



# FunFloor

INTERAKTYWNA PODŁOGA



## PAKIET REWALIDACJA I TERAPIA



## KATALOG GIER



## PAKIET REWALIDACJA I TERAPIA

**25 GIER**

Dopasuj obrazki. Znajdź różnicę. Wskaż brakujący element. Tego typu zadania przyzwyczajają do pracy w stanie koncentracji i pobudzają do myślenia. Dzięki temu gry z pakietu rewalidacja i terapia są narzędziem wspierającym rozwój dzieci, ale też osób, które z różnych przyczyn mają kłopoty z dynamicznym myśleniem. Ćwiczenia mają różny stopień trudności. Dzięki temu łatwo dostosować grę do indywidualnych potrzeb.

- usprawnia zaburzone funkcje
- rozwija percepcję,
- wspiera pracę nauczyciela
- uatrakcyjni zajęcia

### 1. NAMALUJ TĘCZĘ



Na ekranie wyświetla się piękna łąka, na której rosną kolorowe kwiaty. Zadaniem dziecka jest pokolorowanie tęczy kolorami z kwiatów w odpowiedniej kolejności.

 1 min.

 1-6 os.

 łatwy

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spotrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

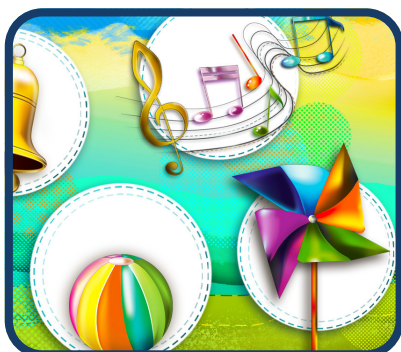
buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna

### 2. SPRAWDŹ CO POTRAFIĘ



Na planszy umieszczone są różnego rodzaju przedmioty np. kolorowy wiatraczek, nuty, kolorowa piłka, dzwonek itp. Kiedy stajemy na dany przedmiot ten zaczyna się ruszać i wydawać dźwięki. Gra ma na celu poznawanie przedmiotów i ich funkcji.

 bez limitu

 1-2 os.

 łatwy

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spotrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

buduje orientację przestrzenną

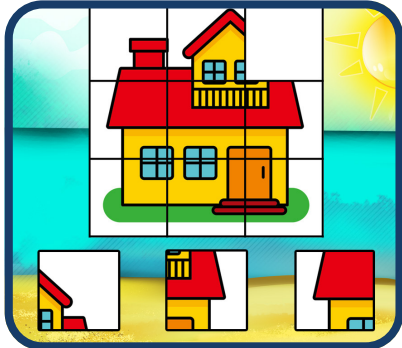
kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna



## 3. UZUPEŁNIJ OBRAZEK



Na ekranie wyświetla się obrazek podzielony na dziewięć puzzli. Jednego z nich brakuje. Gra polega na prawidłowym wskazaniu brakującego kafelka.

bez limitu  
 cała grupa  
 średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 4. DOPASUJ KSZTAŁTY

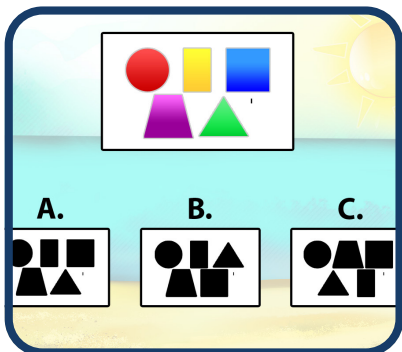


Na planszy znajdują się cienie obrazków w różnych kształtach. Gra polega na odszukaniu i dopasowaniu wybranego cienia do kolorowego obrazka, który pojawia się na planszy.

1 min.  
 1-5 os.  
 łatwy

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 5. DOPASUJ WZÓR



Na środku ekranu znajduje się prosty obrazek wykonany z kolorowych figur geometrycznych oraz trzy miniaturki, z których jedna jest odwzorowaniem kształtów obrazka głównego. Zadanie polega na prawidłowym wskazaniu miniaturki obrazka wzorcowego.

bez limitu  
 cała grupa  
 średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 6. KTO TU MIESZKA?



Na planszy znajduje się domek z zamkniętymi oknami, za którymi ukryte są zwierzątka. W pewnym momencie słyszymy odgłos któregoś z nich. Zadanie polega na wskazaniu zwierzątka, które wydało odgłos.

bez limitu  
 1 os.  
 średni

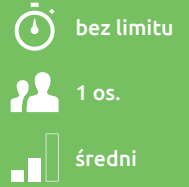
- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spostrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna



## 7. WYRAZ NA LITERĘ



Z głośników słycać pojedynczy wyraz. Zadanie polega na wskazaniu litery, na którą ten wyraz się zaczyna.



- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość     | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 8. ALFABET MORSE'A



Gra rozpoczyna się w momencie, kiedy usłyszymy ciąg długich i krótkich dźwięków. Zadanie polega na wysłuchaniu i zapamiętaniu kolejności dźwięków. Następnie należy wskazać odpowiedni obrazek, na którym dźwięki przedstawione są za pomocą kropek (dźwięki krótkie) i kresek (dźwięki długie).



- |  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość     | <input type="checkbox"/> trenuje refleks          | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 9. KWIATEK



Na planszy wyświetla się piękny kwiatek. Zadanie polega na poprawnym wskazaniu części kwiatka, które są wypowiedane przez lektora.



- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi        | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 10. ZWIERZĄTKA



Na ekranie wyświetlane są obrazki zwierzątek. Z głośnika rozbrzmiewa głos pewnego zwierzątka. Zadanie polega na wysłuchaniu i wskazaniu prawidłowego obrazka, który odpowiada dźwiękowi.



- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość     | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |





## 11. UMEBLUJ POKÓJ



Każdy chciałby mieszkać w swoim wymarzonym, pięknie umeblowanym pokoju. Gra polega na rozmieszczeniu mebli w taki sposób, żeby powstał pokój, w którym czujemy się dobrze.

bez limitu  
 1-6 os.  
 łatwy

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 12. BLISKO I DALEKO



Na planszy wyświetla się ładnie urządzonego pokoju. W pomieszczeniu umieszczone są różne przedmioty. Zadaniem dziecka jest określenie czy dany przedmiot jest blisko czy daleko. Gra, która uczy postrzegania odległości i perspektywy.

bez limitu  
 1-2 os.  
 średni

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 13. KOPIEC KRETA

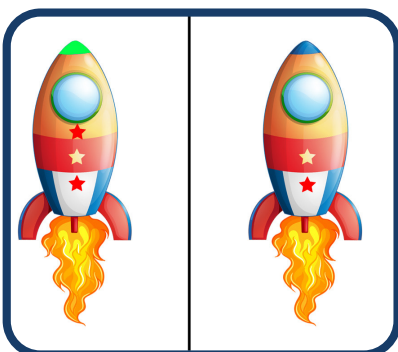


Na ekranie widoczny jest trawnik, pod którym rodzina krecików buduje korytarze. Od czasu do czasu widzimy jak kreciki wynurzają się na powierzchnię, żeby nam pomachać. Gra polega na złapaniu każdego krecika zanim schowa się z powrotem w swojej norce.

30 sek.  
 1-2 os.  
 łatwy

- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć              | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 14. WSKAŻ RÓŻNICE



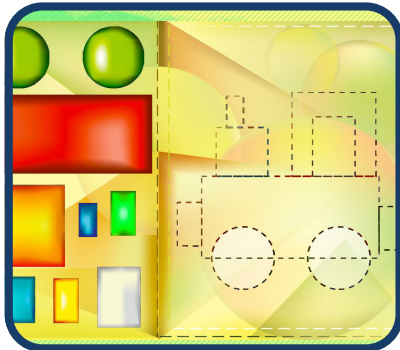
Na planszy znajdują się dwa obrazy, które różnią się od siebie dwoma szczegółami. Zadaniem dziecka jest zaznaczenie wszystkich różnic.

bez limitu  
 cała grupa  
 średni

- |  |   |  |  |
|--|---|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych   |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |



## 15. UKŁADANKA



Na planszy znajduje się kontur obrazu zbudowany z niepokolorowanych figur geometrycznych. Gra polega na dopasowaniu kolorowych kształtów w odpowiednie miejsca, tak żeby powstał obrazek.

bez limitu

1 os.

średni

- |  |  |  |   |
|--|--|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi         | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 16. POŁĄCZ OBRAZKI W PARY



Na planszy znajduje się kilka ilustracji, które pasują do siebie w logiczny sposób np. łyżka-zupa. Zadaniem dziecka jest połączenie w pary odpowiednich przedmiotów.

bez limitu

1 os.

średni

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 17. SKOJARZENIA



Na ekranie wyświetlone są różne ilustracje. Zadanie polega na dopasowaniu 3 obrazków, które pasują do siebie tematycznie np. rower-kask-dzwonek rowerowy.

bez limitu

1 os.

średni

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 18. SZUKANIE PRZEDMIOTÓW



Na planszy wyświetlają się różne obrazki oraz białe pole, w którym umieszczamy rekwizyt np. książkę. Zadanie polega na zaznaczeniu wszystkich obrazyków, które należą do tej samej kategorii przedmiotów co rekwizyt.

bez limitu

1-2 os.

średni

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |



## 19. EMOCJE



Gra polega na odnalezieniu i zaznaczeniu takich samych obrazków wyrażających emocje.

bez limitu  
 1 os.  
 łatwy

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną            | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 20. LODOWE SMAKI

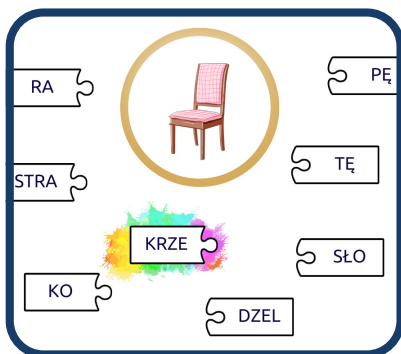


Znajdujemy się na słonecznej plaży. Gra polega na stworzeniu lodowego deseru według zamówienia klienta.

bez limitu  
 1 os.  
 średni

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 21. SYLABY



Na planszy porzucane są różne sylaby. Zadanie polega na prawidłowym połączeniu sylab, tak aby powstały wyrazy.

bez limitu  
 1 os.  
 średni

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

## 22. WYRAZY



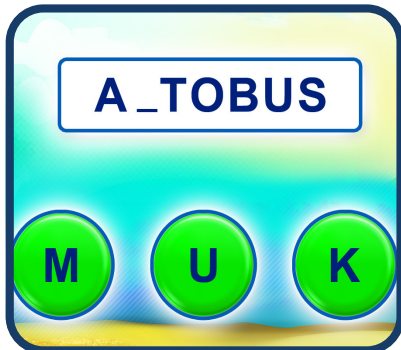
Na planszy porzucane są różne słowa. Z głośnika słyszymy głos lektora, który wypowiada wyraz znajdujący się na planszy. Należy go zaznaczyć a wtedy znika on z planszy. Gra polega na wyczyszczeniu planszy ze wszystkich wyrazów.

bez limitu  
 1 os.  
 średni

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość    | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych              |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć   | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |



## 23. UZUPEŁNIJ LITERKI



Na środku planszy znajduje się wyraz, w którym brakuje jednej literki. Zadanie polega na wybraniu brakującej literki spośród podanych możliwości, tak aby powstał kompletny wyraz.

bez limitu  
 1 os.  
 średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spotrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 24. ZWIERZĄTKA I LITERKI



Na środku planszy znajduje się obrazek przedstawiający zwierzątko. Zadanie polega na wskazaniu literki, na którą zaczyna się nazwa zwierzątka.

bez limitu  
 1 os.  
 średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spotrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

## 25. ZNAJDŹ WYRAZY



Na ekranie wyświetlane są różne wyrazy oraz kategoria. Zadanie polega na wyszukaniu wszystkich wyrazów, które należą do zadanej kategorii.

bez limitu  
 1 os.  
 średni

- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spotrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna