Menu / Aplikacje / Edukacja / Żłobek

"Żółw" to ostatnia z trzech gier ruchowych przeznaczonych dla najmłodszych, wspierających m.in. naukę chodzenia. Dzieci próbują złapać żółwia, który ucieka po wykryciu ruchu w jego poblizu. Żółw porusza się w kierunku przeciwnym do wykrytego ruchu (przeciąganie, klikanie). Gdy żółw zniknie za krawędzią ekranu, na planszy pojawi się nowy z innym kolorem skorupy. Podobnie jak w aplikacjach "Motyl" i "Żabka", zabawę urozmaicają ukryte miejsca z efektami dźwiękowymi, które gracze odnajdują podczas poruszania się po ekranie gry. Pojedyncze kliknięcie na nutkę w prawym dolnym rogu planszy podświetli punkty dźwiękowe rozrzucone po ekranie gry.







ŻABKA

Menu / Aplikacje / Edukacja / Żłobek

Gra z pakietu "Złap mnie" przewidziana dla najmłodszych użytkowników interaktywnej podłogi. Jej celem jest wspomaganie koordynacji ruchowej dzieci na etapie raczkowania, czworakowania i nauki chodzenia oraz poprawa ich motoryki. Na wyświetlanym ekranie pojawia się żabka reagująca na ruch dziecka – będzie uciekać w przeciwnąstronę. Kiedy zniknie za krawędzią ekranu, automatycznie pojawi się z innejstrony planszy.Dodatkowo, na planszy ukryte są punkty dźwiękowe, które dzieci odkrywają poruszając się po planszy gry. Można je wyświetlić na planszy klikając na rysunek nutki wprawym dolnym rogu ekranu.









MOTYL

Menu / Aplikacje / Edukacja / Żłobek

Aplikacje z pakietu Żłobek wspomagają najmłodsze dzieci w raczkowaniu, czworakowaniu i nauce chodzenia. Na ekranie kolejno pojawiają się kolorowe motylki, które należy złapać. Aby zaznaczyć motylka wystarczy na niego najechać lub po prostu wejść. Są bardzo czułe na wszelki ruch, więc bez problemu złapią je nawet najmłodsze dzieci. Klikając nutkę wprawym dolnym rogu odsłonią się aktywne punktydźwiękowe. Ukazują się w różnych pozycjach i układach; mogą również mieć różne kolory i wzory skrzydełek. Gdy dotkniesz motyla, zatrzepocze skrzydełkami i po chwili zniknie. Czasami usłyszysz niespodziewane odgłosy – plansza pełna jest ukrytych punktów dźwiękowych dodatkowo aktywizujących maluchy.







KOLOROWE SZNURKI

Menu / Aplikacje / Edukacja / Żłobek

"Kolorowe Sznurki" to aplikacja muzyczna skierowana głównie do najmłodszych, rozpoczynających swoją przygodę z muzyką. Na planszy znajduje się 10 kolorowych lin. Naciskając ręką lub nogą na kolorowe sznurki użytkownik wyzwala różne dźwięki instrumentu, jakim jest harfa. Przyjemne dla ucha brzmienia, zawsze doskonale ze sobą współgrające – zachęcają dzieci do chodzenia lub raczkowania po planszy i odgrywania własnych kompozycji. W zakładce "Zasoby" znajdują się plansze aktywne i nieaktywne, oraz różne zestawy dźwięków harfy.





ZABAWY





KODOWANIE BIO

Menu / Aplikacje / Edukacja / Kodowanie

<u>ک</u>

"Kodowanie BIO" to aplikacja rozpoczynająca serię gier, w których należy oczyścić plansze z odpadków odpowiedniego rodzaju. Zadanie polega na zaprogramowaniu drogi bohatera tak, aby zebrał wszystkie BIO odpady, które finalnie mają trafić do śmietnika. Należy być czujnym, ponieważ na planszy zawsze znajduje się jeden odpad, który należy ominąć – wyświetlają się w bańce w prawym dolnym rogu. Programowanie drogi odbywa się poprzez wybór strzałek dwuklikiem wyświetlanych po lewej stronie. Aktualna droga wyświetlana jest w dolnej części ekranu. Nad nią widnieje licznik zebranych odpadów. Używając "gumki", można usunąć całą trasę, "strzałka" służy do pominięcia poziomu, "Trójkąt" sprawdza poprawność trasy. Wszystkie czynności w grze wykonujemy dwuklikiem. Dostępne są trzy poziomy trudności, które różnią się wielkością planszy oraz liczbą odpadów do zebrania – wybieramy interesujący nas poziom dwuklikiem. Na najwyższym poziomie dodatkowym utrudnieniem jest uciekający czas.



LOGICZNE MYŚLENIE





KODOWANIE SZKŁO

Menu / Aplikacje / Edukacja / Kodowanie

W tej aplikacji zadaniem użytkownika jest zebranie odpadów szklanych, porozrzucanych po planszy. Możliwe jest to poprzez poprawne zaplanowanie drogi – trzeba bowiem zebrać wszystkie odpady szklane i wyrzucić je do pojemnika. Programowanie drogi odbywa się poprzez wybór strzałek wyświetlanych po lewej stronie dwuklikiem. Aktualna droga wyświetlana jest w dolnej części ekranu. Nad nią widnieje licznik zebranych odpadów. Używając "gumki", można usunąć całą trasę. "strzałka" służy do pominięcia poziomu. "Trójkąt" sprawdza poprawność trasy. Wszystkie czynności w grze wykonujemy dwuklikiem. Dostępne są trzy poziomy trudności, które różnią się wielkością planszy oraz liczbą odpadów do zebrania. Na najwyższym poziomie dodatkowym utrudnieniem jest uciekający czas.



LOGICZNE MYŚLENIE





KODOWANIE TWORZYWA

Menu / Aplikacje / Edukacja / Kodowanie

"Kodowanie tworzywa" jest ostatnią aplikacją z tej serii. Tym razem odpadami, które należy zebrać, są odpady z tworzyw sztucznych. Zasady gry są identyczne jak w poprzednich aplikacjach tego cyklu. Użytkownik ma za zadanie zaprojektować trasę, aby zebrać wszystkie odpady i umieścić je w pojemniku. Programowanie drogi odbywa się poprzez wybór strzałek wyświetlanych po lewej stronie. Aktualna droga wyświetlana jestw dolnej części ekranu. Nad nią widnieje licznik zebranych odpadów. Używając "gumki", można usunąć całą trasę, "strzałka" służydo pominięcia poziomu. "Trójkąt" sprawdza poprawność trasy. Dostępne są trzy poziomy trudności, które różnią się wielkością planszy oraz liczbą odpadów do zebrania. Na najwyższym poziomie dodatkowym utrudnieniem jest uciekający czas. Wszystkie czynności w grze wykonujemy dwuklikiem.







BALONIKI

Menu / Aplikacje / Edukacja / Kodowanie

W aplikacji "Baloniki" zadaniem użytkownika jest przemieszczenie żółtego balonika do miejsca, w które prowadzi zakodowana trasa. Droga którą musi przebyć balonik przedstawiona jest przy pomocy strzałek wyświetlanych w dolnej części ekranu. Przeniesienie balonika odbywa się poprzez dwukrotne naciśnięcie na pole ręką lub nogą. Kolejność kroków też jest ważnal Trasę należy czytać od lewej do prawej strony. Balonik można przenosić jedynie na pole sąsiadujące z nim, nie jest możliwy ruch po skosie. Poprawność drogi sprawdzamywciskając "lupę". Dostępne są trzy poziomy trudności, które różnią się między sobą wielkością planszy oraz trudnością zakodowanej drogi.











SKARB PIRATÓW

Menu / Aplikacje / Edukacja / Kodowanie

Countless treasures are waiting for you to find them. Become a treasure hunter! The user has to program the way to the treasure. The game starts after selecting the difficulty level, there are three difficulty levels, differing in the number of squares you need to complete to get to the treasure. Arrows that can be used are displayed on the right side of the screen. Selecting an arrow is done by pressing it twice with your foot or hand. The currently programmed path is displayed at the bottom of the screen. The green triangle is the beginning of the route and the red triangle is the end. Remember, there is no one correct path, it is important that your solution leads to the goal!









KODOWANIE PAPIER

Menu / Aplikacje / Edukacja / Kodowanie

W aplikacji "Kodowanie Papier" zadaniem użytkownika jest zaplanowanie drogi bohatera. Tym razem odpadkami, które należy zebrać, a następnie wyrzucić do pojemnika, są odpady papierowe. Programowanie drogi odbywasię poprzez wybór strzałek wyświetlanych po lewej stronie. Aktualna droga wyświetlana jest w dolnej części ekranu. Nad nią widnieje licznik zebranych odpadów. Należy uważać, aby nie zebrać odpadów innego rodzajul Używając "gumki", można usunąć całą trasę, "strzałka" służy do pominięcia poziomu. "Trójkąt" sprawdza poprawność trasy. Dostępne są trzy poziomy trudności, które różnia sie wielkościa planszy oraz liczba odpadów do zebrania. Na najwyższym poziomie dodatkowym utrudnieniem jest uciekający czas. Wszystkie czynności w grze wykonujemy dwuklikiem.









AWARIA SILNIKA

Menu / Aplikacje / Edukacja / Kodowanie

Statek kosmiczny uległ awarii! Aby ją naprawić konieczne jest doładowanie silnika. W maszynowni znajdują się cztery armatki pozwalające na przesyłanie energii. Jednak ładunek tylko wtedy dotrze do silnika, ody kolor zarówno cewki wewnetrznej jak i elementu zewnętrznej obudowy rotora, znajdujące się na linii strzału armatki będą takie same. Pomóż naprawić silnik doładowując odpowiednia ilość energii zanim skończy się czasł Po wybraniu poziomu trudności, od którego zależy predkość obracania się pierścieni, określcie liczbę drużyn. Jednocześnie możegrać dwóch lub czterech graczy. Wykonanie strzału energii wymaga pojedynczego kliknięcia na armatkę. Na koniec podsumujcie, która drużyna najlepiej współpracowała.





LOT NA MARSA

Menu / Aplikacje / Edukacja / Kodowanie

Wykryto nowe problemy ze statkiem kosmicznym, który obrał kurs na Marsal Waszym zadaniem jest uratowanie misji i jak najszybsza naprawa uszkodzonego silnika. Załoga odnalazła w maszynowni dwie specjalistyczne armatki, które mogą przesyłać energię. Jest to jednak możliwe jedynie, kiedy na linii strzału pocisku znajdą się takie same kolory pierścienia wewnętrznego i zewnętrznego, dodatkowo zgodne z kolorem amunicji. Doładujcie odpowiednią ilość energi i naprawcie uszkodzony silnik! Pierwszym krokiem jest określenie ilości drużyn, które będą ze sobą rywalizować o jak najlepszy wynik. W każdej drużynie mogą znajdować się dwie osoby, po jednej na armatkę energetyczną. Przed oddaniem strzału sprawdź, jaki koloramunicji jest najbliżej węża przesyłowego armatki – identyczne kolory muszą znajdować się na obręczach na całej linii strzału. Strzelasz klikając na armatkę.









KOLORY



POWRÓT NA ZIEMIĘ

Menu / Aplikacje / Edukacja / Kodowanie

Misja kosmiczna zaprojektowana w celu przeprowadzenia szczegółowych badań Marsa zakończyła się pełnym sukcesem, również dzięki wspólnej pracy załogi przy utrzymaniu statku kosmicznego w dobrej kondycji. Niestety podczas powrotu na Ziemię ponownie pojawiły się problemy z silnikiem. Raz jeszcze zaopatrzcie się w armatki przesyłające energię – sprawne pozostały jedynie dwie. Aby operacja zakończyła się pomyślnie pamiętajcie, że na linii strzału muszą znaleźć się identyczne kolory pierścienia zewnętrznego, wewnętrznego i centralnej części silnika. Kolory wewnętrznego rotora są ukryte – podpowiedzią, jaki kolormoże się tam znajdować są trzykolorowe kafelki przy armatce. Strzał oddawany jest poprzez pojedyncze kliknięcie na armatkę – to zadanie wymaga dużej spostrzegawczości!













POZNAJEMY ZAWODY*

Menu / Aplikacje / Edukacja / Kodowanie

Aplikacja "Poznajemy zawody" to połączenie nauki kodowania i sprawdzenia swojej znajomości zawodów. Dostępne są trzy poziomy trudności, które różnią się od siebie ilością liter. Na trzecim poziomie dodatkowym utrudnieniem jest uciekający czas. Twoim zadaniem jest ułożyć nazwę zawodu z rozsypanych liter. Aby wstawić literkę w odpowiedni kwadracik należy kliknąć na nią stopą lub ręką, a następnie kliknąć na odpowiedni kwadracik. Aby sprawdzić poprawność wykonanego zadania kliknij na kółko z trójkątem w prawej części ekranu, aby zmienić rozsypankę liter na inną kliknij na strzałkę w prawej górnej części ekranu. Żeby popełniłeś błąd możesz go cofnąć używając gumki w prawej górnej części ekranu. Aby wrócić do menu głównego kliknij na strzałkę w lewej górnej części ekranu.













Menu / Aplikacje / Edukacja / Kodowanie

Gra "Musical Instruments" to nie lada wyzwaniel Wszystkie czynności wykonujemy "klikając" lub machając nad danym elementem planszy stopą lub ręką. Twoim zadaniem jest zaprogramować trasę dziewczynki tak, aby zagrała tylko na polach z bębnami. Używając kółek po lewej stronie ekranu stwórz poprawną trasę. Ale uwagal Musisz zmieścić się w określonej liczbie ruchów! Ułatwieniem będzie skorzystanie z pola funkcji w prawym dolnym rogu. Jeśli jakiś fragment trasy się powtarza możesz zamienić go w funkcje i użyć wielokrotnie w polu ostatecznej trasy. Usunąć trasę możesz gumką w prawym górnym rogu, obok niej jest kółko, którym możesz zmienić planszę, aby sprawdzić poprawność swojego programu kliknij na kółko z trójkątem po prawej stronie ekranu.



KOLOROWE RYTMY*

Menu / Aplikacje / Edukacja / Kodowanie

Aplikacja "Colorful Rhytms" twoim zadaniem jest zaprogramowanie trasy złożonej z kolorów. Dostępne są trzy poziomy trudności. Na pierwszym etapie trzeba poprzestawiać kółka z białą otozką zgodnie ze schematem wyznaczonym przez kółka z żółtą otozką. Możesz zamieniać miejscami tylko sąsiadujące ze sobą kółka. Na drugim etapie kółek jest o wiele więcej. Na trzecim etapie dochodzi ograniczenie czasowel Aby zmienić układ schematu kliknij na kółko wiej górnej części ekranu, by zmienić kolory na literki lub cyferki – kliknij na kółeczko obok kolorów. Aby sprawdzić poprawność Twojego uzupełnionego schematu kliknij na kółko z trójkątem w prawej dolnej części ekranu. Aby wymazać ruchy kliknij na gumkę w górnej prawej części ekranu – kółkiem obok niej możesz zmienić schemat do uzupełnienia. Aby wrócić do menu głównego kliknij na kółko w lewej górnej części ekranu.













MAŁE PODRÓŻE*

Menu / Aplikacje / Edukacja / Kodowanie

W grze "Small Journeys" udoskonalisz swoje umiejętności kodowaniem samodzielnie programując trasę pociągu – w pierwszym etapie, lub trasę samochodu – w drugim i trzecim etapie. Na planszy pojawią się fragmenty torów, które trzeba ułożyć tak, aby pociąg mógł dojechać do celu. Aby usunąć niepoprawne fragmenty trasy z planszy kliknij na nie (jednokrotnie czy dwukrotnie?). a następnie z pola po lewej stronie ekranu wybierz poprawny fragment trasy i – za pomocą kliknięcia – umieć w odpowiednim miejscu. Na drugim etapie zamiast fragmentów torów masz strzałki, które wskazują kierunek jazdy auta, ale zasady się nie zmieniają. Na trzecim etapie gra staje się o wiele trudniejsza – już nie ustawiamy strzałek na trasie samochodu, programujemy ją na dolnym pasku ekranu. To nie lada wyzwaniel Aby sprawdzić poprawność trasy kliknij kółko z trójkątem w prawej dolnej części ekranu. Żeby zmienić planszę – kliknij strzałkę w prawej górnej części ekranu, żeby wyjść do menu głównego – kliknij strzałkę w lewej górnej części ekranu. Czy uda Ci się przejść wszystkie 3 poziomy trudności?



MYŚLENIE PRZESTRZENNE





PODWODNY ŚWIAT*

Menu / Aplikacje / Edukacja / Kodowanie*

W aplikacji "Underwater World" twoim zadaniem jest wypełnienie odpowiednimi kolorami pól wokół kleksów. W zależności od tego z iloma kleksami graniczy dane pole takim kolorem z danym numerem należy wypełnić kwadracik – jeśli pole graniczy tylko z jednym kleksem to zamalujemy je kolorem zielonym z cyferką 1, analogicznie z pozostałymi kolorami. Aby zamalować kwadracik, naciśnij kolor, którego chcesz użyć, a następnie zaznacz pola do zamalowania. Dostępne są trzy poziomy trudności. Etapy jeden i dwa różnią się między sobą liczbą kleksów, a na trzecim etapie dochodzi ograniczenie czasowe! Aby sprawdzić poprawność umiejscowienia kolorów kliknij na kółko z trójkątem w prawej części ekranu, by zmienić rozmieszczenie kleksów kliknij na przycisk w prawej górnej części ekranu. Aby powrócić do menu głównego kliknij na kółko w lewej górnej części ekranu.







SEGREGOWANIE ŚMIECI*

Menu / Aplikacje / Edukacja / Kodowanie*

W aplikacji "Segregujemy śmieci" twoim zdaniem jest zaplanować trasę postaci tak, aby w drodze do kosza zebrać jak najwięcej śmieci. Pamiętaj, że kolor kosza ma znaczenie jakie śmieci będą do niego wrzucane! Dostępne są trzy poziomy trudności różniące się od siebie ilością śmieci do zebrania, a na trzecim poziomie dodatkowym utrudnieniem jest uciekający czas. Po lewej stronie ekranu widnieją strzałki, których należy użyć do zaprogramowania trasy, która będzie widoczna w dolnej części ekranu. Na pierwszym poziomie możesz ruszać się tylko co jedno pole, ale na drugim możesz skakać co dwal Aby sprawdzić poprawność swojej trasy kliknij na kółko z trójkątem w prawej części ekranu, aby zmienić rozmieszczenie śmieci kliknij na strzałkę w prawej górnej części ekranu. Żeby wrócić do menu głównego kliknij strzałkę w lewej górnej części ekranu.





BUDOWANIE DROGI*

Menu / Aplikacje / Edukacja / Kodowanie*

W grze "Road Building" rozpoczniesz swoją przygodę z kodowaniem samodzielnie programując trasę auta. W grze dostępne są 3 poziomy trudności. Na planszy pojawią się fragmenty drogi, które trzeba ułożyć tak, aby samochód mógł dojechać do celu. W polu po lewej stronie ekranu wybierz poprawny fragment trasy machając nad nim stopą lub ręką i – za pomocą kliknięcia w docelowym miejscu – umieść fragment trasy. Podpowiedź – należy użyć wszystkich elementów! Jeśli się pomylisz możesz usunąć trasę używając gumki w prawym górnym rogu ekranu. Na drugim etapie robi się trudniej, bo zamiast fragmentów drogi masz strzałki, które wskazują kierunek jazdy auta, ale reguły gry się nie zmieniają. Na trzecim etapie gra staje się o wiele trudniejsza – już nie ustawiamy strzałek na trasie samochodu, programujemy ją na dolnym pasku ekranu, więc nie mamy podglądu trasy! Aby sprawdzić poprawność trasy kliknij kółko z trójkątem w prawej dolnej części ekranu. Żeby zmienić planszę – kliknij strzałkę w prawej górnej części ekranu, żeby wyjść do menu głównego – kliknij strzałkę w lewej górnej części ekranu.







FORTEPIAN*

Menu / Aplikacje / Edukacja / Kodowanie*

Gra "Piano – coding" to nie lada wyzwanie! Gra posiada trzy poziomy trudności. Wszystkie czynności wykonujemy "klikając" lub machając nad danym elementem planszy stopą lub ręką. Twoim zadaniem jest zaprogramować trasę robota tak, aby zagrał tylko na żółtych klawiszach. Używając kółek po lewej stronie ekranu stwórz poprawną trasę. Ale uwagal Musisz zmieścić się w określonej liczbie ruchów! Ułatwieniem będzie skorzystanie z pola funkcji w prawym dolnym rogu. Jeśli jakiś fragment trasy się powtarza możesz zamienić go w funkcje i użyć wielokrotnie w polu ostatecznej trasy. Usunąć trasę możesz gumką w prawym górnym rogu, obok niej jest kółko, którym możesz zmienić planszę, aby sprawdzić poprawność swojego programu kliknij na kółko z trójkątem po prawej stronie ekranu.









Menu / Aplikacje / Edukacja / Kodowanie*

W aplikacji "Picture Stories" twoim zadaniem jest ułożenie historyjki w kolejności chronologicznej. Dostępne są trzy poziomy trudności. W pierwszym etapie masz rozsypaną bajkę i klikając lub machając nad danym elementem planszy ręką lub nogą zaznacz go, a następnie umieść go w odpowiednim dymku również za pomocą kliknięcia. Na drugim etapie historyjka jest już umieszczona w dymkach, ale w nieprawidłowej kolejności. Zmień kolejność na poprawną! Aby usunąć obrazek z dymka kliknij na niego stopą lub ręką. Na trzecim etapie masz rozsypane dwie różne historyjki. Jedną z nich ułóż w poprawnej kolejności – sam wybierasz którą! Aby sprawdzić poprawność Twojego programu kliknij na kółko z trójkątem w prawej części ekranu, aby zmienić historyjkę kliknij na kółko w prawym górnym rogu, aby wyjść z gry kliknij kółko w lewym górnym rogu.







OWOCE LEŚNE*

Menu / Aplikacje / Edukacja / Kodowanie*

W aplikacji "Forest Fruit" twoim zadaniem jest dotrzeć do skrzyni z owocami zbierając po drodze wszystkie rozrzucone owoce. Dostępne są trzy poziomy trudności. Plansze różnią się pomiędzy sobą wielkością i ilością owoców do zebrania. Zaplanuj trasę dziecka do skarbu klikając lub machając nad elementami ekranu, które chcesz wybrać. Możesz poruszać się co jedno lub dwa pola, ale niemożliwe jest poruszanie się po skosie. Pole, na które chcesz się poruszyć wybierasz zaznaczając literę z odpowiednią kolumną, a następnie dopasowując do niej cyferkę z odpowiednim numerem wiersza. Pamiętaj, żeby omijać przeszkody! Aby sprawdzić poprawność trasy kliknij kółko z trójkątem w prawej dolnej części ekranu. Żeby zmienić planszę – kliknij strzałkę w prawej górnej części ekranu, żeby wyjść do menu głównego – kliknij strzałkę w lewej górnej części ekranu. Na trzecim poziomie dodatkową trudnością jest ograniczony czas na wykonanie zadania!





PIRACKIE SKARBY*

Menu / Aplikacje / Edukacja / Kodowanie*

W aplikacji "Pirates Treasures" twoim zadaniem jest dotrzeć do skrzyni ze skarbami zbierając po drodze wszystkie rozrzucone diamenty. Dostępne są trzy poziomy trudności. Plansze różnią się pomiędzy sobą wielkością i ilością diamentów do zebrania. Zaplanuj trasę pirata do skarbu klikając lub machając nad elementami ekranu, które chcesz wybrać. Możesz poruszać się co jedno pole – na pierwszych dwóch poziomach lub co dwa pola na trzecim poziomie, ale niemożliwe jest poruszanie się po skosie. Pole, na które chcesz się poruszyć wybierasz zaznaczając odpowiednią strzałkę wskazującą kierunek. Na dole ekranu wyświetla się zaprogramowana trasa. Pamiętaj, żeby omijać przeszkody! Aby sprawdzić poprawność trasy kliknij kółko z trójkątem w prawej dolnej części ekranu, żeby usunąć trasę kliknij gumkę w prawej górnej części ekranu. Żeby zmienić planszę – kliknij strzałkę w prawej górnej części ekranu, żeby wyjść do menu głównego – kliknij strzałkę w lewej górnej części ekranu.

KODOWANIE









PIXELART*

Menu / Aplikacje / Edukacja / Kodowanie*

W aplikacji "PixelArt" twoim zadaniem jest zamalowanie odpowiednich kwadracików na planszy tak, aby utworzyły ukryty kształt. Dostępne są trzy poziomy trudności i trzy kolory. Na pierwszym etapie każdy kolor ma swój numer i należy zamalować kwadraciki z odpowiadającym każdemu kolorowi numerem. Najpierw kliknięciem nogą lub ręką wybieramy odpowiedni kolor, a następnie klikamy na kwadracik, który chcemy zamalować. Na drugim etapie kolory nie mają już swoich numerów. Na dole ekranu wyświetlają się adresy pól, w kolorach odpowiadających tych, które są dla nas dostępne. Każdy pole znajdujemy szukając kolumny odpowiadającej literze adresu, a potem schodzimy tyle kwadracików w dół ile wskazuje nam liczba w adresie. Na trzecim etapie dodatkową trudnością jest ubiegający czas na wykonanie zadania. Aby sprawdzić poprawność swojego obrazka kliknij na kółko z trójkątem w prawej części ekranu. Aby zmienić wzór do namalowania kliknij na kółko w prawej górnej części ekranu.











Menu / Aplikacje / Edukacja / Kodowanie

Aplikacja "Rytmy" jest pochodną gry "Kolorowych Rytmów", a twoim zadaniem jest zaprogramowanie trasy złożonej z kolorów, liter lub cyferek na podstawie wstępnego ich rozłożenia – Ty wybierasz co wolisz. Dostępne są trzy poziomy trudności. Na pierwszym etapie masz kilka losowych pół do uzupełnienia schematu. Najpierw klikasz na kolor, który chcesz wybrać, a następnie na pole, które chcesz uzupełnić. Na drugim etapie masz już całą trasę do zaprogramowania na podstawie pierwszych kilku pól schematu. Na trzecim etapie dochodzi ograniczenie czasowe! Aby zmienić układ schematu kliknij na kółko w środkowej górnej cześci ekranu, by zmienić kolory na literki lub cyferki – kliknij na kółeczko obok kolorów. Aby sprawdzić poprawność Twojego uzupełnionego schematu kliknij na kółko z trójkątem w prawej dolnej części ekranu. Aby wymazać ruchy kliknij na gumkę w górnej prawej części ekranu – kółkiem obok niej możesz zmienić schemat do uzupełnienia. Aby wrócić do menu głównego kliknij na kółko w lewej górnej części ekranu.







ZABAW KOTA*

Menu / Aplikacje / Edukacja / Kodowanie

W grze "CatPlay" pomóż właścicielowi dotrzeć do kota zbierając po drodze piłkę. Dostępne są trzy poziomy trudności. Na pierwszym etapie w dolnej części ekranu wyświetla Ci się wiersz trasy, w którym należy umieścić strzałki w taki sposób, aby trasa prowadziła do kota. Koło zębate oznacza podniesienie lub upuszczenie piłki. Aby przenieść strzałkę na odpowiednie pole wiersza trasy, najpierw kliknij – nogą lub ręką – na strzałkę, a następnie na pole, w którym chcesz ją umieścić. Na drugim etapie znajduje się zapełniony wiersz trasy, w którym są błędy. Napraw je, aby właściciel mógł dotrzeć do kotał Aby usunąć błędną strzałkę wystarczy na nią kliknąć. Na trzecim etapie sam tworzysz trasę dla swojej postaci, masz nieograniczone możliwości tras – ogranicza Cię jedynie czas. Aby sprawdzić poprawność trasy kliknij na kółko z trójkątem w prawej części ekranu, by zmienić ułożenie trasy kliknij na kółko w prawej górnej części ekranu, a obok niego znajduje się gumka, którą możesz usunąć wszystko z wiersza trasy. Żeby wrócić do menu głównego kliknij na kółko w lewej górnej części ekranu.





KOLOROWANKI: PRZYRODA

Menu / Aplikacje / Zabawa / Pisak IR

"Kolorowanki: Przyroda" to zbiór pięciu kolorowanek związanych z naturą. Aby wybrać kolor, którego chcesz użyć kliknij na niego stopą lub ręką, a następnie przejedź po fragmentach, które chcesz zamalować. Możesz wybrać grubość pisaka oraz cofać swoje ruchy za pomocą gumki.









KOLOROWANKI: ŻYCIE

Menu / Aplikacje / Zabawa / Pisak IR

"Kolorowanki: Życie" to zbiór pięciu kolorowanek związanych ze scenami życia codziennego. Aby wybrać kolor, którego chcesz użyć kliknij na niego stopą lub ręką, a następnie przejedź po fragmentach, które chcesz zamalować. Możesz wybrać grubość pisaka oraz cofać swoje ruchy za pomocą gumki.









TUX PAINT

Menu / Aplikacje / Zabawa / Pisak IR

W aplikacji "Tux Paint" nie masz żadnych ograniczeń. Rysować różnymi kolorami co tylko chcesz, ale nie tylko! Możesz również wklejać różne figury, kształty, zwierzątka czy obrazki. Do tego możesz wybrać ich kolor oraz dodać do nich efekty specjalne takie jak rozmazanie, zacienie, rozjašnienie. Do wyboru masz również kolor tła. Aby wybrać element lub kolor wystarczy na niego kliknąć stopą lub ręką. Aby wymazać fragment użyj gumki. Możesz również zapisać swoje efekty i otworzyć je w dowolnym momencie!









MAZAJE

Menu / Aplikacje / Zabawa / Pisak IR

Gra "Mazaje" to czarna tablica, na której możesz rysować kredą dowolne kształty. Zmywać swoje rysunki możesz gąbką. Znajduje się tu też ukryta funkcja "play" – gdy ją klikniesz rozpocznie się gra, w której twoim zadaniem będzie zebranie spadających kształtów narysowanych wcześniej przez Ciebiel IIe kształtów uda Ci się zebrać? Łatwiej jest zbierać mniejsze czy większe kształty?









KOLOROWANKI: SZKICOWNIK BIAŁY

Menu / Aplikacje / Zabawa / Pisak IR

W "Kolorowanki: Szkicownik Biały" możesz rysować na białym tle wszystko to co chcesz. Do wyrobu masz pięć kolorów kredek oraz różne ich grubości. Aby wybrać dany kolor kliknij na niego ręką lub stopą, a następnie… rysuj! Poczuj dowolność i narysuj co tylko chcesz. Aby cofnąć swój ruch możesz użyć gumki, klikając na nią.













KOLOROWANKI: SZKICOWNIK CZARNY

Menu / Applications / Fun / IR Pen

W "Kolorowanki: Szkicownik Czarny" możesz rysować na czarnym tle wszystko to co chcesz. Do wyrobu masz pięć kolorów kredek oraz różne ich grubości. Aby wybrać dany kolor kliknij na niego ręką lub stopą, a następnie… rysuj! Poczuj dowolność i narysuj co tylko chcesz. Aby cofnąć swój ruch możesz użyć gumki, klikając na nią.











MOTYLKOWE SUDOKU

Menu / Aplikacje / Zabawa / Gry Logiczne

"Motylkowe sudoku" to przystępna wersja popularnej gry sudoku, w której użytkownik ma za zadanie uzupełnienie planszy odpowiednimi motylkami w taki sposób aby w linii poziomej oraz pionowej każdy rodzaj motylka występował tylko raz. Po prawej stronie ekranu wyświetlane są dostępne motylki które wybieramydwukrotnym naciśnięciem nogą lub ręką. Aby umieścić motylka na planszy należy również nacisnąć dwa razy na pustepole. Naciskając lupę możemy sprawdzić czy udało nam się poprawnie wykonać zadanie. Dostępne są 3 poziomy trudności różniące się między sobą liczbą pustych pól – nowym entuzjastom sudoku polecamy zacząć od najniższego.





LOGICZNE MYŚLENIE





TABULA LUSORIA

Menu / Aplikacje / Zabawa / Gry Logiczne

Planszowa gra logiczna dla dwóch graczy składająca się z trzech etapów: losowanie koloru, ustawianie i prze-suwanie. Partia odbywa się na planszy złożonej z ośmiu pól połączonych prostymi i zakrzywionymi liniami. Po ustaleniu kolorów graczy następuje druga faza rozgrywki, gdzie zawodnicy naprzemiennie ustawiają po 3 swoje pionki na wolnych polach. Pionki należy układać lub przesuwać na planszy za pomocą podwójnego kliknięcia. Po podświetleniu na żółto wybranegopola kliknij na nie ponownie, aby potwierdzić swój wybór. W trzecim etapie należy przesuwać pionki po liniach łączących pola, na których się znajdują. Po kliknięciu na pionek na zielono podświetlą się pola, które można zająć. Wygrywa gracz, który jako pierwszy ustawi 3 pionki w linii.



SPOSTRZEGAWCZOŚĆ





KÓŁKO I KRZYŻYK

Menu / Aplikacje / Zabawa / Gry Logiczne

Jedna z najpopularniejszych gier logicznych skierowana dla pary graczy właściwie w każdym przedziale wiekowym. Rozgrywkę rozpoczyna osoba, której jako pierwszej uda się wylosować trzy takie same figury. Celem i warunkiem zwycięstwa jest ułożenie na planszy trzech swoich znaków w linii: pionowej, poziomej lub ukośnej. Ustawiacie swoje figury na planszy głównej za pomocą podwójnego kliknięcia. Popierwszym kliknięciu pod- świetli się wybrane pole, natomiast drugi klikzatwierdzi wybór. Jednocześnie należy tak ustawiać swoje figury, aby uniemożliwić przeciwnikowi zwycięstwo. Rozgrywka odbywa się na planszy o wymiarach 3x3. Pozakończonej partii wracacie do Ekranu Startowego gry.







LOGICZNE MYŚLENIE





MŁYNEK

Menu / Aplikacje / Zabawa / Gry Logiczne

Młynek to logiczna gra planszowa przeznaczona dla dwóch graczy. Po wylosowaniu koloru i ustaleniu, który z graczy rozpoczyna, użytkownicy układają naprzemienne na planszy po 9 swoich pionków starając się ustawić 3 piony w linii z wykorzystaniu podwójnego kliknięcia. Pierwszy klik podświetla na żółto pole, adrugi zatwierdza wybór. Wygrywa ten, któremu uda się to jako pierwszemu. Jeśli po ułożeniu wszystkich dostępnych pionków nadal nie ma zwycięzo, uczestnicy przestawiają swoje piony po łączących je liniach tak, aby ułożyć zwycięski "młynek" – 3 piony jednego koloru w linii. Podwójnym kliknięciem zaznaczanyjest pionek do przesunięcia a następnie klikając dwa razy na podświetloną na zielono pozycję na planszy dokonujemy przesunięcia – możemy przesuwać pionki tylko na pola połączone linią z naszym pionkiem. Można wybrać z jakiego poziomu zaczynamy grę – plansza czysta lub plansza z rozpoczętą grą.











Menu / Aplikacje / Zabawa / Gry Logiczne

Grając, postaraj się zaznaczyć jak największą liczbę figur tożsamych z elementem przedstawionym na taśmociągu na środku planszy. Masz na to zadanie 120 sekund. Pamiętaj również, że figura na taśmociągu zmienia się co kilkadziesiąt sekund, obserwuj uważnie jakie elementy należy zbierać. Jedno z trzech dostępnych tempaktywowane jest pojedynczym kliknięciem: naciśnij na kółko z cyfrą 1, 2 lub 3. Aby zbierać figury wystarczyprzeciągnąć nad nimi stopą lub dionią, możecie również po nich skakać lub uderzać w nie. Gdy swobodne figury o takim samym kształcie połączą się, uzyskają barwę pochodną wynikającą z ich barw podstawowych. Po zderzeniu figur o różnych kształtach następuje wybuch.





) FIGURY GEOMETRYCZNE



RZEMIEŚLNICY

Menu / Aplikacje / Zabawa / Gry Logiczne

Na planszy znajduje się czterech przedstawicieli różnych zawodów na tle swoich budynków pracy. Twoim zadaniem jest zaznaczenie zawodu, z którym kojarzy się przedmiot wyświetlany w górnej części ekranu. Aktywacja zachodzi poprzez przeciągnięcie stopą nad wybranym rzemieślnikiem, stąd ruch powinien być zdecydowany i precyzyjny aby nie zahaczyć o sąsiadującego ludzika. Pomiędzy kolejnymi wyświetleniami przedmiotu charakterystycznego należy odczekać kilka sekund. Pamiętaj: jeśli dobrze się przyjrzysz, dostrzeżesz ukryte podpowiedzi. Zdobądź jak największą liczbę punktów. Każda błędna odpowiedź, zabiera jedną szansę, możesz pomylić się dwa razy!





KOORDYNACJA



WIECZNE PUDYCZE

Menu / Aplikacje / Zabawa / Gry Logiczne

Ta aplikacja jest zmodyfikowaną wersją gry "Pudycze". W tym wariancie należy nastawić się na o wiele dłuższą, wręcz nieograniczoną czasowo rozgrywkę. Zasady układania kafelków i zdobywania punktów pozostają takie same kafelki układane są na planszyza pomocą podwójnego kliknięcia - różnica polega na znikaniu wiersza lub kolumny, kiedy zostaną całkowicie wypełnione obrazkowymi płytkami. Aby usunąć płytkę zobrazkiem należy kliknąć na bombę, a następnie podwójnym klikiem zaznaczyć niechciany kafelek – gracz może to zrobić, gdy w prawym dolnym rogu pojawi się bomba, nie zawsze tam jest. Stracisz jednak wtedyczęść punktów! Celem jest ustanowienie nowego rekordu punktów oraz przeprowadzanie długich, relaksujących rozgrywek.













PUDYCZE

Menu / Aplikacje / Zabawa / Gry Logiczne

Celem gry jest ułożenie elementów w rzędy lub kolumny – zdobywasz punkty za każdym razem kiedy wypełnisz któreś z nich. Pierwszy element (wyświetlany z prawej strony planszy) musi przylegać do szarego kafelka. Każdy kolejny musi stykać się z co najmniej jednym położonym wcześniej elementem (chyba, że pola dookoła szarego kafelka są jeszcze wolne – można wówczas układać również na nich). Bardzo ważne jest, aby sąsiadujące kafelki zgadzały się ze sobą kolorem lub wzorem. Jeżeli nie da się ułożyć kafelka należy kliknąć przycisk 'Następny' za pomocą pojedynczego kliku. Kafelki układasz klikając podwójnie na wybrane pole. Po pierwszym kliku pole podświetli się na żółty kolor – naciskając na nie po raz drugi potwierdzisz swójwybór.







KOORDYNACJA WZROKOWO-RUCHOWA





KOLOROWE FIGURY

Menu / Aplikacje / Zabawa / Gry Logiczne

Na początku rozgrywki wybierz odpowiednie tempo - dostępne są trzy prędkości napływania figur - naciśnij na kółko z cyfrą 1, 2 lub 3.. Kolejnym krokiem jest zapamiętanie kształtu i koloru figury, którą należy zbierać - masz na to kilka sekund. Po wyświetleniu się głównego ekranu zauważysz napływające z każdej strony figury w różnych kolorach, kształtach i wielkościach - wybieraj tylko te, które sa tożsame z elementem pokazanym na początku tury. Aby zbierać figury wystarczy przeciągnąć nad nimi stopą lub dłonią, możecie również po nich skakać lub uderzać w nie. Napełnij naczynie znajdujące się po prawej stronie planszy i spróbuj raz jeszcze lub pozwól grać innym!





FIGURY GEOMETRYCZNE





KOLOROWE KOŁA

Menu / Aplikacje / Zabawa / Gry Logiczne

"Kolorowe Koła" to pierwsza z aplikacji w pakiecie "Klasyfikowanie". Głównym zadaniem jest w jak najkrótszym czasie wypełnienie naczynia zlokalizowanego w prawej części ekranu gry. Tempo wybierane jest poprzez kliknięcie na przycisku z cyfrą 1,2 lub 3. Po wyborze tempa na kilka sekund pojawi się koło w jednym kolorze – zapamiętaj jel Tylko takie koła można zbierać w tej turze. Pięć kół wypełnia naczynie. Zaznaczanie figur do zebrania wymaga dowolnego ruchu nad nimi: przeciągnięcia, kliknięcia bądź uderzenia. W trakcie napływania figur na planszę, niektóre z nich mogą się ze sobą zderzyć - wtedy dojdzie do wybuchu (jeśli kolory kół są identyczne) lub do połączenia (w koło barwy pochodnej).









WYBUCHOWA ŚCIEŻKA

Menu / Aplikacje / Zabawa / Gry Zwinnościowe

Z pomocą tej aplikacji możesz wyćwiczyć swój refleks i zreczność, które bez watpienia sa istotnymi umiejętnościami w życiu codzienným każdego z nas. Szczególnie w przypadku dzieci, dobrym sposobem trenowania są właśnie gry interaktywne które oprócz rozrywki zapewniają niezbędną ilość ruchu i zachęcają do koncentracji. "Wybuchowa Ścieżka" to aplikacja, która składa się z wielu plansz odblokowywanych po zdobyciu określonej liczby punktów – dlatego też nie nudzi się i dostarcza zabawy na długi czas. Celem jest zbieranie świnek, owiec lub samochodzików i omijanie bomb, które zabieraja życie. Zbierać świnki można poprzez najechanie nad nimi stopą lub ręką. Przeskakuj pomiędzy ścieżkami, tak aby omijać bomby i zbierać wszystkie premiowane przed-mioty; nie możesz ominąć żadnego, inaczej stracisz życie! Rozgrywka jest przeznaczonarównież dla wielu graczy.











KRETOWISKO

Menu / Aplikacje / Zabawa / Gry Zwinnościowe

Mnóstwo ruchu - tym właśnie jest aplikacja "Kretowisko". Zadaniem użytkowników jest łapanie krecików zanim ponownie schowają się do swoich norek – są bardzo szybkie! Należy jednak uważać na krety z czerwonym kaskiem, są niebezpieczne i za łapanie ich gracze otrzymują punkty ujemne. Tutaj wszystkie chwyty są dozwolone: kreciki można łapać dłońmi oraz stopami, najeżdżać na nie, lub po prostu skakać po planszy. Za każdego kolejnego zwierzaka złapanego w tej samej turze dostaniecie coraz więcej punktów. Ponadto, te z niebieskimi kaskami są dodatkowo premiowane. Grać może jedna lub wiele osóbjednocześnie.











BAŃKI MYDLANE

Menu / Aplikacje / Zabawa / Gry Zwinnościowe

Ochroń fundamenty przed spadającymi bańkami, nie dopuść aby spadły na podłoże. Bańki mydlane ulegają zniszczeniu po przeciągnięciu nad nimi stopą lub dłonią – jeśli zbijesz bąbelki ruchem podobnym do kopnięcia, masz szansę rozbić od razu również te mniejsze, pojawiające się po chwili, jeśli jednak to Ci się nie uda pojawia się mniejsze bąbelki – tutaj dobrym rozwiązaniem jest praca zespołowa, ponieważ baniek pojawia się coraz więcej. Złapcie je wszystkiel Zniszczone fundamenty odbudowują się po kilku sekundach. Aplikacja ma kilka plansz oraz poziomów trudności – odblokujesz je po uzyskaniu wystarczających wyników na poprzedniej planszy. Z poziomu menu grymożesz wybrać planszę, wktórą chcesz zagrać – kolejne plansze odblokowują się, bo zebraniu pięciu gwiazdek na planszach poprzednich.















Menu / Aplikacje / Zabawa / Gry Zwinnościowe

Las pogrążony w mroku, niebo rozświetlone gwiazdami, nastrojowa muzyka w tle - tą sielankę zakłócają jednak małe duszki ukrywające się w cieniu. Celem gry jest oczyszczenie lasu z uciążliwych upiorków pojawiających się dookołał Jeśli pominiesz choć jednego - przegrywasz. Jeśli możesz liczyć na wsparcie przyjaciół w tej misji, na pewno warto skorzystać z siły walki w grupiel Zbijanie duszków przez graczywymaga jedynie przeciągnięcia nad nimi stopą lub dłonią. Jeśli nie zdążysz, upiór złapie cię i wrócisz do menu głównego. Aby spróbować ponownie, z poziomu menu startowego gry aktywuj strzałkę na brązowym tle poprzez pojedyncze kliknięcie. W prawym górnym rogu planszy pojawia się liczba trafionych duszków – twoim celem jest podwyższać wynik w każdej kolejnej turze!











SKARBY PUSTYNI

Menu / Aplikacje / Zabawa / Gry Zwinnościowe

Skarby pustyni to klimatyczna aplikacja zlokalizowana w pustynnej krainie, w której sprawdzisz swój refleks i koordynację wzrokowo-ruchową. Zdobywasz punkty zbierając magiczne lampy. Lampy zbierane są poprzez przeciągnięcie nad nimi stopąlub dłonią. Pustynne skarby nie pozostają jednak bez opieki – pilnują ich jadowite skorpiony, które tylko czekają aż wpadniesz w ich pułapkę. Nie możesz ich dotknąć ani stać nad nimi, wtedy cię złapią. Atakują również w powietrzu! Masz tylko jedno życie, więc zachowaj ostrożność. W trakcie rozgrywki możesz zastanowić się jakie znasz pustynne kraje? Czy wiesz jakie mieszkają tam zwierzęta oraz jakiego typu rośliny można tam spotkać?













OWOCOWA ŚCIEŻKA

Menu / Aplikacje / Zabawa / Gry Zwinnościowe

"Owocowa Ścieżka" to typ gry, która należy do kategorii tak zwanych "endless runner", to znaczy aplikacji w trakcie których nie możemy zatrzymać się nawet na chwilę, a rozgrywka nigdy się nie kończy. W naszym kierunku ciągle napływają kolorowe owoce: gruszki, jabłka, banany, truskawki i kiwi. Zadaniem graczy jest zebranie ich wszystkich! Przeciągnięcie nad owocem lub uderzenie w niego sprawi, że zostanie zebrany. Ponadto zbierać je można tylko w dolnej części ekranu gry, górna część ścieżki pozostaje nieaktywna. Każdy zebrany owoc to jeden punkt – należy zebrać 100 punktów, aby przejść do kolejnego poziomu. Prędkość owoców wzrasta zkażdym kolejnym poziomem, co znacząco utrudnia zadanie! Niestety za każdy opuszczony owoc naliczane są punkty ujemne, więc najlepiej bawić się w grupie i złapać je wszystkie!











PIŁKA NOŻNA

Menu / Aplikacje / Zabawa / Sport

Piłka nożna od wielu lat uznawana jest za nasz sport narodowy. Również wśród najmłodszych ta emocjonująca dyscyplina budzi największe zainteresowanie – regularnie powstają nowe Orliki oraz organizowane są turnieje na różnym szczeblu zaawansowania. Teraz w piłkę nożną możecie pograć również z wykorzystaniem urządzenia multimedialnego FI/Sky. Do wyboru dla graczy przygotowano możliwość rozegrania meczu trwającego 2, 5 albo 10 minut. Wygrywa zespół, który wokreślonym czasie zdobędzie najwięcej goli. Piłka reaguje po najechaniu na nią stopą, możetakże osiągać różne prędkości. Zupełnie jak w rzeczywistości ruch piłki zależy od siły uderzenia oraz od strony, z której został wykonany manewr. Decyzja odnośnie liczby graczy należy do Was – najważniejsze to dobrze się bawić. Pamiętajcie, że od siły uderzenia często ważniejsza jest precyzja.















Menu / Aplikacje / Zabawa / Sport

Jeśli nigdy nie miałeś okazji zagrać w hokeja – to już najwyższa pora na spróbowanie swoich sił w tym sporciel Różnica między wersją wirtualną a prawdziwą tej gry jest taka, że w naszym przypadku zamiast kii do uderzania krążka będziemy używać naszych nóg! Do wyboru dla graczy przygotowano możliwość rozegrania meczu trwającego 1, 3 albo 10 minut – wybieramy podwójnym kliknięciem. Wygrywa zespół, który w określonym czasie zdobędzie najwięcej bramek. Krążek reaguje po najechaniu na nią stopą, możetakże osiągać różne prędkości. Zupełnie jak w rzeczywistości ruch krążka zależy od siły uderzenia oraz od strony, z której został wykonany manewr. Decyzja odnośnie liczby graczy należy do Waś – najważniejsze to dobrze się bawić. Pamiętajcie, że od siły uderzenia często ważniejsza jest precyzja. Gra po zakończeniu rundy rozpocznie się automatycznie w tej samej konfiguracji czasowej.











PIŁKA ULICZNA

Menu / Aplikacje / Zabawa / Sport

Piłka uliczna to odmiana piłki nożnej jednak nie jest rozgrywana na bojsku czy orliku - tylko na "ulicy". Nie jedno z nas grało kiedyś w piłkę na ulicy bądź podwórku, bo nie było jeszcze tylu boisk dookoła. Gra ta pomoże niektórym wrócić klady w pinky na dney odze podwala, bo ine yno jeszece vyna bolska dokola, obra d ponoze ineze ineze ineze ineze do lat dzieciństwa, a młodzi użytkownicy mogą przekonać się jak wyglądały początki ze sportem starszych kolegów. Do wyboru dla graczy przygotowano możliwość rozegrania meczu trwającego 1, 3 albo 10 minut – wybieramy podwójnym kliknięciem. Wygrywa zespół, który wokreślonym czasie zdobędzie najwięcej goli. Piłka reaguje po najechaniu na nią stopą, może także osiągać różne prędkości. Zupełnie jak w rzeczywistości ruch piłki zależy od siły uderzenia oraz od strony, kliknięciem także także w rzeczywistości ruch piłki zależy od siły uderzenia oraz od strony, z której został wykonany manewr. Decyzja odnośnie liczby graczy należy do Was – najwaźniejsze to dobrze się bawić. Pamiętajcie, że od siły uderzenia często ważniejsza jest precyzja. Gra po zakończeniu rundy rozpocznie się automatycznie w tej samej konfiguracji czasowej











ZABAWA





PIŁKI NA PLAŻY

Menu / Aplikacje / Zabawa / Sport

Kto z nas nie lubi lata, plaży i wspólnej zabawy na piasku? Pierwszym skojarzeniem jest sezon wakacyjny oraz wyjazdy z rodziną nad morze lub jezioro. Zabieramy wówczas ze sobą nieodłączne parasole, leżaki oraz... piłki plażowe! Aplikacja polega na wykopywaniu piłek poza ekran gry. Aby wprawić piłkę wruch wystarczy najechać na nią stopą. Sprawdzi się również ruch symulujący zwykłe kopnięcie – jeśli dobrze wycelujesz piłka może pofrunąć naprawdę szybko! Zabawy na pewno wystarczy dla każdego, ponieważ piłki odnawiają się automatycznie, po opuszczeniu ekranu gry. Bawiąc się z tą aplikacją możesz wrócić wspomnieniami do przyjemnych chwil w oczekiwaniu na najbliższe lato! Nastaw się na relaks i odprężenie, wsłuchaj się w spokojny szum fal i oddaj się bez reszty grze w piłki plażowe.











PRZECIĄGANIE LINY*

Menu / Aplikacje / Zabawa / Sport

Przeciąganie liny to gra ruchowa przeznaczona dla dwóch lub czterech uczestników. Gracze, wskakując na pojawiające się kolorowe koła (czerwone i niebieskie) przeciągają linę na swoją stronę. Liczy się szybkość skoków, a wygrywa drużyna, której uda się przesunąć zawiązaną na środku liny wstążkę, na swoją stronę. W celu przeciągnięcia liny na swoją stronę należynaciskać pojawiające się na planszy kolorowe koła. Liczy się szybkość, ponieważ wchwili gdy gracz po drugiej stronie pierwszy naciśnie koło, lina zostanie przeciągnięta o pewną odległość w jego stronę a jednocześnie koło po naszej stronie zniknie.













UKRYTE PRZEDMIOTY

Menu / Aplikacje / Zabawa / Łamigłówki

Możesz pochwalić się posiadaniem tak zwanego "sokolego oka"? Spośród całej sterty rozrzuconych przedmiotów spróbuj odnaleźć wskazane rzeczy. Przedmioty, które musisz wskazać znajdują się na pasku w górnej części ekranu obok obrazka lupy. Aby zadanie nie było zbyt łatwe, musisz zmieścić się w zadanym czasie; zegar znajduje się w lewym górnym rogu ekranu. Odnalezione przedmioty należy wskazać za pomocą pojedynczego kliknięcia. Ponieważ obraz gry jest duży, a czasu niewiele, z powodzeniem możecie graćw kilka ośb jednocześnie. Naciskając na obrazek koła zębatego można przejść do sekcji ustawień gdzie dostosujecie do swoich potrzeb między innymi muzykę lub powrócicie do ekranu startowego aplikacji.







MEMORY POJAZDY

Menu / Aplikacje / Zabawa / Łamigłówki

How good is your memory? Do you have a talent for repeating certain sequences? You can test your skills here. Map the order of selecting vehicles in accordance with the code presented. One additional vehicle will be added to your sequence at each step. The user interacts with the image via the single-click mechanism - click on the vehicle you want to select and it's ready! If you make a mistake, continue where you made the mistake - the sequence you selected before will not be lost. Do as many correct repetitions as possible within the given time. The settings icon allows you to adjust the sound and exit to the main menu.







ZAPAMIĘTYWANIE

KONCENTRACJA





DOPASOWANA PARA

Menu / Aplikacje / Zabawa / Łamigłówki

Aplikacja "Dopasowana Para" to gra, która zapewni rozrywkę i niemałe wyzwanie każdemu użytkownikowi. W określonym czasie należy odkryć jak najwięcej par pasujących do siebie obrazków. Karty odkrywane są przywykorzystaniu mechanizmu pojedynczego "kliknięcia". Naciśnij na kartę, którą chcesz odkryć – po odkryciu dwóch dostaniesz punkty za poprawne dopasowanie lub karty ponownie się odwrócą. Przycisk ustawień pozwala na dostosowanie dźwięków i muzyki w tłe. Z każdą kolejną planszą wzrasta ilość kart do odkrycia, a czas się kurczy. Każda dopasowana para to dodatkowe punkty – polepszaj swój wynik i obierz za cel pobicie rekordu!











UKŁADANKA

Menu / Aplikacje / Zabawa / Łamigłówki

Plansza początkowa przedstawia obrazek pocięty na 4 części, które nie znajdują się w odpowiednich miejscach. Ułóż je tak, aby tworzyły spójną całość. Pojedynczym kliknięciem należyzaznaczyć kolejne dwa kafelki, które chcesz zamienić miejscami. Po uporządkowaniu planszy pojawi się kolejna, złożona z większej ilości puzzli. Stopień trudności wzrasta wraz z każdym kolejnym obrazkiem – spostrzegawczość i koncentracja są tutaj niezbędne! Dodatkowym utrudnieniem jest czas, który ogranicza długość rundy przeznaczonej na jedną planszę. Zegar odliczający znajduje się w prawym górnym rogu ekranu. Tura kończy się automatycznie po poprawnym ułożeniu wszystkich puzzli.





SPOSTRZEGAWCZOŚĆ







MEMORY JEDZENIE

Menu / Aplikacje / Zabawa / Łamigłówki

How good is your memory? Do you have a talent for repeating certain sequences? You can test your skills here. Map the order of food selection according to the code presented. One additional product will be added to your sequence at each step. The user interacts with the image through the single-click mechanism - click on the product you want to choose and it's ready! If you make a mistake, continue where you made the mistake - the sequence you selected before will not be lost. Do as many correct repetitions as possible within the given time. The settings icon allows you to adjust the sound and exit to the main menu.



וחחח	ZAPAMIĘTYWANIE
GB	





MEMORY ZWIERZĄTKA

Menu / Aplikacje / Zabawa / Łamigłówki

Jak dobra jest Twoja pamięć? Masz talent do powtarzania określonych sekwencji? Tutaj możesz sprawdzić swoje umiejętności. Odwżoruj kolejność zaznaczania zwierzątek zgodnie z zaprezentówanym kodem. W każdym kroku do Twojej sekwencji zostanje dodane jedno nowe zwierzatko. Użytkownik wywołuje interakcje z obrazem poprzez mehanizm pojedynczego kliknięcia – naciśnij na zwierzątko które chcesz wybrać i gotowe! Jeśli się pomylisz kontynuujtam, gdzie zaszła pomyłka – sekwencjaktórą wcześniej zaznaczyłeś nie przepada. Wykonaj jak najwięcej poprawnych powtórzeń w zadanym czasie. Ikona ustawień pozwala na dostosowanie dźwięku oraz wyjście do menu głównego.





T ZAPAMIĘTYWANIE GB





DOPASOWANE SŁOWO

Menu / Aplikacje / Zabawa / Łamigłówki

Języki obce, a w szczególności język angielski to w dzisiejszych czasach obowiązkowa umiejętność. U podstaw biegłego posługiwania się językiem obcym leży znajomość szerokiej gamy słówek, przede wszystkim dotyczących przedmiotów codziennego użytku i wiedzy ogólnej. Aplikacja "Dopasowane Słowo" została stworzona czerpiąc z uniwersalności popularnej gry Memory - dzięki temu nie tylko nauczysz poświczysz język obcy, ale też poprawisz swoją zdolność zapamiętywania Na każdej kolejnej planszy zobaczysz coraz więcej kart do dopasowania. Karty odkrywane są przywykorzystaniu mechanizmu pojedynczego "kliknięcia". Naciśnij na kartę, którą chcesz odkryć – po odkryciu dwóch dostaniesz punkty za poprawne dopasowanie lub kafelki ponownie się odwrócą. Przycisk ustawień pozwala na dostosowanie dźwięków i muzyki w tle.











OUIZ OBRAZKOWY

Menu / Aplikacje / Zabawa / Łamigłówki

Znajdź prawidłowe zdjęcie zwierzęcia spośród czterech proponowanych - wskazówką jest jego wizerunek i dźwięk, który wydaje. Musisz wyrobić się w czasie! Najpierw, klikając wybierz poziom trudności. Do wyboru są dwa poziomy trudności. Ale bądź ostrożny, drugi poziom wymaga dużo refleksul Dla początkujących zalecamy rozpoczęcie od poziomu prostego, a następnie spróbować swoich sił na wyższym poziomie. Żądany obraz jest wybierany jednym "kliknięciem". Pamiętaj, że nie masz na to dużo czasu!









Menu / Aplikacje / Zabawa / Żywioły

Ekran gry przedstawia dziki zbiornik wodny z kamieniami oraz liliami wodnymi. Na planszy znajdują się niewidoczne dla graczy punkty, które po aktywacji wywołuja losowe efekty dźwiekowe. Dodatkowo, na liliach wodnych pojawia się zielona żabka uciekająca przed zbliżającymi się graczami. Po wskoczeniu do wody pojawia się na kolejnym, losowym liściu. Złap ją znów! Zarówno woda jak i żabka będąreagować na dowolny ruch graczy; wystarczy przeciągnięcie stopą lub dłonią nadekranem gry aby wywołać pożądaną interakcję. W zakładce "Zasoby" gracz ma możliwość odtworzenia dźwięków, a także korzystania z planszy interaktywnej i szablonów z kształtami.











RZEKA

Menu / Aplikacje / Zabawa / Żywioły

Głównym celem gry "Rzeka" jest zebranie możliwie największej liczby płynących z prądem rzeki śmieci, przed upłynięciem czasu gry – ich licznik znajduje się w prawym górnym rogu ekranu gry. Wraz z prądem rzeki płyną również mała rybyka i kaczka, uciekające przed zbliżającymi się graczami – jeśli na nie wskoczysz, będą przed Tobą uciekać. W losowych, ukrytych rejonach aktywowane są dodatkowe efekty dźwiękowe pobudzające wyóbraźnię dzieci. Śmieci znajdujące się w rzece należyzbierać wykorzystując mechanizm pojedynczego kliknięcia. Dodatkowo, każdy najmniejszy ruch wywoła zaburzenia wody w rzece i specjalne efekty dźwiękowe. Pomóż nam oczyścić środowisko ze śmiecil











MORZE

Menu / Aplikacje / Zabawa / Żywioły

Na głównej planszy gry wyświetlany jest widok płytkiego morza w pobliżu brzegu. Podczas rozgrywki przemieszczając się po obszarze aktywnym tafli wody, każda twoja aktywność wzbudzi interakcję z wodą, wywołując jej zaburzenia oraz odpowiednie efekty dźwiękowe. Podobnie zachowa się mała pomarańczowa rybka – będzie uciekać kiedy tylko wykryje dowolny ruch w swoim bliskim otoczeniu! Ale uważaj aby nie wejść na jeżowca! Ponadto, w trakcie ruchu użytkowników wywoływane są różne efekty dźwiękowe po aktywacji ukrytych rejonów. Aplikacja posiada dodatkową zakładkę "Zasoby", w której znajdują się szablony kształtów, plansze interaktywne oraz możliwe do odsłuchania dźwięki.











GWIAZDY

Menu / Aplikacje / Zabawa / Żywioły

Jedna z proponowanych przez nas zabaw sensorycznych, wspierająca rozwój zmysłów dziecka oraz wzmagająca reakcję na bodźce. Motywem przewodnim jest niebo pokryte gwiazdami, które pulsują w zmiennym tempie. Gwiazdy stają się jaśniejsze, gdy aktywujemy je ruchem - w przeciwnym razie po chwili gasną. Przeciągaj energicznie stopą lub domi nad gwiazdkami, które przygasają, aby je rozświetlić. W poszukiwaniu ukrytych punktów dźwiękowych należy poruszać się po całej planszy! Jeden z takich punktów uaktywni przełot komety. Relaksacyjna kołysanka słyszalna w tle wycisza i rozlużnia użytkowników aplikacji.









NAWAŁNICA

Menu / Aplikacje / Zabawa / Żywioły

Przegoń wszystkie burzowe chmury! Burzowe chmury odpływają na skutek dowolnego ruchu w ich obszarze możesz po nich biegać, skakać lub rozganiać machająć nad nimi dłońmi. Tempo ich napływania jest sterowane strzałkami prawo/lewo na dołączonym do zestawu pilocie. Ta aplikacja sensoryczna wzmaga reakcję dzieci na bodźce, rozwija zmysły oraz dostarcza nowych doświadczeń i doznań.











CHMURY

Menu / Aplikacje / Zabawa / Żywioły

Przemieszczając się po aktywnej planszy wywoływany jest efekt rozganiania chmur - oczyść niebo z chmurek i spróbuj dostrzec przelatujące pod nimi ptaki. Chmury odpływają na skutek dowolnego ruchu wich obszarze – możesz po nich biegać, skakać czyrozganiać ja machając nad nimi dłońmi lub dowolnymi rekwizytami. Tempo ich napływania jest sterowane strzałkami prawo/lewo na dołączonym do zestawu pilocie. Dodatkowo, poruszając się po ekranie gry aktywowane są ukryte punkty dźwiękowe, które losowo zmieniają swoje położenie. Tło muzyczne aplikacji stanowi relaksacyjna melodia, uspokajając i odprężając użytkowników gry.











ASTEROIDY*

Menu / Aplikacje / Zabawa / Zabawa

Przemierzające przestrzeń kosmiczną załogi nieoczekiwanie napotkały pas asteroidów. Dalsza podróż jest możliwa jedynie wtedy, gdy kosmonauci pozbędą się dryfujących elementów. Nie jest to proste, ponieważ asteroid jest bardzo dużol Pomóż członkom załogi wyjść bez szwanku z tej trudnej sytuacji. Aplikacja przeznaczona jest dla dwóch zespołów graczy. Wynik drużyn wyświetla się po prawej i lewej stronie, natomiast liczba punktów wymaganych do zwycięstwa – na środku ekranu. Rakiety umiejscowione w rogach ekranu umożliwiają uporządkowanie wszechświata i neutralizację asteroidów. Aby wystrzelić rakietę należy nacisnąć na nią ręka lub nogą. Kierunek wystrzelenia rakiety zależy od kąta ustawienia rakiety, prędkość rakiety na danym poziomie trudności jest stała.











RAKIETY*

Menu / Aplikacje / Zabawa / Zabawa

Kosmiczne wojny dotarły również do FlySkyl Dwie drużyny stają przeciwko sobie, by zniszczyć swoje bazy i statki kosmiczne. Rakiety umiejscowione są w rogach ekranu, ale o celności decyduje – oprócz refleksu – także kąt ustawienia. Aplikacja jest przystosowana do jednoczesnej gry dwóch lub czterech graczy, podzielonych na zespoły. Zadaniem użytkowników aplikacji jest trafienie statków kosmicznych przeciwnika poruszających się dookoła bazy. Na ekranie wyświetlają się 3 liczby – środkowa wskazuje na ilość punktów wymaganych do zwycięstwa, natomiast po lewej i prawej – punkty drużyn. Aby wystrzelić rakietę należy nacisnąć na nią ręką lub nogą. Pocisk może zniszczyć nie tylko wrogi statek, ale również rakietęprzeciwnika. Dzięki temu opróczataku na przeciwnika, można bronić statków znajdujących się przy naszej bazie.









ARIELKA*

Menu / Aplikacje / Zabawa / Zabawa

Małą syrenkę Arielkę, przemierzającą bezkres oceanów spotykają różne przygody. Podczas podróży syrenka napotyka przeróżne istoty zamieszkujące oceaniczne dno – nie wszystkie są przyjaźnie nastawione. Pomóż jej bezpiecznie przepłynąć, a w zamian zdobywaj punkty i monety! Sterując nogą lub dłonią, pokierujArielkętak, by omijała groźne kraby, trujące ryby i niebezpiecznie meduzy. Twoimisojusznikami będą koniki morskie i małe rozgwiazdy. Pierwsze pozwolą Ci przyspieszyć, a drugie ofiarują drogocenne monety. Powodzenia w podwodnych zmaganiach!



ROZWÓJ DZIECKA





WYŚCIGI*

Menu / Aplikacje / Zabawa / Zabawa

Jesteś mistrzem kierownicy? "Wyścigi" to typowa gra rozrywkowa, wymagająca od użytkownika dużej spostrzegawczości oraz refleksu. Wciel się w kierowcę samochodu wyścigowego przemierzającego ulice miasta. Omijaj inne samochody przejeżdżając na sąsiednie pasy, jednak rób to ostrożniel Nie jesteś jedynym uczestnikiem ruchu drogowego. Kierować autemmożesz za pomocą ręki lub nogi. Celem gryjest zebranie jak najwięcej złotych monet.













UKRYTE SKARBY*

Menu / Aplikacje / Zabawa / Zabawa

Wciel się w rolę poszukiwacza skarbów i zdobądź jak najwięcej obiektów zakopanych w ziemi! Aplikacja pozwala na równoczesną zabawę dwóch, trzech lub czterech graczy. Wybierając skarby, którymi są monety, diamenty, serduszka lub gwiazdy, gracze szukają tych, które ich interesują. Wygrywa ten, kto pierwszy zbierze określoną liczbę skarbów. Dostępne są trzy poziomy trudności, różniące się pomiędzy sobą ilością skarbów potrzebną do zwycięstwa. Początkowo plansza jest pusta, ruch dłoni lub stopy pozwoli na stopniowe odkrywanie upragnionych bogactw. Gdy pojawi się zarys przedmiotu mamymożliwość wydobycia przedmiotu poprzez energiczne ruchy.











KONTURY*

Menu / Aplikacje / Zabawa / Zabawa

Na dryfujących wysepkach ukryły się zwierzątka - widoczne są jedynie ich cienie. Twoim zadaniem jest dopasowanie cienia do zwierzęcia. Możesz pomylić się tylko dwa razy. Za każdą poprawną odpowiedź dostajesz punkt. Liczba prawidłowo wskazanych zwierzątek widnieje w lewym dolnym rogu. Gdy liczba serduszek w znajdujących się w prawym dolnym rogu spadnie do zera – następuje koniec gry. Do wyboru masz trzy poziomytrudności, które różnia się między soba liczba pomieszanych konturów oraz ich dokładnością. Wybór właściwego konturu odbywa się poprzez naciśnięcie na niego ręką lub nogą. Spróbuj zgadnąć wszystkie zwierzątka!











ŁAKOCIE

Menu / Aplikacje / Zabawa / Zabawa

Ruszajmy się! Zdobywaj punkty łapiąc ciasteczka napływające ze wszystkich stron planszy - nie pozwól żadnemu z nich dotknąć żółtej bomby, bo stracisz pojedyncze punkty, a gdy sam jej dotkniesz to stracisz wszystkie zdobyte do tej pory punkty! Każdorazowe przeciągnięcie dłonią lub stopą nad ciasteczkami sprawi, że do Twojego wyniku zostaną doliczone lub odjęte punkty. Skakanie, chodzenie, raczkowanie – wszystkie metody poruszania się są dozwolone! Po osiągnięciu wyższego poziomu prędkość pojawiających się ciasteczek jak i żółtej bomby będzie wzrastać, a zdobycie kolejnego stanie się odrobinę trudniejsze. Tutaj zdecydowanie sprawdzi się zabawa w grupie.











BĄBELKI

Menu / Aplikacje / Zabawa / Zabawa

Ta aplikacja ruchowa przeznaczona jest dla użytkowników w każdym wieku. Na wyświetlany ekran z każdej strony wpływają bańki mydlane o różnej powierzchni – zadaniem dzieci jest zebranie ich w jak największej ilości. Należy jednak uważać na zatrute, zielone bąbelki! Zabierają ci pewną ilość punktów za każdym razem, gdy pękną. Bąbelki pękają przynajmniejszym ruchu graczy – skakanie, klikanie, łapanie; wszystkie aktywności są dozwolone! Długość zielonego paskajest informacją, ich dujeka przynajwiej klikanie w zakadow za każdym razem, gdy pękną. Bąbelki pękają przynajmniejszym ruchu graczy – skakanie, klikanie, łapanie; wszystkie aktywności są dozwolone! Długość zielonego paskajest informacją, jak dużo brakuje ci jeszcze punktów do osiągniecia kolejnego poziomu. Stan punktowy wyświetli się na kilka sekund kiedy klikniesz na pasek poziomu w górnej części ekranu. Zbierz jak najwięcej punktów i pobij rekord!











LEŚNE KWIATY

Menu / Aplikacje / Zabawa / Zabawa

Tutaj liczy się refleks! Zbierz wszystkie jasne kwiatuszki, zanim znikną za krawędzią lasu i pobij rekord, osiągając jak najwyższy pozióm. Wystarczy, że przeciągniesz stopą lub dłonią nad kwiatem, który chcesz zebrać. Każdy Twój ruch zostanie rejestrowany, ztego powodu musisz szczególnie uważać na czerwone kwiatuszki – przez nie tracisz punktyl Potrafią bardzo szybkopojawiać się na ekranie! Pamiętaj również, że wraz ze zwiększaniem się poziomu wzrasta prędkość napływania kwiatów, a to oznacza jeszcze więcej zabawy. Ilość zdobytych punktów w danym poziomie sprawdzisz klikając na pasek w górnej części planszy gry.











PŁATKI ŚNIEGU

Menu / Aplikacje / Zabawa / Zabawa

Ruszajmy się! Zdobywaj punkty łapiąc białe śnieżynki napływające ze wszystkich stron planszy – nie pozwól uciec żadnej z nich, w przeciwnym wypadku Twój wynik się obniży. Staraj się również unikać żółtych płatków śniegu – stracisz część punktów za każdym razem kiedy na nie wpadniesz. Każdorazowe przeciągnięcie dłonią lub stopą nad śnieżynką sprawi, że do Twojego wyniku zostaną doliczone lub odjęte punkty. Skakanie, chodzenie, raczkowanie – wszystkie metody poruszania się są dozwolone! Po osiągnięciu wyższego poziomu prędkość śnieżynek będzie wzrastać, a zdobycie kolejnego stanie się odrobinę trudniejsze. Tutaj zdecydowanie sprawdzi się zabawa w grupie.





KOORDYNACJA WZROKOWO-RUCHOWA



PAPIERY*

Menu / Aplikacje / Zabawa / Zabawa

Przesuwając rękę lub stopę po aktywnej planszy, powstaje efekt wypychania papieru. Czy możesz usunąć je wszystkie z planszy? Możecie poruszać papierami grupowo, a zwycięzcą jest osoba, która pozbędzie się wszystkich papierów ze swojej części ekranu w ustalonym czasie. Zabawa może działać uspokajająco, a jednocześnie oddziaływać na bodźce, rozwijać zmysły i dostarczaj nowych doświadczeń.









ACTION PAINTING*

Menu / Aplikacje / Zabawa / Interaktywne Tła*

Wciel się w artystę i wyraź swoje emocje farbami na czarnym płótnie. Dostępnych jest pięć kolorów. Farby tworzą na ekranie różnej wielkości plamy. Aby wybrać kolor kliknij na niego stopą lub ręką a następnie klikaj na ekran w miejscach, gdzie chcesz umieścić daną plamę.











BASEN*

Menu / Aplikacje / Zabawa / Interaktywne Tła*

Lubisz pływać? W naszym interaktywnym basenie znajdują się materace w różnych kształtach i kolorach. Spróbuj się na nie położyć lub ich dotknąć, a... natychmiast odpłyną w inną stronę! Poruszać materacami możesz za pomocą ręki lub nogi przesuwając nad nimi lub je klikając. Ta gra sensoryczna wpływa na bodźce dziecka, rozwija zmysły i dostarcza nowych doświadczeń.











LIŚCIE*

Menu / Aplikacje / Zabawa / Interaktywne Tła*

Przesuwając po aktywnej planszy ręką lub nogą wywoływany jest efekt odpychania różnokolorowych jesiennych listków. Czy dasz radę zamieść je wszystkie z planszy? Możecie grupowo odpychać liście i wygrywa ta osoba, która pozbędzie się wszystkich liści ze swojej części ekranu w określonym przez was czasie. Gra może służyć uspokajająco, a jednocześnie wpływać na bodźce, rozwijać zmysły i dostarczać nowych doświadczeń.





回我說

WESOŁE KULKI*

Menu / Aplikacje / Zabawa / Interaktywne Tła*

Wpadnij na ekran wypełniony kolorowymi kulkami i spróbuj się z nich wydostać! Aplikacja to tablica interaktywna z serii "Papiery" i "Kwiaty", która polega na usuwaniu elementów z ekranu, ale tym razem jest to trudne, bo kulki są okrągłe i odbijają się od siebiel Możesz wpływać na ruch piłek, przesuwając nad nimi rękę lub stopę lub klikając na ekranie. Ile kolorów kulek widzisz? Ta sensoryczna gra wpływa na bodźce dziecka, rozwija zmysły i dostarcza nowych doznań.









PIŁKI*

Menu / Aplikacje / Zabawa / Interaktywne Tła*

Wpadnij w ekran wypełniony różnymi piłkami i spróbuj się z nich wydostać! Aplikacja jest interaktywną tablicą z serii "Papiery" i "Dzieci kwiaty", która polega na odgarnianiu z ekranu elementów, jednak tym razem jest to utrudnione, ponieważ piłki są okrągłe i się od siebie odbijają! Wpływać na ruch piłek możesz przesuwając nad nimi reką albo stopą lub klikając na ekran. Czy wiesz z jakimi sportami są związane wszystkie piłki? Ta gra sensoryczna wpływa na bodźce dziecka, rozwija zmysły i dostarcza nowych doświadczeń.











DZIECI KWIATY

Menu / Aplikacje / Zabawa / Interaktywne Tła*

Przesuwając po aktywnej planszy ręką lub nogą wywoływany jest efekt odpychania różnokolorowych kwiatów. Czy dasz radę zmieść je wszystkie z planszy? Możecie grupowo odpychać kwiatki i wygrywa ten, kto pozbędzie się wszystkich kwiatków ze swojej części ekranu w określonym przez was czasie. Gra może służyć uspokajająco, a jednocześnie wpływać na bodźce, rozwijać zmysły i dostarczać nowych doświadczeń.











KLIFY*

Menu / Aplikacje / Zabawa / Interaktywne Tła*

Na głównej planszy gry wyświetlany jest widok płytkiej wody, a pod nią znajdują się klify. Podczas rozgrywki przemieszczając się po obszarze aktywnej tafli wody, każda twoja aktywność wzbudzi interakcję z wodą, wywołując jej zaburzenia oraz odpowiednie efektydźwiękowe. Uważaj na ryby – gdy na nie nadepniesz to uciekną! Ponadto, w trakcie ruchu użytkowników wywoływane są różne efekty dźwiękowe po aktywacji ukrytych rejonów. Aby aktywować ruch wody lub efekty dźwiękowe wystarczy wejść na interaktywne tło i już!









PIORUNY*

Menu / Aplikacje / Zabawa / Interaktywne Tła*

Dotknij ekranu w dowolnym miejscu, aby zobaczyć niesamowity efekt i doznać wrażeń wzrokowyh jak i słuchowych! Pioruny aktywują się przy ruchu w ich okolicy. Czy dasz radę grać w tą grę dłużej niż kilka sekund? Jesteś nieustraszony? Ta sensoryczna aplikacja wzmacnia reakcję dzieci na bodźce, rozwija ich zmysły oraz dostarcza nowych doznań i doznań









LAGUNA*

Menu / Aplikacje / Zabawa / Interaktywne Tła*

Na głównej planszy gry wyświetlany jest widok płytkiej laguny w pobliżu brzegu. Podczas rozgrywki przemieszczając się po obszarze aktywnym tafli wody, każda twoja aktywność wzbudzi interakcję z wodą, wywołująć jej zaburzenia oraz odpowiednie efekty dźwiekowe. Ponadto, w trakcje ruchu użytkowników wywoływane sa różne efekty dźwiekowe po aktywacji ukrytych rejonów. Aby aktywować ruch wody lub efekty dźwiękowe wystarczy wejść na interaktywne tło.













PIASKOWY RAJ

Menu / Aplikacje / Zabawa / Interaktywne Tła*

Główna plansza przedstawia płytkie morze z rajskim piaskiem na dnie. W trakcie gry, poruszając się po aktywnym obszarze powierzchni wody, każda z twoich czynności wywoła interakcję z wodą, powodując jej zakłócenie i odpowiednie efekty dźwiękowe. Podobnie zachowa się mała pomarańczowa rybka - ucieknie, gdy tylko wykryje jakikolwiek ruch w jej pobliżu! Ale uważaj, aby nie wspiąć się na jeżowcał Ponadto, gdy użytkownicy się poruszają, po aktywacji ukrytych obszarów wyzwalane są różne efekty dźwiękowe. Aplikacja posiada dodatkową zakładkę "Zasoby", w której znajdują się szablony kształtów, tablice interaktywne oraz słyszalne dźwięki.





