

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY



**50 gier x 2-3  
moduły = ok.  
120 gier**



**PAKIET  
PODSTAWOWY**

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY



**INSTRUKCJA OBSŁUGI**



**KATEGORIE GIER**



**NAZWY GIER**



**KOMPETENCJE KLUCZOWE**



**OPISY GIER**



# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY



## INSTRUKCJA OBSŁUGI

Obsługa aplikacji na platformie urządzenia FlySky odbywa się na dwa sposoby:

1. Pilotem zdalnego sterowania; pełna funkcjonalność zawarta jest w Instrukcji Obsługi dołączonej do urządzenia.
2. Poprzez ruch i wykonywanie gestów na obszarze interaktywnym.



# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY



## INSTRUKCJA OBSŁUGI

Technologia zastosowana w urządzeniu pozwala na obsługę szerokiego spektrum aplikacji, które rozpoznają następujące gesty użytkowników:

- a) **Zacienienie** – przeciągając stopą lub dłonią nad obiektem zostaje on aktywowany
- b) **Kliknięcie** – naciskając (lekko uderzając) w obiekt zostaje on aktywowany
- c) **Podwójne kliknięcie** – w odstępie 1-2 sekund należy dwukrotnie nacisnąć obiekt lub dwukrotnie lekko w niego uderzyć.

*Dodatkowo dobrze się sprawdza delikatne przesunięcie dłoni lub stopy w lewo/prawo pomiędzy dwoma kliknięciami tak, aby czujniki wizyjne bezbłędnie rozpoznały ruch użytkownika. Ta technika wykorzystywana jest zazwyczaj w aplikacjach zawierających plansze z wieloma polami w ten sposób eliminowane jest niebezpieczeństwo aktywowania niechcianego pola a użytkownik ma możliwość swobodnego przemieszczania się po całym ekranie gry.*



# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY



## INSTRUKCJA OBSŁUGI

### ZASOBY:

Wiele aplikacji posiada dodatkową zakładkę „Zasoby”, w której znajdują się uzupełniające materiały dydaktyczne: plansze aktywne i nieaktywne, utwory muzyczne, szablony oraz grafiki edukacyjne.

Obsługiwane są za pomocą pilota zdalnego sterowania:

- a) **Strzałki** – nawigacja pomiędzy zasobami
- b) **OK** – odtwarzanie dźwięków, powiększanie szablonów
- c) **Cofnij** – wyjście do poprzedniego widoku



# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY



## KATEGORIE GIER

Interaktywne aplikacje stworzone na potrzeby multimedialnego urządzenia FlySky wyróżniają się na tle konkurencji nie tylko specjalistycznym podłożem edukacyjnym i terapeutycznym, ale przede wszystkim wysoką jakością, precyzją i starannością wykonania.

Gry posiadają dodatkowe plansze, poziomy trudności i szeroką gamę zasobów uzupełniających. W efekcie zakupują Państwo kompletne programy multimedialne, które swoją zawartością przewyższają inne oferty dostępne obecnie na rynku.

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY



## KATEGORIE GIER



ELEMENTARZ

GRY LOGICZNE

KLASYFIKOWANIE

KODOWANIE

MUZYKOWANIE

RYTMIKA

ŁAMIGŁÓWKI

ZABAWA

ZRĘCZNOŚCIOWE

ŻŁOBEK

ŻYWIÓŁY



# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY



NAZWY GIER



ELEMENTARZ

DOPASOWANE SŁOWO  
(J. ANGIELSKI)

QUIZ OBRAZKOWY

ALFABET

LITERKI

ALPHABET  
(J.ANGIELSKI)

CYFERKI





# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY



NAZWY GIER



KLASYFIKOWANIE

KOLOROWE KOŁA

KOLOROWE FIGURY

KLASYFIKACJA



# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY



NAZWY GIER



KODOWANIE

AWARIA SILNIKA

LOT NA MARSA

POWRÓT NA ZIEMIĘ



# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY



NAZWY GIER



MUZYKOWANIE

FORTEPIAN

DWA FORTEPIANY

KONCERT



# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY



NAZWY GIER



RYTMIKA

BĘBNY

BĘBNIARZE

AKOMPANIAMENT



# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY



NAZWY GIER



ŁAMIGŁÓWKI

PUDYCZE

UKRYTE PRZEDMIOTY

UKŁADANKA

DOPASOWANA PARA

ZWIERZĄTKA

WIECZNE PUDYCZE

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY



NAZWY GIER



ZABAWA

LEŚNE KWIATY

RZEMIEŚLNICY

PŁATKI ŚNIEGU

BĄBELKI

PIŁKI NA PLAŻY

PIŁKA NOŻNA

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY



NAZWY GIER



ZRĘCZNOŚCIOWE

BAŃKI MYDLANE

WIDZIADŁA

SKARBY PUSTYNI

OWOCOWA ŚCIEŻKA

KRETOWISKO

WYBUCHOWA ŚCIEŻKA

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY



NAZWY GIER



ŻŁOBEK

KOLOROWE PASKI

GRAJĄCA PODŁOGA

KOLOROWE SZNURKI

MOTYL

ŻABKA

ŻÓŁW



# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY



NAZWY GIER



ŻYWIOŁY

CHMURY

NAWAŁNICA

GWIAZDY

MORZE

RZEKA

STAW

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY



## KOMPETENCJE KLUCZOWE

**KONCENTRACJA – DOPASOWANE SŁOWO, ALPHABET, CYFERKI, LITERKI, DOPASOWANA PARA, ZWIERZĄTKA, WIECZNE PUDYCZE**

**NAUKA JĘZYKA ANGIELSKIEGO – DOPASOWANE SŁOWO, ALPHABET**

**REFLEKS – QUIZ OBRAZKOWY, BAŁBELKI, BAŃKI MYDLANE, WIDZIADŁA, SKARBY PUSTYNI, OWOCOWA ŚCIEŻKA**

**ZABAWA – QUIZ OBRAZKOWY, CYFERKI, FORTEPIAN, DWA FORTEPIANY, KONCERT**

**KOORDYNACJA WZROKOWO- RUCHOWA – QUIZ OBRAZKOWY, ALFABET, KÓŁKO I KRZYŻYK, MŁYNEK, TABULA LUSORIA, AWARIA SILNIKA, LOT NA MARSZA, POWRÓT NA ZIEMIĘ, PUDYCZE, DOPASOWANA PARA, ZWIERZĄTKA, LEŚNE KWIATY, RZEMIEŚLNICY, PŁATKI ŚNIEGU, BAŁBELKI, PIŁKI NA PLAŻY, PIŁKA NOŻNA, BAŃKI MYDLANE, WIDZIADŁA, SKARBY PUSTYNI, OWOCOWA ŚCIEŻKA, KRETOWISKO, WYBUCHOWA ŚCIEŻKA, MOTYL, ŻABKA, ŻÓŁW**

**NAUKA LITER - ALFABET, LITERKI**

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY



## KOMPETENCJE KLUCZOWE

**NAUKA CYFR – CYFERKI**

**SPOSTRZEGAWCZOŚĆ – LITERKI, KÓŁKO I KRZYŻYK, MŁYNEK, TABULA LUSORIA, UKRYTE PRZEDMIOTY, UKŁADANKA, WIECZNE PUDYCZE**

**LOGIKA - KÓŁKO I KRZYŻYK, MŁYNEK, TABULA LUSORIA, PUDYCZE, DOPASOWANA PARA, WIECZNE PUDYCZE**

**KLASYFIKOWANIE – KOLOROWE KOŁA, KOLOROWE FIGURY, KLASYFIKACJA, LEŚNE KWIATY, RZEMIEŚLNICY, PŁATKI ŚNIEGU**

**BARWY - KOLOROWE KOŁA, KOLOROWE FIGURY, KLASYFIKACJA**

**FIGURY GEOMETRYCZNE - KOLOROWE KOŁA, KOLOROWE FIGURY, KLASYFIKACJA**

**WYBÓR TEMPА - KOLOROWE KOŁA, KOLOROWE FIGURY, KLASYFIKACJA**

**REHABILITACJA – STAW, RZEKA, MORZE, GWIAZDY, NAWAŁNICA, CHMURY**

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY



## KOMPETENCJE KLUCZOWE

**KODOWANIE (KOLORY) – AWARIA SILNIKA, LOT NA MARSZA, POWRÓT NA ZIEMIĘ**

**FIZYKA - AWARIA SILNIKA, LOT NA MARSZA, POWRÓT NA ZIEMIĘ**

**MUZYKA – FORTEPIAN, DWA FORTEPIANY, KONCERT**

**TERAPIA I REHABILITACJA - FORTEPIAN, DWA FORTEPIANY, KONCERT, BĘBNI, BĘBNIARZE, AKOMPANIAMENT**

**EKSPERYMENTOWANIE – BĘBNI, BĘBNIARZE, AKOMPANIAMENT**

**RYTMIKA - BĘBNI, BĘBNIARZE, AKOMPANIAMENT**

**ANALIZA I SYNTEZA WZROKOWA – UKRYTE PRZEDMIOTY, UKŁADANKA, UKRYTE PRZEDMIOTY, UKŁADANKA**

**INTEGRACJA SENSORYCZNA - STAW, RZĘKA, MORZE, GWIAZDY, NAWAŁNICA, CHMURY**

**EKOLOGIA – RZĘKA**

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## DOPASOWANE SŁOWO (J. ANGIELSKI)

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 się języka obcego, ale też poprawisz swoją zdolność zapamiętywania. Na każdej kolejnej planszy zobaczysz coraz więcej kart do dopasowania.



*Odkrywając karty wypowiedz na głos słówka po angielsku, ćwicząc wymowę i zapamiętując jak najwięcej z nich. Czy znasz zastosowanie przedmiotów widocznych na obrazkach?*

ELEMENTARZ



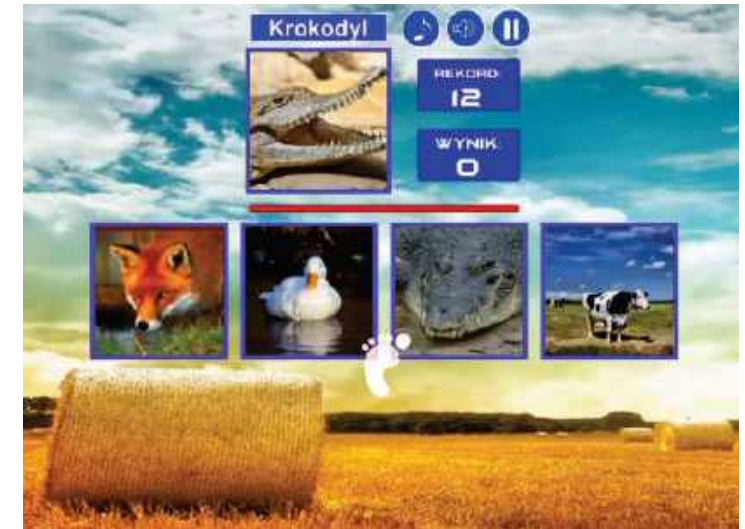
# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## QUIZ OBRAZKOWY

Na początku używając kliknięcia należy wybrać poziom trudności. Graczom początkującym zalecamy rozpoczęcie od poziomu prostego, a następnie spróbowanie swoich sił na wyższym poziomie. Zaznaczenie pożądanego obrazka następuje za pomocą pojedynczego „kliknięcia”. Pamiętajcie, że nie macie na to dużo czasu!

ELEMENTARZ



*Podchodźcie do rozgrywki po kolei a na koniec porównajcie zdobyte przez was punkty– na koniec porozmawiajcie o zwierzętach przedstawionych na obrazkach. Gdzie można je spotkać? Na jakich obszarach żyją?*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

ELEMENTARZ

## ALFABET

Gra „Alfabet” to doskonałe narzędzie dla naszych najmłodszych, rozpoczynających naukę literek. Zaznaczaj kolejne znaki alfabetu polskiego 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-kolejna następną osobę!



*Wybierając kolejne litery wypowiadajcie je na głos w celu utrwalenia ich brzmienia i umiejscowienia w alfabecie. Na koniec rundy powtórzcie alfabet z pamięci – jeśli się pomylicie ćwiczcie i zagrajcie jeszcze raz!*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## ALPHABET

ELEMENTARZ

Nauka języka angielskiego w okresie przedszkolnym to zazwyczaj pierwsze doświadczenia edukacyjne dziecka w zakresie przyswajania języka obcego. Stopniowe osvajanie 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.



*Grać może jednocześnie wielu użytkowników. Oprócz zaznaczania kolejnych literek ćwiczcie równoległe ich wymowę. Jakie są różnice pomiędzy alfabetem polskim i angielskim?*



# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

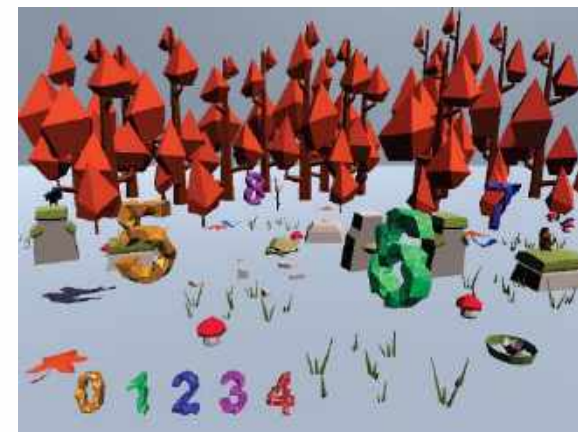
## CYFERKI

Na głównej planszy gry znajdują się rozsypane cyferki. Zaznaczaj je kolejno od najmniejszej do największej. Spis zaznaczonych cyferek widoczny jest w dolnej części ekranu.

Kiedy dotrzesz do ostatniej cyferki, 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!

ELEMENTARZ



*Po wykonaniu zadania gracz powinien powtórzyć z pamięci cyfry od 0-9. Czy potraficie wymienić cyfry w odwrotnej kolejności, czyli od największej do najmniejszej?*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## LITERKI

Wzmocnienie umiejętności skupiania uwagi u dziecka oraz rozwój jego spostrzegawczości i koncentracji może być realizowane poprzez zabawę i wzbudzenie jego zainteresowania. Specjalnie dobrane zestawy gier i aktywności to doskonałe rozwiązanie dla najmłodszych użytkowników, którzy są na etapie poznawania liter, budowania słów oraz rozwijania logicznego myślenia. 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

ELEMENTARZ



*Wypróbuj kolejno dwa tryby rozgrywki – z podpowiedzią słowną lub obrazkową. Następnie postaraj się grać bez korzystania z podpowiedzi (tryb słowny) – czy uda ci się rozpoznać słowo patrząc jedynie na pomieszane literki?*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## KÓŁKO I KRZYŻYK

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. Jednocześnie należy tak ustawiać swoje figury, aby uniemożliwić przeciwnikowi zwycięstwo. Rozgrywka odbywa się na planszy o wymiarach 3 x 3.

GRY LOGICZNE



*Dla tych, którzy pierwszy raz mają styczność z grą „Kółko i krzyżyk” polecamy zapoznać się z samouczkiem który jest dostępny na Ekranie Startowym gry. W zakładce „Zasoby” dostępne są dźwięki oraz aktywne plansze.*

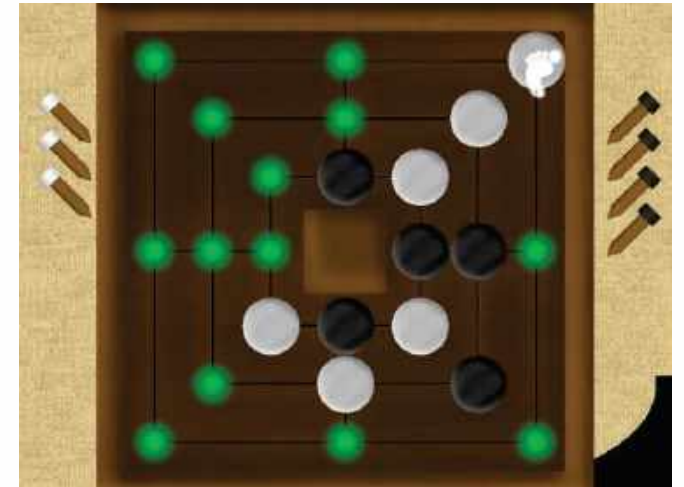
# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## MŁYNEK

Młynek to logiczna gra planszowa przeznaczona dla dwóch graczy. Po wylosowaniu koloru i ustaleniu, który z graczy rozpoczyna, użytkownicy układają naprzemiennie na planszy po 9 swoich pionków starając się ustawić 3 pionki w linii. Wygrywa ten, któremu uda się to jako pierwszemu. Jeśli po ułożeniu wszystkich dostępnych pionków nadal nie ma zwycięzcy, uczestnicy przestawiają swoje pionki po łączących je liniach tak ,aby ułożyć zwycięski „młynek” – 3 pionki jednego koloru w linii.

GRY LOGICZNE



*Przed rozpoczęciem rozgrywki warto zapoznać się z samoucikiem w zakładce „Zasady”, który z pewnością rozwieje wszystkie wątpliwości odnośnie reguł gry. Jakie inne gry logiczne znacie? Czy używa się w nich pionów?*

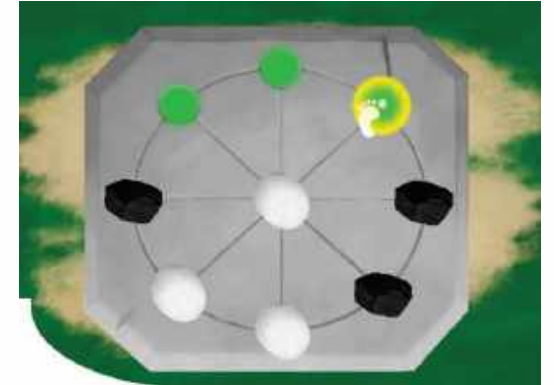
# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## TABULA LUSORIA

Planszowa gra logiczna dla dwóch graczy składająca się z trzech etapów: losowanie koloru, ustawianie i przesuwanie. 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. W trzecim etapie należy przesuwać pionki po liniach łączących pola, na których się znajdują. Wygrywa gracz, który jako pierwszy ustawi 3 pionki w linii.

GRY LOGICZNE



*Po zrozumieniu zasad gry uruchom niewypełnioną planszę nieaktywną z zakładki „Zasoby”, a pionki wykonaj wedle własnej inwencji (wycinanki, kamyki, itp.) Czy wiesz, w jakim okresie powstała ta gra?*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

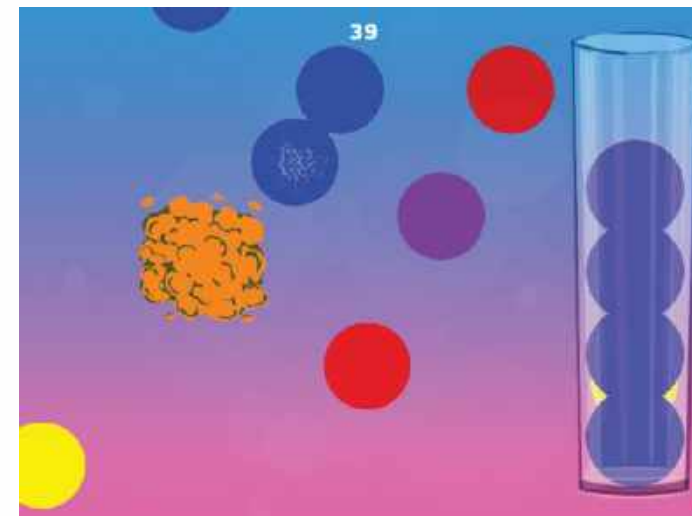
KLASYFIKOWANIE

## KOLOROWE KOŁA

„Kolorowe Koła” to pierwsza z aplikacji w pakiecie „Klasyfikowanie”. Głównym zadaniem jest w jak najkrótszym czasie wypełnienie naczynia zlokalizowanego w prawej części ekranu gry.

Po wyborze tempa na kilka sekund pojawi się koło w jednym kolorze—zapamiętaj je! Tylko takie koła można zbierać w tej turze. Pięć kół wypełnia naczynie.

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).



*Korzystając z zakładki „Zasoby” zapoznajcie się z kołami w różnych kolorach—czy potraficie je nazwać również w języku angielskim? Jakie jeszcze kolory potraficie wymienić?*

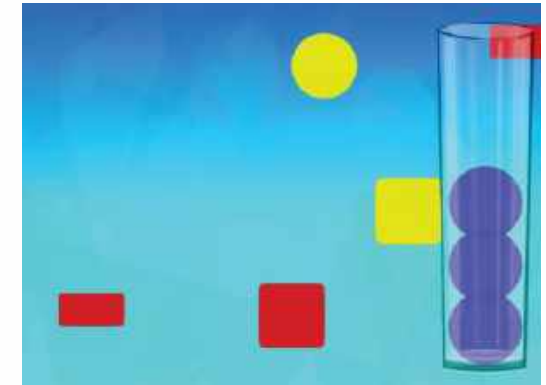
# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## KOLOROWE FIGURY

Na początku rozgrywki wybierz odpowiednie tempo- dostępne są trzy prędkości napływania figur. 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 są tożsame z elementem pokazanym na początku tury. Napełnij naczynie znajdujące się po prawej stronie planszy i spróbuj raz jeszcze lub pozwól grać innym!

## KLASYFIKOWANIE



*Gdy swobodne figury o takim samym kształcie połączą się, uzyskają barwę pochodną wynikającą z ich barw podstawowych. Jakie kolory podstawowe znasz? Jaki kolor powstanie po ich połączeniu?*

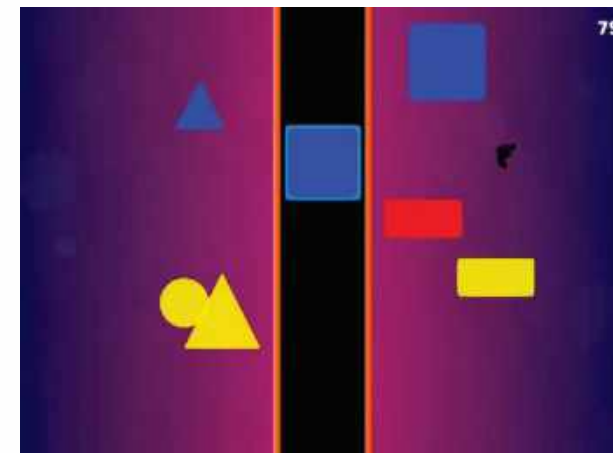
# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## KLASYFIKACJA

Na początku rozgrywki wybierz odpowiednie tempo- dostępne są trzy prędkości napływania figur. 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 są tożsame z elementem pokazanym na początku tury. Napełnij naczynie znajdujące się po prawej stronie planszy i spróbuj raz jeszcze lub pozwól grać innym!

## KLASYFIKOWANIE



*Na koniec tury wyświetla się zbiór zebranych przez graczy figur. Nazwijcie je i określcie ich kolory. Jakie jeszcze figury geometryczne są wam znane? Jakie są ich cechy charakterystyczne? Spróbujcie też znaleźć przedmioty dookoła was w takich kształtach.*



# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## AWARIA SILNIKA

Statek kosmiczny uległa 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, gdy kolor zarówno cewki wewnętrznej jak i elementy zewnętrznej obudowy rotora, znajdujące się na linii strzału armatki będą takie same.

Pomóż naprawić silnik doładowując odpowiednią ilość energii zanim skończy się czas!

## KODOWANIE



*Uzupełnieniem gry są aktywne i nieaktywne plansze w zakładce „Zasoby”, przedstawiające między innymi lecący statek kosmiczny, przestrzeń kosmiczną oraz kontury statku (do odrysowania).*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## LOT NA MARSA

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 kolor amunicji jest najbliższej węży przesyłowej armatki – identyczne kolory muszą znajdować się na obręczach na całej linii strzału. Strzelasz klikając na armatkę.

KODOWANIE



*Po zakończeniu rozgrywki spójrzcie na materiały w zakładce „Zasoby”, w tym na zdjęcia powierzchni Marsa. Czym ta planeta różni się od naszej Ziemi? Czy istnieją tam znane nam formy życia? Którą planetą od Słońca jest Mars?*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## POWRÓT NA ZIEMIĘ

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 zaopatrzenie 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. Powodzenia!

## KODOWANIE



*Korzystając z plansz aktywnych i nieaktywnych w zakładce „Zasoby” sprawdźcie jak wygląda powierzchnia Ziemi widoczna z kosmosu. To również dobry moment, aby wymienić się informacjami o naszej pięknej planecie – jak daleko od Słońca się znajduje?*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## FORTEPIAN

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.

## MUZYKOWANIE



*Wykorzystaj tę aplikację do zapoznania się z podstawowymi dźwiękami muzycznymi oraz zapisem nutowym. Grając, wypowiadaj głośno nazwy poszczególnych dźwięków.*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## DWA FORTEPIANY

Aplikacja „Dwa Fortepiany” umożliwia zagranie na klawiszach w duecie – użytkownicy zajmują miejsca naprzeciw siebie, a ich zadaniem jest próba stworzenia zgodnie współbrzmiącej melodii.

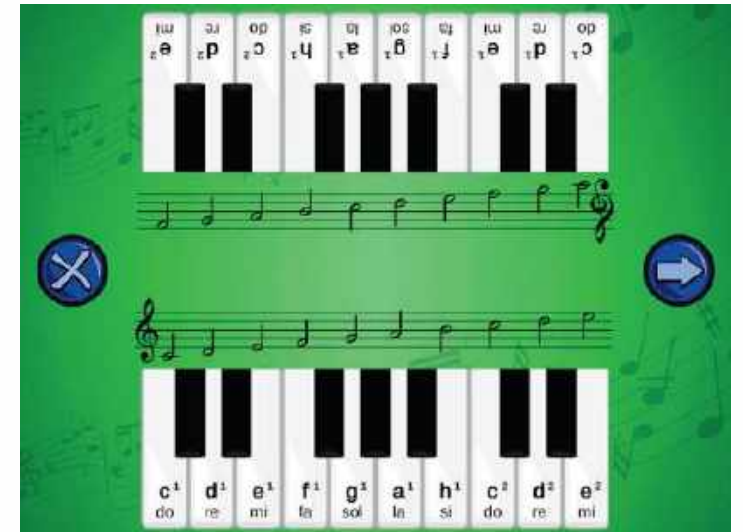
Na każdym klawiszu znajdują się nazwy dźwięków, a powyżej nich zapis nutowy.

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



*Korzystając z tła muzycznego dobranego przez nauczyciela lub metodyka (prosta melodia) spróbujcie powtórzyć ją całą lub jej część.*

## MUZYKOWANIE



# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## KONCERT

W grupie zawsze różniej koncert na cztery nogi to niepowtarzalna okazja do wspólnej zabawy i muzykowania. Poznajcie zapis nutowy, stwórzcie własne kompozycje i wspólnie odkrywajcie piękny świat muzyki!

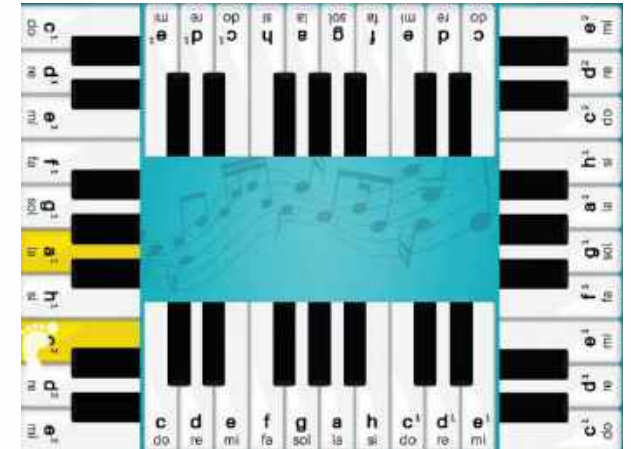
Czterech graczy ma do dyspozycji komplet klawiszy z umieszczonymi na nich nazwami dźwięków. Klawisze umieszczone naprzeciw siebie grają w tej samej oktawie.

Dodatkowa zakładka "Zasoby,, umożliwia zapoznanie się z najpiękniejszymi dziełami muzyki klasycznej.



*Koncert możecie zagrać swobodnie, eksperymentować i bawić się z dźwiękami oraz poznawać ich nazwy. Jeśli posiadacie taką możliwość, spróbujcie zagrać z nut drukowanych, na przykład otrzymanych od nauczyciela, mentora lub trenera.*

## MUZYKOWANIE



# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## BĘBNY

## RYTMIKA

Pakiet gier rytmicznych umożliwia dzieciom zabawę dźwiękami i swobodne eksperymentowanie. Pierwsza z dedykowanych aplikacji, „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.



*Spróbuj wybić na bębnach konkretny rytm, lub część znanej Ci melodii. Czy bez zaglądania do zakładki „Zasoby” potrafisz nazwać wszystkie instrumenty widoczne na planszy?*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

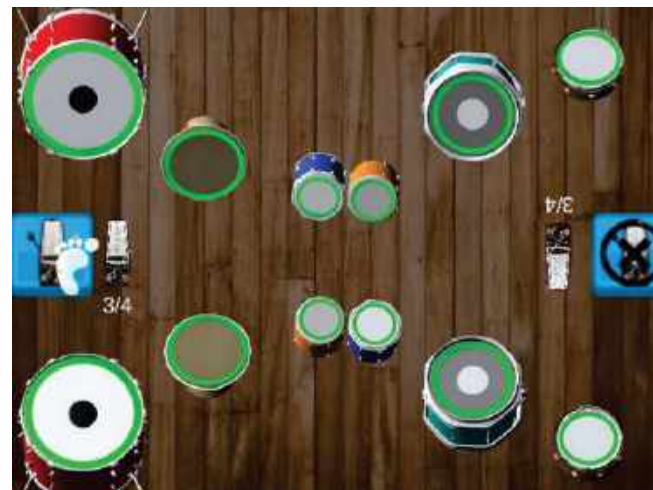
KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## BĘBNIARZE

RYTMIKA

Aplikacja "Bębniarze,, z pakietu rytmicznego 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.



Zachęcamy do zabawy w parach – wspólne muzykowanie, tworzenie własnych melodii i lub po prostu ćwiczenia muzyczne dają wiele radości kiedy można się wzajemnie wspierać i motywować!



# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

RYTMIKA

## AKOMPANIAMENT

Do dyspozycji użytkowników gry jest 6 zestawów różnych bębnow 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 bębnow.



*Przetestujcie wszystkie cztery dostępne akompaniamenty. Jakie instrumenty zostały w nich wykorzystane? Czy potraficie je nazwać oraz przyporządkować do odpowiedniej grupy instrumentów muzycznych? Jesteście zainteresowani większą ilością akompaniamentów? Napiszcie do nas!*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## PUDYCZE

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'.

## ŁAMIGŁÓWKI



*Jeśli jesteś już graczem zaawansowanym, pamiętaj, że gdy w lewym dolnym rogu pojawi się bomba, oznacza to iż po jej zaznaczeniu można wybrać dowolny kafelek do usunięcia z planszy.*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## UKRYTE PRZEDMIOTY

Odnalezione przedmioty należy wskazać za pomocą pojedynczego kliknięcia. Ponieważ obraz gry jest duży, a czasu niewiele, z powodzeniem możecie grać w kilka osób 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.

ŁAMIGŁÓWKI



*Zorganizujcie zawody, polegające na wyłonieniu osoby o najlepszym wzroku, refleksie oraz spostrzegawczości – kto pobije rekord i zdobędzie największą liczbę punktów?*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## UKŁADANKA

Plansza początkowa przedstawia obrazek pocięty na 4 części, które nie znajdują się w odpowiednich miejscach. Ułóż je tak, aby tworzyły spójną całość. 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.

ŁAMIGŁÓWKI



*Aby wprowadzić do rozgrywki pierwiastek rywalizacji podsumujcie wynik punktowy każdego uczestnika wygrywa najlepszy! Łamigłówkę można również rozwiązywać grupowo, w końcu co dwie lub kilka głów to nie jedna.*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## DOPASOWANA PARA

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. Po odkryciu dwóch kart, ponownie odwracają się rewersem ku górze – zapamiętaj ich położenie i do pasuj przy kolejnym odkryciu.

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!

ŁAMIGŁÓWKI



*W trakcie odkrywania kart wypowiadajcie nazwy przedmiotów przedstawianych na obrazkach w języku polskim i angielskim – to świetny sposób na utrwalanie słówek!*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## ZWIERZĄTKA

Jak dobra jest Twoja pamięć? Masz talent do powtarzania określonych sekwencji? Tutaj możesz sprawdzić swoje umiejętności. Odwzoruj kolejność zaznaczania zwierzątek zgodnie z zaprezentowanym kodem. W każdym kroku do Twojej sekwencji zostanie dodane jedno nowe zwierzątko. Wykonaj jak najwięcej poprawnych powtórzeń w zadanym czasie.

## ŁAMIGŁÓWKI



*Do gry przystąpić może kilku uczestników, każdy odpowiedzialny za jedno zwierzątko. Budujcie sekwencje zapamiętując, po kim następuje twój ruch. Zespołem można osiągnąć więcej!*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## WIECZNE PUDYCZE

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-różnica polega na znikaniu wiersza lub kolumny, kiedy zostaną całkowicie wypełnione obrazkowymi płytkami.

Celem jest ustanowienie nowego rekordu punktów oraz przeprowadzanie długich, relaksujących rozgrywek.

Warto pamiętać o możliwości usuwania już ułożonych kafelek-gracz może to zrobić, gdy w prawym dolnym rogu pojawi się bomba.

ŁAMIGŁÓWKI



*„Wieczne Pudycze” polecamy szczególnie graczom lubiącym wyzwania i dłuższe rozgrywki. Aplikacja mocno absorbuje uwagę użytkownika oraz mobilizuje do zdobywania coraz większej liczby punktów.*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## LEŚNE KWIATY

Tutaj liczy się refleks! Zbierz wszystkie jasne kwiatuszki, zanim znikną za krawędzią lasu i pobij rekord, osiągając jak najwyższy poziom.

Musisz jednak uważać na czerwone kwiatki-omijaj je, winnym przypadku stracisz punkty!

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.

ZABAWA



*Podzielcie się na kilka grup po 2 -3 osoby i ustalcie czas zbierania kwiatów dla każdej grupy. Na koniec podsumujcie wyniki i sprawdźcie, kto zdobył największą liczbę punktów.*



# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## RZEMIEŚLNICY

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.

Pamiętaj: jeśli dobrze się przyjrzyysz, dostrzeżesz ukryte podpowiedzi. Zdobądź jak największą liczbę punktów. Każda błędna odpowiedź, zabiera jedną szansę, możesz pomylić się dwa razy!

ZABAWA



*Przed rozpoczęciem gry spróbujcie odnaleźć narzędzia typowe dla rzemieślników oraz nazwać poszczególne zawody. Czy są one spotykane również w dzisiejszych czasach? Na czym polega ich praca?*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## PŁATKI ŚNIEGU

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. Po osiągnięciu wyższego poziomu prędkość śnieżynek będzie wzrastać, a zdobycie kolejnego stanie się odrobinę trudniejsze. Tutaj zdecydowanie sprawdzi się zabawa w grupie:)

ZABAWA



*Dobrym pomysłem jest zbieranie śnieżynek w grupie, ponieważ pojawia się ich na planszy naprawdę wiele. Grajcie w kilku osobowych zespołach i zdobywajcie jak najwyższe poziomy.*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## BĄBELKI

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.

Stan punktowy wyświetli się na kilka sekund kiedy klikniesz na pasek poziomy w górnej części ekranu.

Zbierz jak najwięcej punktów i pobij rekord!



ZABAWA



*Tutaj liczy się czysta zabawa – skaczcie, biegajcie i bawcie się do woli!*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## PIŁKI NA PLAŻY

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!

Bawiąc się z tą aplikacją możesz wrócić wspomnienia mi do przyjemnych chwil w oczekiwaniu na najbliższe lato! Nastaw się na relaks i odprężenie, wsłuchaj się w spokojny szum fali oddaj się bez reszty grze w piłki plażowe.

ZABAWA



*Grając w kilka osób obierzcie sobie za cel wykopać piłkę, aż do oceanu lub trafić w któryś z parasoli lub leżaków.*

*Możecie w tym czasie również porozmawiać o waszych ulubionych sportach plażowych.*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## PIŁKA NOŻNA

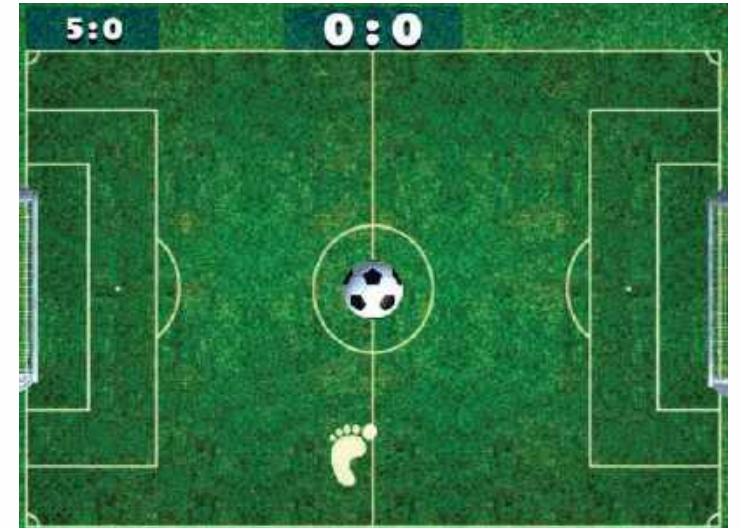
Piłka nożna od wielu lat uznawana jest za nasz sport narodowy. Również wśród najmłodszych ta emocjonująca dyscyplina budzi największe zainteresowanie – regularnie powstają nowe Orliki ora zorganizowane są turnieje na różnym szczeblu zaawansowania. Teraz w piłkę nożną możecie pograć również z wykorzystaniem urządzenia multimedialnego FlySky. 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.



*Podzielcie się na drużyny i rozegrajcie pełen turniej! Na koniec wyłóńcie również mistrza strzelców i wręczcie zwycięzcom nagrody.*

*Czy kibicujecie swoim ulubionym drużynom piłkarskim? Jakie potraficie wymienić zespoły i ligi piłkarskie?*

ZABAWA



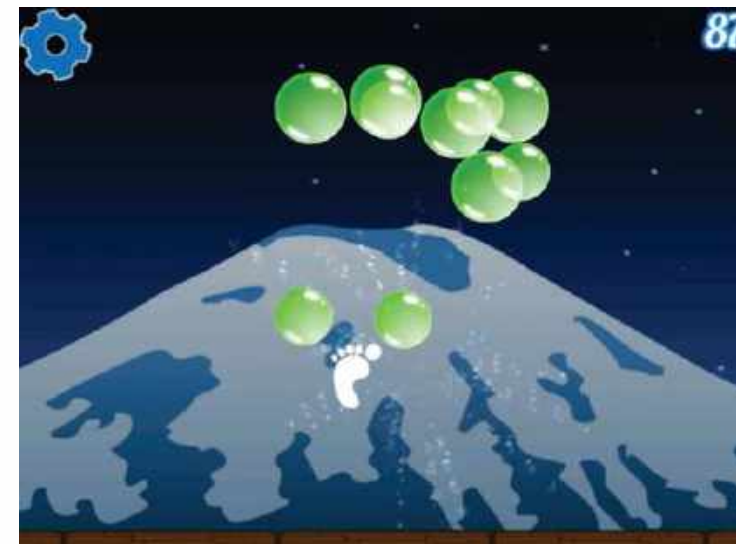
# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## BAŃKI MYDLANE

Ochroń fundamenty przed spadającymi bańkami, nie dopuść aby spadły na podłoże. Musisz jednak być czujny, ponieważ większe bańki kryją w sobie kolejne, które również należy zbić-tutaj dobrym rozwiązaniem jest praca zespołowa, ponieważ baniek pojawia się coraz więcej. Złapcie je wszystkie! Zniszczone fundamenty odbudowują się po kilku sekundach. Aplikacja ma kilka plansz oraz poziomów trudności-odblokujesz je po uzyskaniu wystarczających wyników na poprzedniej planszy.

ZRĘCZNOŚCIOWE



*Celem jest odblokowanie wszystkich plansz, zdobywając odpowiednią liczbę punktów na planszy podstawowej. Gra jest odpowiednia zarówno dla jednego jak i kilku użytkowników jednocześnie.*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## WIDZIADŁA

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 dookoła! Jeśli pominiessz choć jednego - przegrywasz. Jeśli możesz liczyć na wsparcie przyjaciół w tej misji, na pewno warto skorzystać z siły walki w grupie!

W prawym górnym rogu planszy pojawia się liczba trafionych duszków—twoim celem jest podwyższać wynik w każdej kolejnej turze!

ZRĘCZNOŚCIOWE



*Ta gra zręcznościowa jest odpowiednia zarówno dla jednego jaki wielu graczy –możecie w trakcie oczekiwania na swoją kolejkę wymienić się spostrzeżeniami jakie sytuacje wywołują w was silne emocje, w tym strach lub niepokój i jak sobie z nimi radzić.*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## SKARBY PUSTYNI

Skarby pustyni to klimatyczna aplikacja zlokalizowana w pustynnej krainie, w której sprawdzisz swój refleks i koordynację wzrokowo-ruchową. Zdobysz punkty zbierając magiczne lampy. 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?



*W trakcie zabawy grupowej możecie wymienić się swoją wiedzą na temat pustyni: jakie temperatury panują tam w ciągu dnia i w nocy? Czy w Polsce znajduje się jakakolwiek pustynia?*

ZRĘCZNOŚCIOWE





# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## OWOCOWA ŚCIEŻKA

„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! Każdy zebrany owoc to jeden punkt – należy zebrać 100 punktów, aby przejść do kolejnego poziomu. Niestety za każdy opuszczony owoc naliczane są punkty ujemne, więc najlepiej bawić się w grupie i złapać je wszystkie!

ZRĘCZNOŚCIOWE



*Przy graniu na wyższych poziomach trudności najlepszym sposobem jest łapanie owoców dłońmi. Przetestujcie go i bawcie się do upadłego!*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## KRETOWISKO

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 krecy z czerwonym kaskiem, są niebezpieczne i za złapanie ich gracze otrzymują punkty ujemne.

ZRĘCZNOŚCIOWE



*Kreciki należy zbierać jak najszybciej, ponieważ gra jest na czas–zegar widoczny jest w prawym górnym rogu ekranu. Pomóż ogrodnikowi uratować jego ogród.*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## WYBUCHOWA ŚCIEŻKA

Z pomocą tej aplikacji możesz wyćwiczyć swój refleks i zręczność, które bez wątpienia są istotnymi umiejętnościami w życiu codziennym 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 zabierają życie.

ZRĘCZNOŚCIOWE



*Postarajcie się odkryć wszystkie dostępne plansze, poprzez osiągnięcie jak największej ilości punktów bez straty życia. Czasami dobrym pomysłem jest uciekanie na zielone pasy trawy, kiedy wszystkie ścieżki są pokryte bombami i nie da się ich ominąć.*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## KOLOROWE PASKI

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 dźwięk i instrumentu jakim są dzwonki diatoniczne. Aktywowane paski podświetlają się na kilka sekund.

ŻŁOBEK



*Ciekawym urozmaiceniem jest połączenie zabawy muzycznej z nauką języka angielskiego. Nauczyciel podając nazwy kolorów w języku angielskim zachęca dzieci, aby wskakiwały na paski odpowiadające danym kolorom.*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## GRAJĄCA PODŁOGA

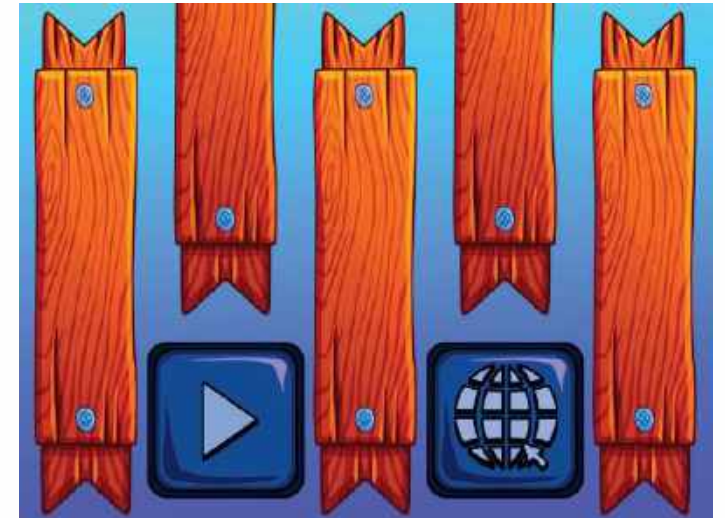
Muzyka jest dziedziną sztuki z którą każdy z nas miał większą lub mniejszą styczność. Edukację muzyczną powinno zapewniać się dzieciom już od najmłodszych lat–rozwija ich wyobraźnię, przynosi odprężenie oraz wpływa na rozwój emocjonalny.

Jednym z instrumentów muzycznych proponowanym na zajęciach muzycznych jest ksylofon. Z dźwiękami jakie wydaje dzieci mogą zapoznać się w trakcie zabawy z aplikacją „Grająca Podłoga”. Każda z desek podłogi wydaje inny dźwięk ksylofonu – czy potraficie zagrać jakąś melodię?



*Wszystko zaczyna się od eksperymentowania oraz samodzielnych testów – dlatego też oprócz prób odegrania sprecyzowanych melodii zachęcamy wszystkich do swobodnego przemieszczania się po planszy i poznawania dźwięków ksylofonu.*

ŻŁOBEK



# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

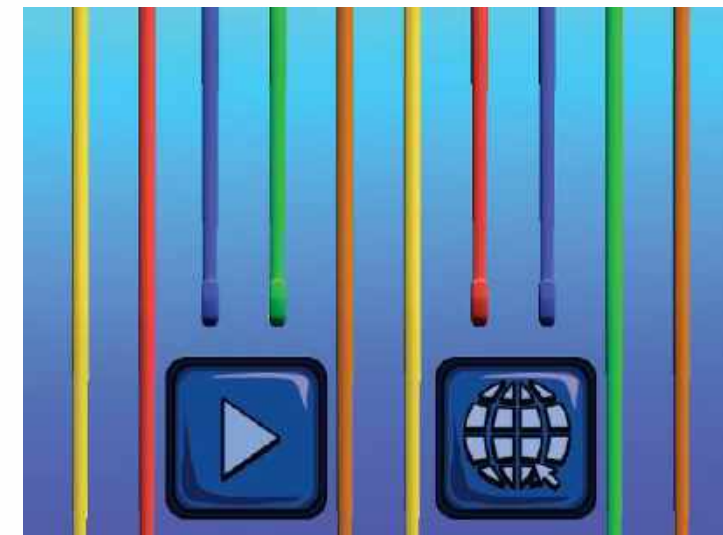
## KOLOROWE SZNURKI

„Kolorowe Sznurki” to aplikacja muzyczna skierowana głównie do najmłodszych, rozpoczynających swoją przygodę z muzyką.

Na planszy znajduje się 10 kolorowych lin. Naciskając 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.

ŻŁOBEK



*Czy mieliście przyjemność słuchać harfy lub na niej zagrać? Czarująca muzyka płynąca z tego niezwykłego instrumentu zachwyca właściwie każdego.*

*Skorzystajcie z zakładki „Zasoby” i posłuchajcie kilku gotowych zestawów różnych dźwięków harfy.*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

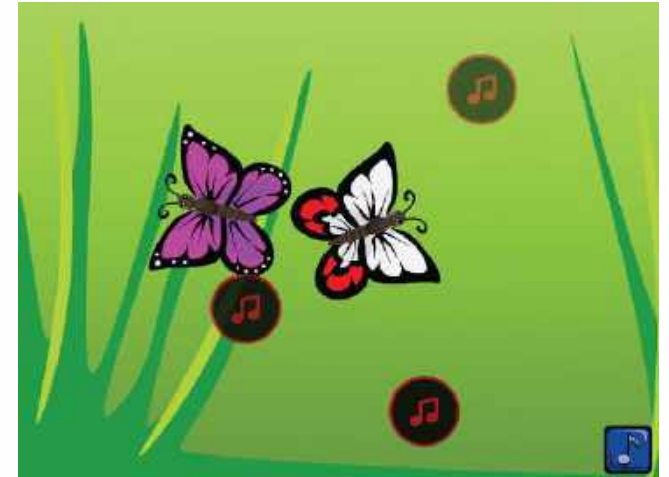
KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## MOTYL

Aplikacje z pakietu Żłobek wspomagają najmłodsze dzieci w raczkowaniu, czworakowaniu i nauce chodzenia.

Na ekranie kolejno pojawiają się kolorowe motylki, które należy złapać. 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.

ŻŁOBEK



*Po zakończonej zabawie możecie spróbować odrysować motylka na kartkach –wystarczy wejść w „Zasoby”, odnaleźć obrazek motyla i powiększyć go przyciskiem „OK” na pilocie.*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

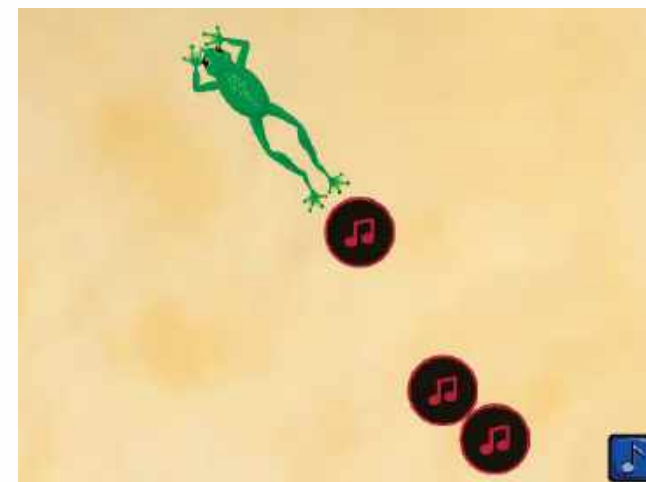
KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## ŻABKA

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 – ucieka, gdy dziecko jej dotknie. Dodatkowo, na planszy ukryte są punkty dźwiękowe, które dzieci odkrywają poruszając się po planszy gry.

ŻŁOBEK



*Dodatkowe materiały w „Zakładce” zasoby zawierają planszę z punktami dźwiękowymi, obrazek żabki ( „OK” na pilocie powiększa obrazek) oraz zbiór dźwięków wykorzystanych w aplikacji.*



# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

ŻÓŁW

ŻŁOBEK

„Żółwik” to ostatnia z trzech gier ruchowych przeznaczonych dla najmłodszych dzieci, wspomagająca między innymi naukę chodzenia. Dzieci próbują złapać żółwika, który ucieka po wykryciu ruchu w jego pobliżu. Po zniknięciu żółwia 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 przemieszczając się po ekranie gry.



*Prowadzący zajęcia z dziećmi może skorzystać z dodatkowych zasobów, do których należy przejść z poziomu ekranu startowego gry. W ich skład wchodzi plansza nieaktywna z wizerunkiem żółwia, plansza aktywna z ukrytymi punktami dźwiękowymi oraz zestaw dźwięków z aplikacji.*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## CHMURY

ŻYWIŁY

Przemierzając się po aktywnej planszy wywoływany jest efekt rozgania chmur - oczyść niebo z chmurek i spróbuj dostrzec przelatujące pod nimi ptaki. Za pomocą pilota zdalnego sterowania użytkownik ma możliwość zmiany tempa napływających chmur.

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.



*Porozmawiajcie w trakcie zabawy o rodzajach chmur jakie możemy obserwować na naszym niebie. Czym różnią się chmury kłębiaste od chmur pierzastych? Czy któreś z nich mogą zwiastować opady deszczu?*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

ŻYWIŁY

## NAWAŁNICA

Przełoń wszystkie burzowe chmury!

Poruszając się po aktywnej planszy odpychasz od siebie chmury, wywołujesz grzmoty i uderzenia piorunów oraz aktywujesz ukryte punkty z różnorodnymi efektami dźwiękowymi. Za pomocą pilota możesz dostosować tempo napływania chmur (strzałki lewo/prawo).

Ta aplikacja sensoryczna wzmacnia reakcję dzieci na bodźce, rozwija zmysły oraz dostarcza nowych doświadczeń i doznań.



*Czy wiesz jakie zjawiska atmosferyczne występują w trakcie burzy? Czy mogą stanowić one realne niebezpieczeństwo dla naszego zdrowia? Porozmawiajcie o tym, jak powinno się zachowywać w trakcie burzy.*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## GWIAZDY

Jedna z proponowanych przez nas zabaw sensorycznych, wspierająca rozwój zmysłów dziecka oraz wzmagająca reakcję na bodźce.

Motywnym przewodnim jest niebo pokryte gwiazdami, które pulsują w zmiennym tempie. Gwiazdy stają się jaśniejsze, gdy aktywujemy je ruchem-w przeciwnym razie po chwili gasną. Rozświećl przygasające gwiazdki!

Podczas ruchu dzieci mogą natrafić na ukryte punkty dźwiękowe oraz zainicjować przelot komety.

Relaksacyjna kołysanka słyszalna w tle wycisza i rozluźnia użytkowników aplikacji.

ŻYWIÓŁY



*Co oprócz gwiazd można zaobserwować nocą na bezchmurnym niebie? Czy znacie jakieś gwiazdozbiory i potraficie je wskazać patrząc w niebo? Ułóżcie się wygodnie na planszy, wsłuchajcie w muzykę i porozmawiajcie o znanych wam ciałach niebieskich.*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## MORZE

Na głównej planszy gry wyświetlany jest widok płytkiego morza w pobliżu brzegu. Podczas rozgrywki dzieci wchodzą w interakcję z taflą wody przemieszczając się po obszarze aktywnym. Dodatkową zabawą jest łapanie małej rybki, uciekającej przed graczami—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.

ŻYWIOŁY



*Postępując się techniką origami spróbujcie stworzyć z papieru statki różnego kształtu, a następnie wprawiajcie je w ruch na interaktywnej planszy – który z waszych statków pływa najszybciej?*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## RZEKA

ŻYWIOŁY

Głównym celem gry „Rzeka” jest zebranie możliwie największej liczby płynących z prądem rzek i śmieci, przed upłynięciem czasu gry. Wraz z prądem rzeki płyną również mała rybka 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 wyobraźnię dzieci. Pomóż nam oczyścić środowisko ze śmieci!



*W trakcie rozgrywki porozmawiajcie o ekologii i podstawowych zasadach ochrony środowiska. Jakie rodzaje odpadków są generowane przez człowieka? Jak możemy zapobiegać zaśmiecaniu naszej pięknej planety?*

# URZĄDZENIE INTERAKTYWNE FLYSKY

KATALOG GIER- PAKIET PODSTAWOWY

## STAW

Ekran gry przedstawia dziki zbiornik wodny z kamieniami oraz liliami wodnymi. Na planszy znajdują się niewidoczne dla graczy punkty, które po aktywacji wywołują losowe efekty dźwiękowe.

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!

W zakładce "Zasoby", gracz ma możliwość odtworzenia dźwięków, a także korzystania z planszy interaktywnej i szablonów z kształtami.

ŻYWIOŁY



*Spróbujcie przeskakiwać z kamienia na kamień, nie wpadając przy tym do wody. Kto utrzyma się najdłużej? Po rozgrywce porozmawiajcie o tym, czy takie zbiorniki wodne mogą być w rzeczywistości niebezpieczne?*