

INTERAKTYWNA PODŁOGA **FunFloor**



PAKIET JĘZYK ANGIELSKI

Pakiet Język Angielski został przygotowany przez grono doświadczonych filologów i tłumaczy w taki sposób, żeby korzystać z niego mogły zarówno dzieci przedszkolne jak i uczniowie szkół podstawowych. Pakiet zawiera 100 gier podzielone na 30 działów. Każdy z nich zakończony jest testem Einsteina, podczas którego można utrwalić zdobytą wiedzę. Opracowany pakiet zawiera bogate słownictwo (ponad 500 słówek), co czyni go świetnym narzędziem do nauki języka angielskiego.



PAKIET DO NAUKI JĘZYKA ANGIELSKIEGO ZAWIERA 100 GIER PODZIELONYCH NA 30 DZIAŁÓW
TEMATYCZNYCH TAKICH JAK:

POWITANIA
I POŻEGNANIA

MOJE
CZYNNOŚCI

KOLORY

LICZBY

KSZTAŁTY

ZWIERZĘTA

MOJE
ZABAWKI

MOJA
RODZINA

CZĘŚCI
CIAŁA

MÓJ
DOM

MOJE
POSIŁKI

UBRANIA

UCZUCIA
I EMOCJE

POGODA
I PORY ROKU

PORY
DNIA

DNI
TYGODNIA

MIESIĄCE

MOJA
OKOLICA

ŚRODKI
TRANSPORTU

ZAWODY

SPORT

MÓJ
DZIEŃ

CZAS
WOLNY

OKREŚLANIE
MIEJSCA

W SZKOLE

ŚWIĘTA

U LEKARZA

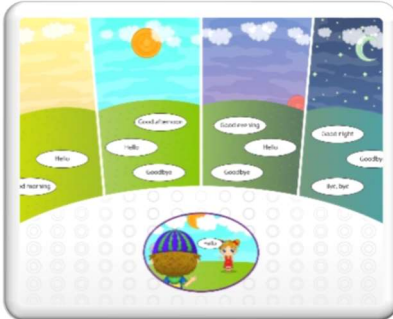
INSTRUMENTY

ALFABET

PRZECIWIENSTWA



POWITANIA I POŻEGNIANIA 1. PORY DNIA



Na planszy pojawiają się cztery obszary przedstawiające pory dnia oraz ilustracja pokazująca scenkę powitania lub pożegnania. Celem gry jest dopasowanie sytuacji z obrazka do odpowiedniej pory dnia.

POWITANIA I POŻEGNIANIA 2. DOPASUJ



Na planszy wyświetlone są ilustracje, z których dwie są takie same. Zadaniem dziecka jest odszukanie i wskoczenie na dwa takie same obrazki.

POWITANIA I POŻEGNIANIA 3. TEST EINSTEINA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Powitania i pożegnania”.

MOJE CZYNNOŚCI 4. WYBIERZ CZYNNOŚĆ



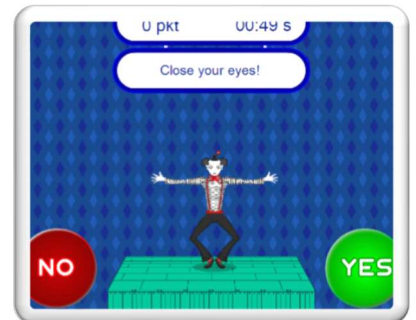
Na planszy pojawia się postać oraz wyrażenie, które jest odczytywane przez lektora. Celem gry jest wybranie właściwego obrazka, który opisuje usłyszane wyrażenie.

MOJE CZYNNOŚCI 5. DOPASUJ OBRAZKI

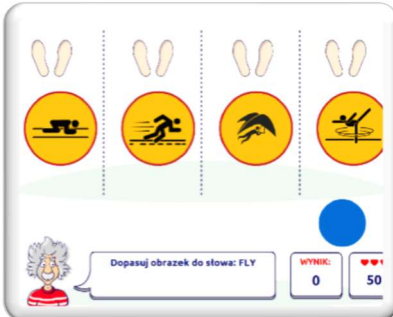


Na planszy wyświetlone są ilustracje przedstawiające czynności oraz ich nazwy. Zadaniem gracza jest wskoczenie na obrazek, który pasuje do czynności wymawianej przez lektora.

MOJE CZYNNOŚCI 6. YES OR NO



Na środku planszy pojawia się postać. Zadaniem gracza jest zdecydowanie czy postać wykonała czynność zgodną z komendą. W tym celu używamy widocznych na ekranie przycisków NO/YES.


MOJE CZYNNOŚCI
7. TEST EINSTEINA


Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Moje czynności”.

KOLORY
8. SPADAJĄCE BALONY

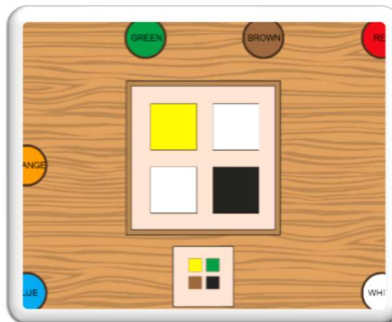

W górnym, prawym rogu ekranu pojawia się nazwa danego koloru. Celem gry jest złapanie jak największej ilości balonów we wskazanym kolorze. Wygrywa osoba, która uzyska najwyższy wynik.

KOLORY
9. KOLOROWANIE TĘCZY


Na planszy wyświetlony jest kontur tęczy oraz puszek z farbami. Celem gry jest pokolorowanie rysunku wypowiadając przy tym nazwy kolorów.

KOLORY
10. KOLOROWE SKARBY


Na ekranie pojawia się plaża z ukrytymi pod piaskiem przedmiotami. Celem gry jest odszukanie wszystkich zakopanych elementów oraz podanie jego nazwy i koloru.

KOLORY
11. KOLOROWANKI


Na planszy wyświetlona jest kolorowanka oraz wiaderka z farbami. Zadaniem dzieci jest pokolorowanie obrazka odpowiednimi kolorami.

KOLORY
12. TEST EINSTEINA

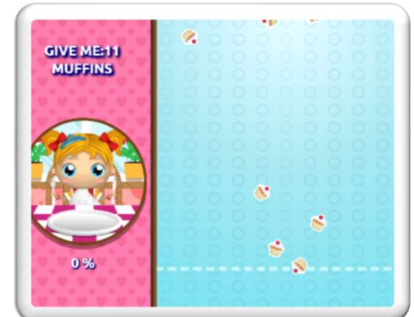

Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Kolory”.


LICZBY
13. CYFERKI

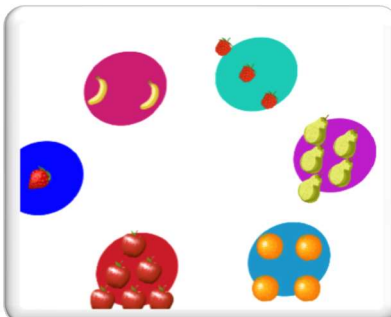

Na rzece znajdują się kamienie. Zadaniem dziecka jest odszukanie odpowiedniej cyfry i wskoczenie na właściwy kamień. Wtedy na innym kamieniu pojawia się kolejna liczba. Musimy być bardzo ostrożni, ponieważ łatwo można wpaść do rzeki.

LICZBY
14. CYFERKOWI DETEKTYWI


Na planszy wyświetlony jest sklep z artykułami spożywczymi oraz porzucane literki. Zadaniem dziecka jest wskoczenie na literkę, która wyświetla się w lewym, górnym oświetleniu.

LICZBY
15. FLOORY I MUFFINKI


Na ekranie widzimy postać Floory oraz spadające muffinki. Lektor czyta na głos polecenie. Celem gry jest złapanie na talerz odpowiedniej ilości babeczek.

LICZBY
16. SORTOWANIE ZBIORÓW


Na planszy wyświetla się 6 kół. Zadaniem dziecka jest posortowanie zbiorów w kolejności od najmniej liczebnego do najbardziej liczebnego.

LICZBY
17. AUTOMAT DO GRY


Na ekranie pojawia się automat do gier oraz pytanie. Celem gry jest uruchomienie maszyny za pomocą wajchy oraz podanie właściwej odpowiedzi. W tym celu musimy dodać wszystkie oczka, które wyświetliły się na kostkach.

LICZBY
18. TEST EINSTEINA


Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki Liczby”.



KSZTAŁTY

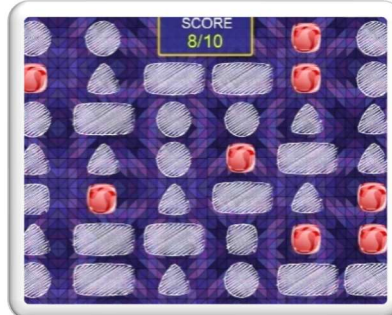
19. ZŁAP FIGURY GEOMETRYCZNE



Na ekranie wyświetlone są spadające figury geometryczne. Gra polega na złapaniu jak największej figur danego rodzaju. Trzeba jednak omijać inne figury, które odejmują punkty.

KSZTAŁTY

20. ODSZUKAJ KSZTAŁTY



Na planszy pojawia się rysunek zbudowany z podstawowych kształtów. Lektor mówi polecenie. Zadaniem dziecka jest znalezienie wszystkich elementów w danym kształcie. Na górze ekranu wyświetlona jest informacja o wyniku.

KSZTAŁTY

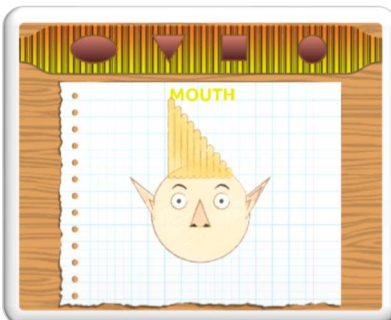
21. DETEKTYWI



Cała plansza jest czarna a pod nią ukryte są kolorowe kształty. Zadaniem dziecka jest znalezienie wszystkich elementów po kolei, które wyczytuje lektor.

KSZTAŁTY

22. TWARZ Z KSZTAŁTÓW



Na ekranie widoczna jest ilustracja przez kilka sekund. Po upływie czasu twarz rozprasza się po całej planszy na pojedyncze kształty. Zadaniem jest zapamiętanie jej szczegółów oraz odtworzenie obrazka poprzez wskazanie poszczególnych kształtów.

KSZTAŁTY

23. LATAJĄCE KSZTAŁTY



Na planszy wyświetlone są figury w różnych kolorach oraz wybrany wzór. Zadaniem dzieci jest zaznaczenie wszystkich wzorcowych elementów. Wygrywa osoba, która zdobyła najlepszy wynik.

KSZTAŁTY

24. TEST EINSTEINA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Kształty”.

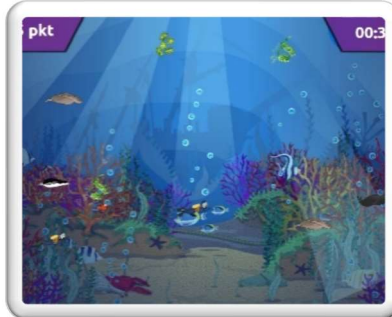


ZWIERZĘTA
25. ZOO



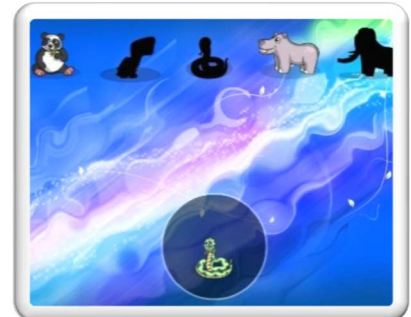
Plansza przedstawia widok na zwierzęta mieszkające w ZOO. Celem gry jest wskoczenie kolejno na każde spotkane zwierzątko i przywitanie się z nim, używając odpowiednich zwrotów w języku angielskim.

ZWIERZĘTA
26. PODWODNY ŚWIAT



Plansza przedstawia widok pod wodą. Zadaniem dziecka jest złapanie morskiego zwierzątka, uważając na inne pływające przedmioty. Wygra osoba, która uzyska najwyższy wynik.

ZWIERZĘTA
27. CIENIE



Na planszy pojawiają się ilustracje. Zadaniem dziecka jest prawidłowe wskazanie cienia zwierzątka, który wyświetla się na ekranie.

ZWIERZĘTA
28. UKŁADANKA



Na planszy pojawiają się porzucane puzzle przedstawiające zwierzęta mieszkające w lesie. Gra polega na odnalezieniu pasujących do siebie elementów układanki. Aby prawidłowo wykonać zadanie, musimy kolejno skoczyć na dwa pasujące części.

ZWIERZĘTA
29. ODGŁOSY ZWIERZĄT



Na planszy pojawiają się ilustracje. Celem gry jest zidentyfikowanie odgłosów wszystkich zwierząt poprzez wskazanie odpowiedniego obrazka.

ZWIERZĘTA
30. TEST EINSTEINA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Zwierzęta”.

MOJE ZABAWKI 31. W SKLEPIE Z ZABAWKAMI



Na planszy pojawia się sklep zabawkowy. Gra polega na odegraniu scenki klient-sprzedawca, używając odpowiednich wyrażenia w języku angielskim. Zadanie zostanie prawidłowo wykonane, jeśli dziecko poprosi o zabawkę, która wyświetliła się w lewym, górnym rogu ekranu.

MOJE ZABAWKI 32. ODSZUKAJ ZABAWKI



Na ekranie wyświetlona jest planszownica a w niej ukryte zabawki. Zadaniem dzieci jest odszukanie wszystkich przedmiotów oraz podanie ich nazwy.

MOJE ZABAWKI 33. CZEGO BRAKUJE?



Na ekranie widzimy sześć różnych zabawek. Gra polega na wybraniu jednej zabawki, która zniknęła z planszy podczas zgaszenia światła.

MOJE ZABAWKI 34. TEST EINSTEINA



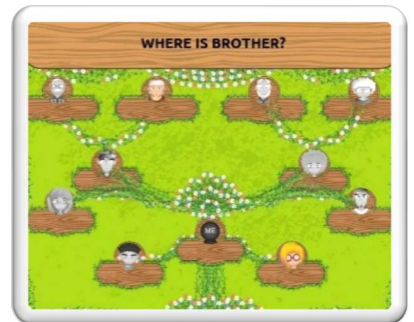
Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Moje zabawki”.

MOJA RODZINA 35. DRZEWO GENEALOGICZNE



Na planszy wyświetlone jest drzewo genealogiczne. Zadaniem jest mieszczanie wszystkich członków rodziny w odpowiednich miejscach. Dodatkowo możemy porozmawiać o wzajemnych relacjach między widocznymi osobami.

MOJA RODZINA 36. POZNAJ RODZINĘ



Na ekranie pojawia się podświetlona postać Floory oraz słyszymy wypowiedziane przez lektora pytanie dotyczące członków rodziny. Zadaniem dziecka jest udzielenie poprawnej odpowiedzi poprzez wskazanie odpowiedniego obrazka na drzewie.


MOJA RODZINA
37. TEST EINSTEINA


Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Moja rodzina”.

CZĘŚCI CIAŁA
38. WSKAŹ CZĘŚCI CIAŁA


Na planszy znajduje się postać. Zadaniem dzieci jest udzielenie poprawnej odpowiedzi na zadawane przez lektora pytania dotyczące części ciała.

CZĘŚCI CIAŁA
39. PORTRET PAMIĘCIOWY

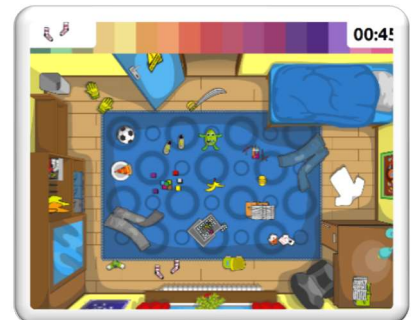

Na planszy pojawia się twarz, która wyświetlona jest przez kilka sekund. W tym czasie zadaniem dzieci jest zapamiętanie wszystkich szczegółów. Po chwili twarz znika. Zadaniem dzieci jest utworzyć portret pamięciowy wyglądający identycznie jak zapamiętana twarz.

CZĘŚCI CIAŁA
40. KTO ZJADŁ CIASTKO?


Na ekranie widzimy 5 postaci oraz talerz z ciastkiem. Nagle światło gaśnie. Kiedy zapala się ponownie talerz jest pusty. Zadaniem dzieci jest uważne wysłuchanie wskazówek oraz wskazanie osobę, która zjadła ciastko.

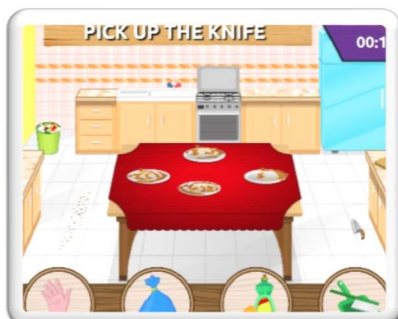
CZĘŚCI CIAŁA
41. TEST EINSTEINA


Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Części ciała”.

MÓJ DOM
42. SPRZĄTANIE POKOJU


Na planszy wyświetlony jest pokój dziecka, w którym widzimy porzucane rzeczy. W lewym, górnym rogu ekranu pojawia się przedmiot, który trzeba odnaleźć. Celem zabawy jest posprzątanie całego pokoju w jak najkrótszym czasie.

MÓJ DOM 43. CZYSZCZENIE KUCHNI



Na planszy widoczna jest kuchnia, w której panuje bałagan. Zadaniem dzieci jest posprzątać całego pomieszczenia, zwracając uwagę na wyświetlane na ekranie polecenia.

MÓJ DOM 44. GDZIE JEST DUCH?



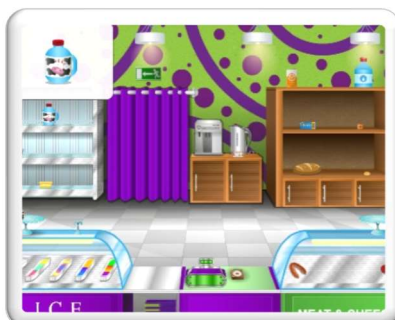
Na planszy wyświetlony jest domek. W jednym z pomieszczeń pojawiają się duch. Zadaniem dzieci jest odnalezienie ducha i podanie miejsca, w którym się znajduje.

MÓJ DOM 45. TEST EINSTEINA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Mój dom”.

MOJE POSIŁKI 46. W SKLEPIE SPOŻYWCZYM



Na planszy pojawia się sklep spożywczy. Gra polega na odegraniu scenki klient-sprzedawca, używając odpowiednich wyrażen w języku angielskim. Zadanie zostanie prawidłowo wykonane, jeśli dziecko poprosi o artykuł, który wyświetlił się w lewym, górnym rogu ekranu.

MOJE POSIŁKI 47. W WARZYWNIAKU



Na planszy pojawia się sklep warzywny. Gra polega na odegraniu scenki klient-sprzedawca, używając odpowiednich wyrażen w języku angielskim. Zadanie zostanie prawidłowo wykonane, jeśli dziecko poprosi o produkt, który wyświetlił się w lewym, górnym rogu ekranu.

MOJE POSIŁKI 48. PIZZA



Na planszy pojawia się pizza z 5 składnikami. Dzieci mają kilka sekund, żeby zapamiętać wszystkie składniki. Po upływie czasu pojawia się czysty spód do pizzy oraz składniki. Zadanie polega odwzorowaniu pierwotnej wersji pizzy.



MOJE POSIŁKI

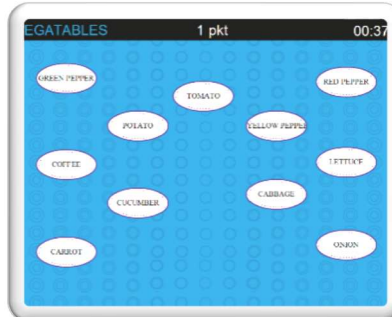
49. CZEGO BRAKUJE W LODÓWCE?



Na planszy znajduje się lodówka z 6 produktami. Dzieci mają kilka sekund na zapamiętanie co jest w środku. Po upływie czasu lodówka zamyka się. Następnie otwiera z powrotem, ale brakuje w niej jednego elementu. Zadaniem dzieci jest wybranie produktu, który zniknął z lodówki.

MOJE POSIŁKI

50. KTÓRE SŁOWO NIE PASUJE?



Na planszy widoczne są porzucane wyrazy należące do jednej kategorii. Cel gry to odnalezienie i zaznaczenie jednego elementu, który nie pasuje do pozostałych.

MOJE POSIŁKI

51. TEST EINSTEINA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Moje posiłki”.

UBRANIA

52. UBIERANIE LALKI



Na planszy znajduje się lalka oraz 3 komplety ubrań. Każdy zestaw składa się z bluzki, sukienki, butów, czapki. Ubrania różnią się od siebie kolorystycznie. Gra polega na ubraniu lalki w pasujący komplet.

UBRANIA

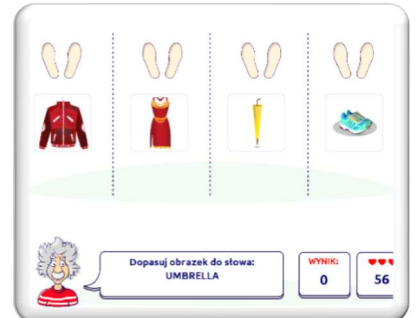
53. W SKLEPIE ODZIEŻOWYM



Na planszy pojawia się sklep odzieżowy. Gra polega na odegraniu scenki klient-sprzedawca, używając odpowiednich wyrażen w języku angielskim. Zadanie zostanie prawidłowo wykonane, jeśli kupujący poprosi o ubranie, które wyświetla się w lewym, górnym rogu ekranu.

UBRANIA

54. TEST EINSTEINA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Ubrania”.

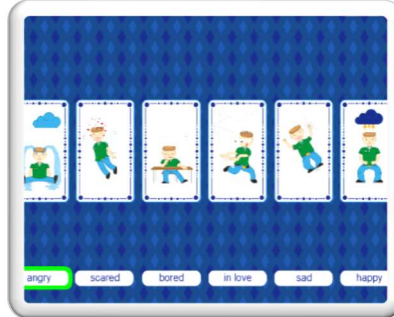


UCZUCIA I EMOCJE
55. ZNAJDŹ BUZIĘ



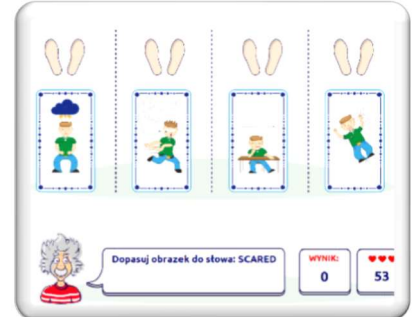
Na planszy rozmieszczone są buzie w różnych kolorach, przedstawiające poszczególne emocje. Na ekranie pojawia się wyraz. Zadaniem gracza jest odnalezienie wszystkich buziek tego samego typu.

UCZUCIA I EMOCJE
56. DOPASUJ EMOCJE



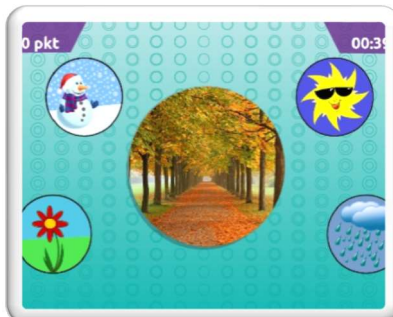
Na planszy znajdują się 6 postaci oraz wyrażenia, które określają emocje związane z tymi postaciami. Celem gry jest wskazanie ilustracji pasującej do emocji, którą wypowiada lektor.

UCZUCIA I EMOCJE
57. TEST EINSTEINA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Uczucia i emocje”.

POGODA I PORY ROKU
58. PASUJE/NIE PASUJE



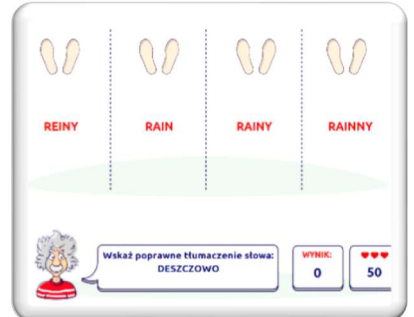
Na planszy znajdują ilustracje. Celem gry jest wskazanie elementów, które kojarzą się z daną porą roku, która wyświetla się na środku ekranu.

POGODA I PORY ROKU
59. POGODA



Na planszy umieszczone jest duże koło podzielone na kilka obszarów. W każdym z nich znajduje się obrazek z daną pogodą. Zadaniem gracza jest wskazanie odpowiedniego pola zgodnie z wyświetlanym komunikatem pogodowym.

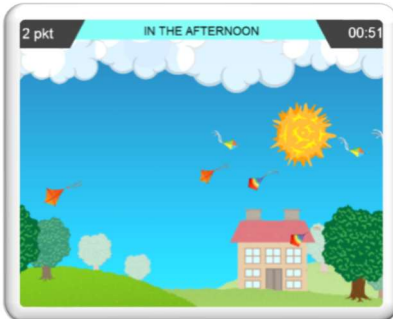
POGODA I PORY ROKU
60. TEST EINSTEINA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Pogoda i pory roku”.

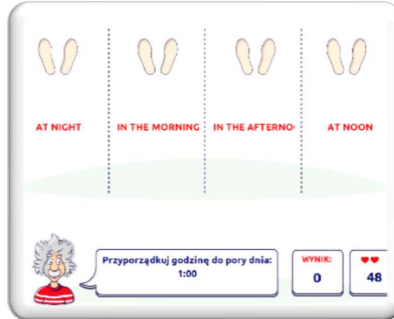


PORY DNIA
61. DZIEŃ I NOC



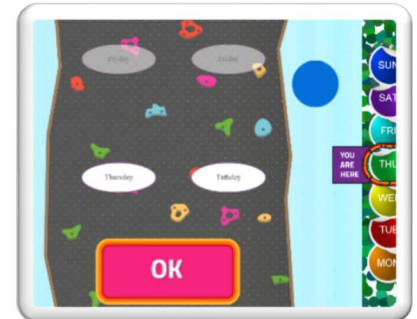
Na ekranie wyświetla się wyrażenie a lektor wypowiada nazwę danej pory dnia. Gra polega na złapaniu elementów związanych z dniem albo z nocą, w zależności od widocznego napisu. Wygrywa osoba, która uzyska najlepszy wynik.

PORY DNIA
62. TEST EINSTEINA



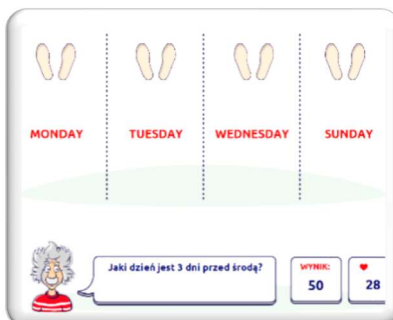
Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Pory dnia”.

DNI TYGODNIA
63. ŚCIANKA WSPINACZKOWA



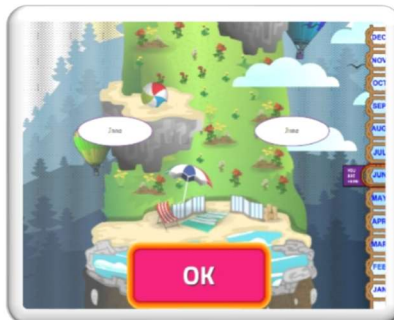
Na planszy wyświetlona jest ścianka wspinaczkowa z wyrazem poprawnym jak i z błędem. Celem gry to wybranie odpowiedniego wyrażenia. Poprawna odpowiedź to następny poziom, zły wybór spadamy na dół.

DNI TYGODNIA
64. TEST EINSTEINA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Dni tygodnia”.

MIESIĄCE
65. WEJDŹ NA SZCZYT



Na ekranie pojawia góra, na której widnieją dwie opcje z nazwami miesięcy. Jedna jest poprawna, druga błędna. Gra polega na wybraniu odpowiedniego wyrazu. Przycisk OK zatwierdza podjętą przez nas odpowiedź. Jeśli wybraliśmy poprawnie wspinamy się poziom wyżej.

MIESIĄCE
66. TEST EINSTEINA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Miesiące”.

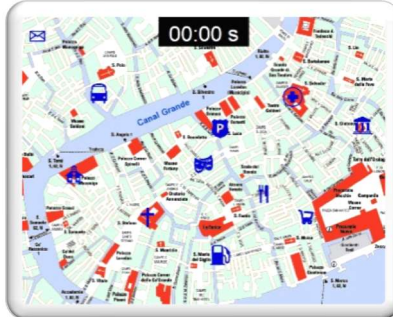


MOJA OKOLICA
67. ZNAJDŹ RÓŻNICE



Na planszy wyświetlone są 2 obrazki przedstawiające budynki i miejsca znajdujące się w mieście. Na pierwszy rzut oka obrazki wyglądają tak samo. W rzeczywistości różnią się dwoma dobrze ukrytymi szczegółami, które trzeba odnaleźć.

MOJA OKOLICA
68. GDZIE JEST FLORRY?



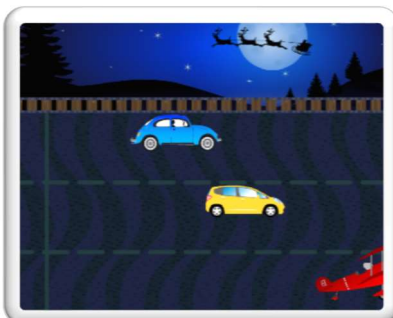
Na planszy wyświetlona jest mapa miasta. Zadaniem gracza jest odnalezienie Floory, żeby mogła bezpiecznie wrócić do domu.

MOJA OKOLICA
69. TEST EINSTEINA



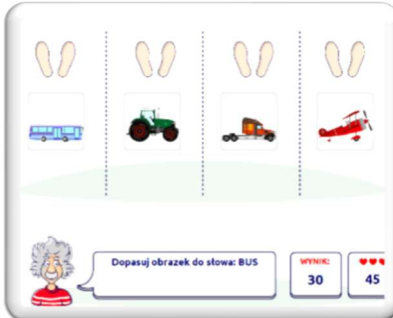
Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Moja okolica”.

ŚRODKI TRANSPORTU
70. SZYBKO DO CELU



Na ekranie pojawiają się trzy różne środki transportu. Kiedy zaczyna się odliczanie, dzieci muszą wybrać i wsiąść do najszybszego pojazdu zanim zacznie się wyścig. Wygrywa osoba, która najszybciej dotrze do celu.

ŚRODKI TRANSPORTU
71. TEST EINSTEINA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Środki transportu”.

ZAWODY
72. POLICJANT, STRAŻAK, LEKARZ



Na planszy wyświetla się policjant, strażak i lekarz. Lektor zadaje poszczególne pytania. Gra polega na udzieleniu poprawnych odpowiedzi dotyczących widocznych postaci oraz wykonywanych przez nie zawodów.


ZAWODY
73. TEST EINSTEINA


Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Zawody”.

SPORT
74. DOPASUJ PIŁKI DO DISCYPLINY

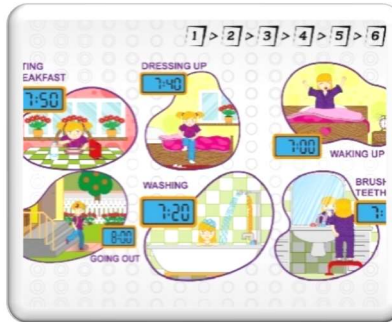

Na planszy pojawiają się piłki związane z różnymi dyscyplinami sportowymi. Gra polega na trafieniu piłką w odpowiednie miejsce. Zadanie nie jest proste, ponieważ piłki odbijają się od siebie nawzajem. Wygrywa ten kto najszybciej przyporządkuje piłki do właściwej dyscypliny sportowej.

SPORT
75. TEST EINSTEINA


Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Sport”.

MÓJ DZIEŃ
76. W ŁAZIENCE


Na środku jest zabrudzona postać dziecka. Gra polega na umyciu dziewczynki, korzystając z dostępnych artykułów higienicznych, które są widoczne na planszy.

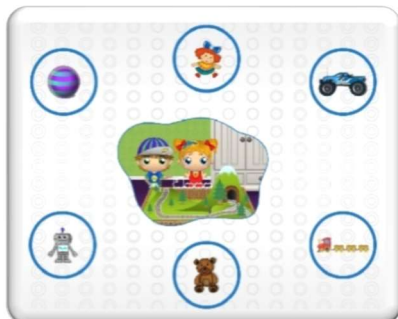
MÓJ DZIEŃ
77. MOJE CODZIENNE CZYNNOŚCI


Na planszy widzimy ilustracje przedstawiające codzienne czynności. Zadaniem dziecka jest ułożenie obrazków w prawidłowej kolejności, zwracając uwagę na godzinę.

MÓJ DZIEŃ
78. TEST EINSTEINA


Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Mój dzień”.

CZAS WOLNY 79. POMÓŻ FUNNY I FLOORY



Plansze przedstawiają czynności, które w ciągu dnia wykonują Funny i Floory. Celem gry jest wskazanie brakującego elementu, który jest kluczowy w wykonywanej czynności.

CZAS WOLNY 80. TEST EINSTEINA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Czas wolny”.

OKREŚLANIE MIEJSCA 81. W POKOJU



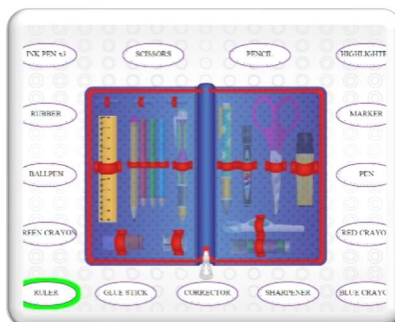
Na planszy wyświetlony jest pokój dziecięcy. Celem gry jest prawidłowe wykonanie polecenia wypowiedzianego przez lektora. Należy się śpieszyć, ponieważ na wykonanie zadania mamy czas do momentu zgaszenia światła.

OKREŚLANIE MIEJSCA 82. TEST EINSTEINA



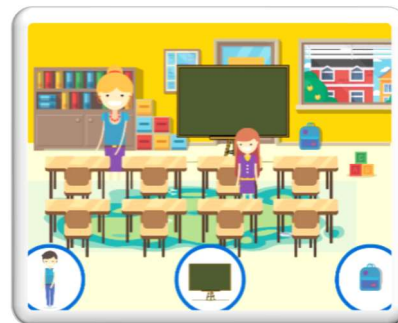
Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Określenie miejsca”.

W SZKOLE 83. UPORZĄDUJ PIÓRNIK

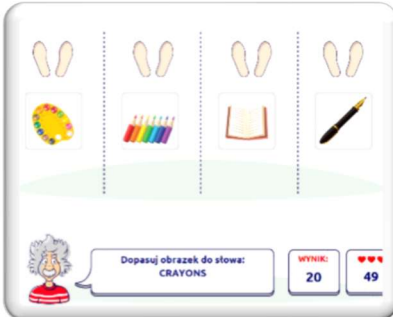


Na ekranie wyświetlony jest piórnika z pustymi miejscami na przybory szkolne. Gra polega na kompletowaniu wyposażenia piórnika odpowiednimi elementami, które znajdują się na planszy.

W SZKOLE 84. CZEGO BRAKUJE W KLASIE



Na planszy wyświetlona jest sala lekcyjna. W dolnej części ekranu widzimy trzy ilustracje. Zadaniem dziecka jest wskazanie brakującego przedmiotu, którego zabrakło na sali.


W SZKOLE
85. TEST EINSTEINA


Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „W szkole”.

ŚWIĘTA
86. SZUKANIE PREZENTÓW

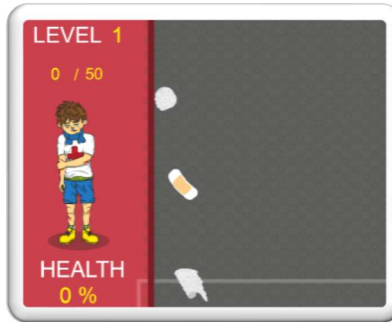

Na planszy wyświetlony jest pokój, w którym znajduje się choinka i porozrzucane prezenty. Zadaniem dzieci jest znalezienie wszystkich upominków.

ŚWIĘTA
87. TEST EINSTEINA

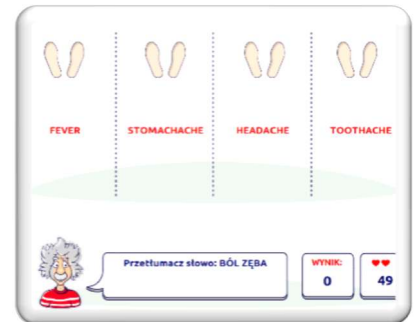

Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Święta”.

U LEKARZA
88. PRZYCZYNA I SKUTEK


Na środku planszy pojawia się chory chłopiec. Cel gry to wskazanie odpowiedniego obrazka, który przedstawia przyczynę zachorowania dziecka.

U LEKARZA
89. WYLECZ DZIECKO


Na planszy po lewej stronie wyświetlona jest postać chorego chłopca. Z góry spadają akcesoria, na które należy wskoczyć, żeby go wyleczyć. Pomiedzy nimi spadają również przedmioty, których należy unikać.

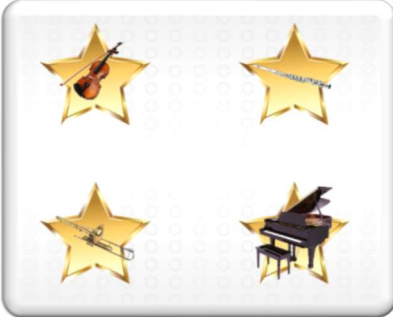
U LEKARZA
90. TEST EINSTEINA


Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „U lekarza”.



INSTRUMNETY

91. ZAGRAJ NA INSTRUMENCIE



Na planszy rozmieszczone są różne instrumenty muzyczne. Kiedy staniemy na wybraną ilustrację, usłyszymy odpowiednią melodię.

INSTRUMNETY

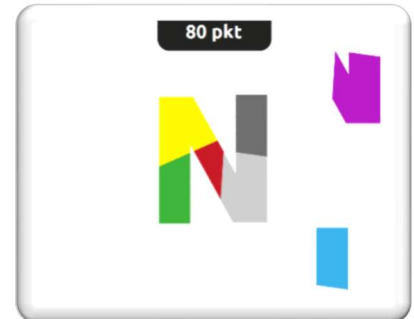
92. TEST EINSTEINA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Instrumenty”.

ALFABET

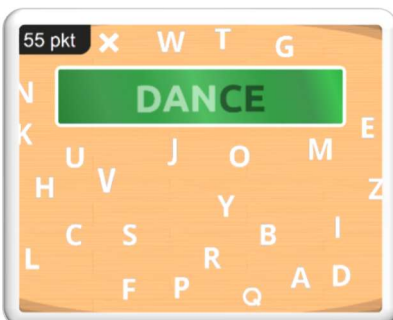
93. LITERKOWE PUZZLE



Na środku planszy wykropkowany jest wzór litery, który podzielony jest na 5 elementów. Zadaniem dziecka jest wykorzystanie porzrzuconych puzzli, aby ułożyć literę.

ALFABET

94. DOPASUJ LITERKI W SŁOWIE



Na środku wyświetlony jest wykropkowany wyraz oraz porzrzucone literki wchodzące w jego skład. Zadaniem dziecka jest umieszczenie liter na właściwych miejscach w wyrazie. Gra ma kilka poziomów trudności.

ALFABET

95. LITERKOWI DETEKTYWI



Na planszy wyświetlony jest sklep spożywczy. Pomędzy artykułami spożywczymi pokrywane są różne literki. Zadaniem dzieci jest odnalezienie literki wśród wszystkich artykułów oraz wymówienie jej w języku angielskim.

ALFABET

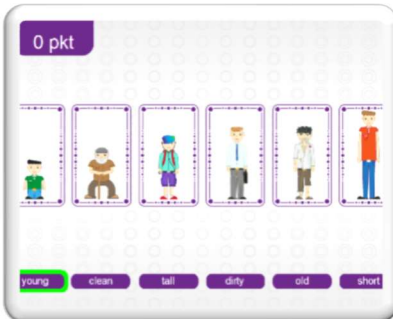
96. TEST EINSTEINA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Alfabet”.



PRZECIWIĘNSTWA 97. ŁĄCZENIE W PARY



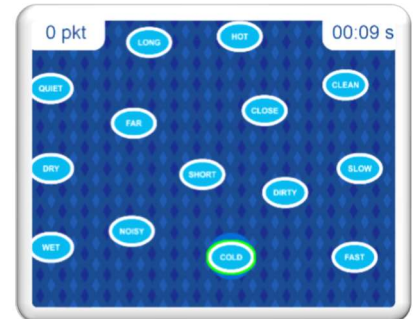
Gra polega na połączeniu w pary postaci z ich określeniami: wysoki, niski, czysty, brudny, młody, stary. Za każdym razem postacie i ich cechy wyświetlają się w losowym ustawieniu.

PRZECIWIĘNSTWA 98. ZNAJDŹ PRZECIWNE CECHY



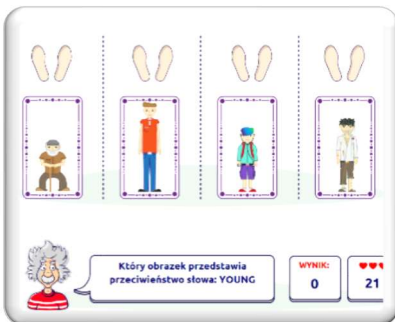
Na planszy widoczne są porozrzucone przymiotniki. Gra polega na dopasowaniu wyrazów oznaczających przeciwieństwa. Wygrywa osoba, która najszybciej połączy wszystkie pary.

PRZECIWIĘNSTWA 99. ZNAJDŹ PRZECIWNE SŁOWA



Na planszy wyświetlają się różne wyrazów. Celem gry jest dopasowanie pary przeciwieństw. Zadanie należy wykonać w jak najszybszym czasie.

PRZECIWIĘNSTWA 100. TEST EINSTEINA



Sprawdź swoją wiedzę. Krótki test podsumowujący poznane słownictwo z tematyki „Przeciwieństwa”.

Thank you



Stand up!

Good morning!

Have a good day

