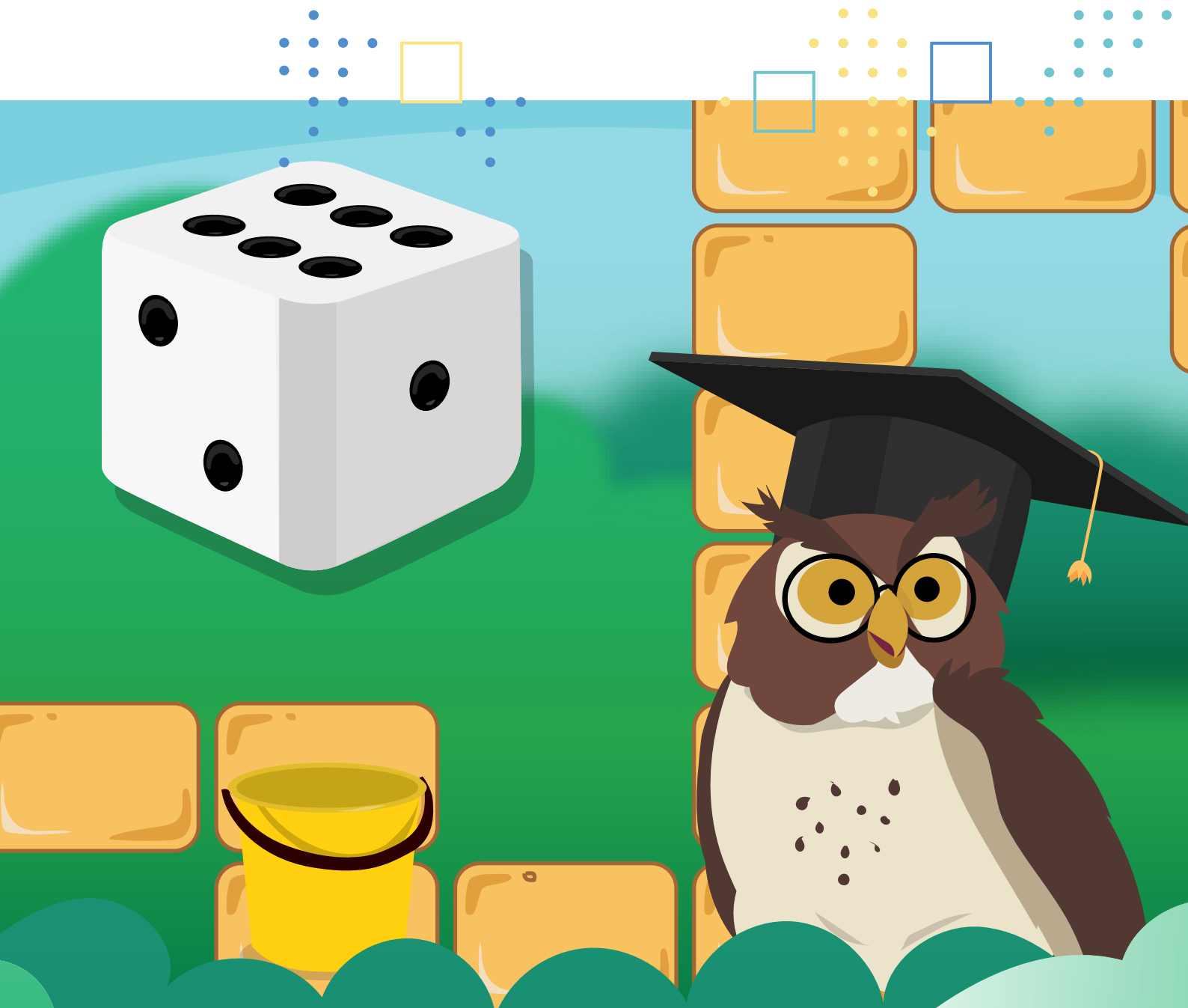


Przewodnik po aplikacjach interaktywnych

Pionki w akcji

Zestaw gier planszowych na podłogę interaktywną

Opracowanie: LavaVision



Pionki w akcji to pakiet aplikacji interaktywnych przeznaczonych dla podłogi interaktywnej **SmartFloor**. Aplikacje są sterowane za pomocą pisaków świetlnych.

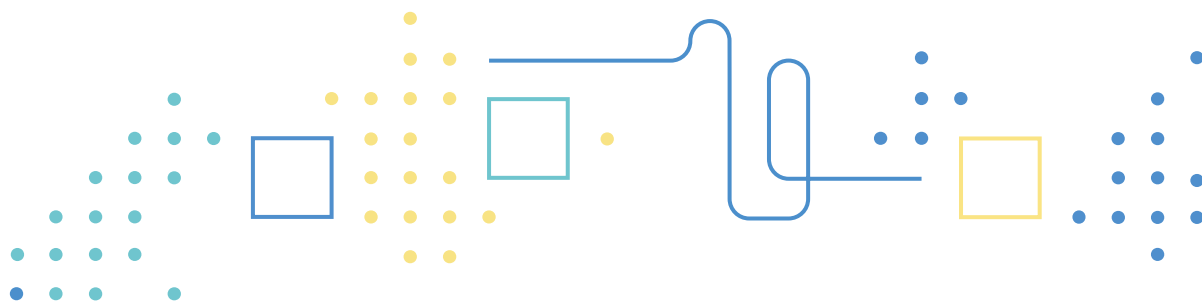
Projekt, grafika, oprogramowanie: LavaVision

Data wydania pakietu: 2016-06-01

Data aktualizacji: 2020-01-08

Liczba aplikacji w pakiecie: 4

LavaVision działa na rynku polskim od 2012 roku. Firma tworzy oprogramowanie interaktywne dla edukacji, wykorzystując nowoczesne techniki interakcji: sterowanie ruchem, dotykiem, pisakami świetlnymi, symbolami graficznymi, czy robotami. W ofercie firmy znajdują się pakiety gier i zabaw zaprojektowane zgodnie z podstawą programową wychowania przedszkolnego i szkolnego.



LavaVision

ul. Stanisława Skarżyńskiego 5/07

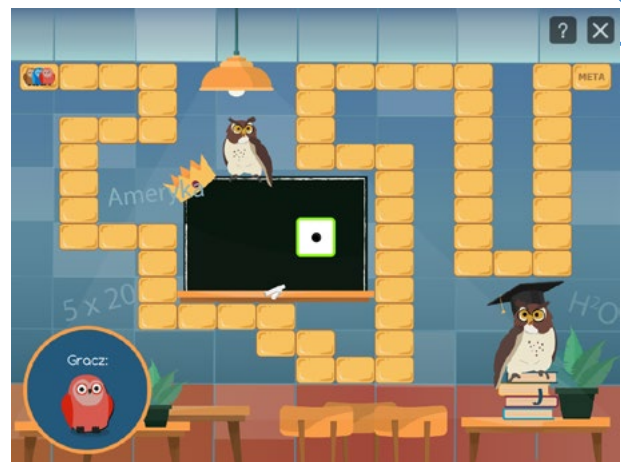
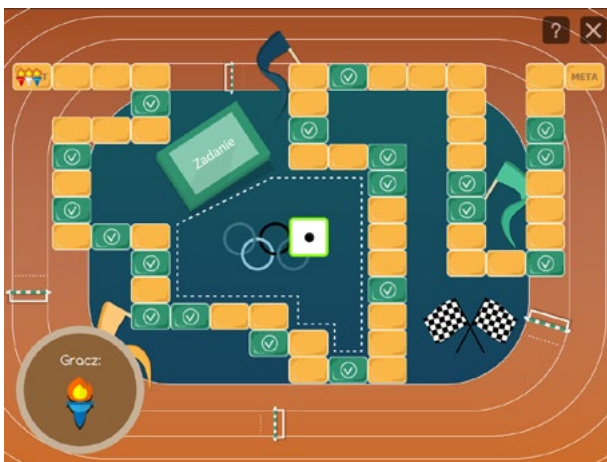
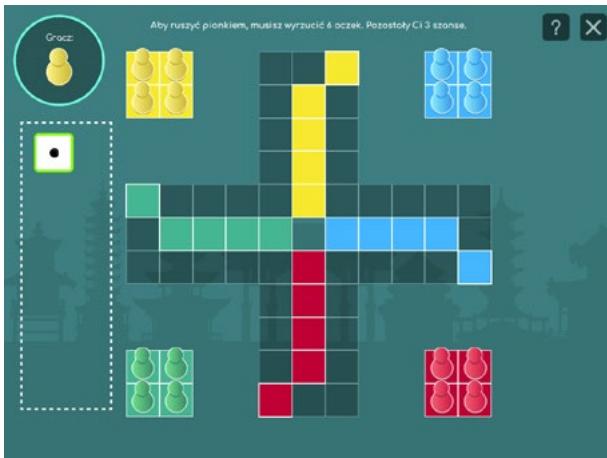
31-866 Kraków

biuro@lavavision.pl

www.lavavision.pl

Zagrajcie w planszówki!

Kto pierwszy umieści swoje pionki w domku? Kto nazbiera najwięcej borowików? A kto z Was zostanie mistrzem olimpijskim? Podczas rozgrywek możesz odpowiadać na pytania z wiedzy o świecie lub doskonalić swoje umiejętności sportowe! *Pionki w akcji* to wspaniała rozrywka dla każdego. Rzućcie kostką i przekonajcie się, komu tym razem będzie sprzyjać szczęście w grze.



Dla kogo przeznaczony jest pakiet *Pionki w akcji*?

Pakiet aplikacji *Pionki w akcji* może stanowić uzupełnienie codziennych zajęć edukacyjnych dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, a także zajęć korekcyjno-kompensacyjnych, rewalidacyjnych i dydaktyczno-wyrównawczych. Może być także świetną alternatywą dla tradycyjnych gier planszowych, uatrakcyjnić czas spędzany przez dzieci w każdym wieku w świetlicach szkolnych, placówkach wychowawczych, instytucjach organizujących czas wolny dzieci, dodatkowe zajęcia.

Jakie cele realizujemy pracując z pakietem *Pionki w akcji*?

Pakiet przeznaczony jest do wspierania aktywności dziecka podnoszącej poziom integracji sensorycznej i umiejętności korzystania z rozwijających się procesów poznawczych a także rozwijania umiejętności myślenia strategicznego, logicznego, rozumienia zasad. Ponadto dzięki stosowaniu gier planszowych kształtować można umiejętność tworzenia relacji, współdziałania, współpracy oraz organizacji pracy w małych grupach, w tym organizacji pracy przy wykorzystaniu technologii.

Autorzy pakietu starali się odpowiedzieć na potrzeby rozwojowe dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, koncentrując się przede wszystkim na wspieraniu sprawności motorycznych i sensorycznych w czasie zorganizowanych bezpiecznych zabaw i gier ruchowych.

Co zawiera pakiet *Pionki w akcji*?

Pakiet *Pionki w akcji* tworzą cztery aplikacje. Dwie z nich to klasyczne wersje znanych i lubianych gier planszowych Chińczyk oraz Grzybobranie, które przeniesione na podłogę interaktywną nabrały nowego, multimedialnego wymiaru. W zestawie zawarto także dwie autorskie gry planszowe, które bazują na mechanizmach klasycznych planszówek, a uzupełnione o zadania do wykonania, dodatkowo aktywizują graczy do różnych aktywności.

Wartość edukacyjna

Aplikacje wchodzące w skład pakietu *Pionki w akcji* zostały stworzone zgodnie z założeniami Podstawy programowej wychowania przedszkolnego dla przedszkoli, oddziałów przedszkolnych w szkołach podstawowych oraz innych form wychowania przedszkolnego oraz Podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej.

Pracując z wykorzystaniem aplikacji pakietu *Pionki w akcji* kształtować można:

- umiejętność myślenia strategicznego, logicznego, rozumienia zasad;
- korzystanie z nabytych umiejętności do rozwiązywania problemów;
- ogólną wiedzę o otaczającym świecie;
- umiejętność tworzenia relacji, współdziałania, współpracy;
- świadomość przeżywanych emocji i umiejętność panowania nad nimi oraz wyrażania ich w sposób umożliwiający współdziałanie w grupie;
- umiejętność respektowania zasad gier, zabaw zespołowych;
- umiejętność organizacji bezpiecznych zabaw i gier.

Aplikacje *Pionki w akcji* na podłodze interaktywnej

SMART
FLOOR

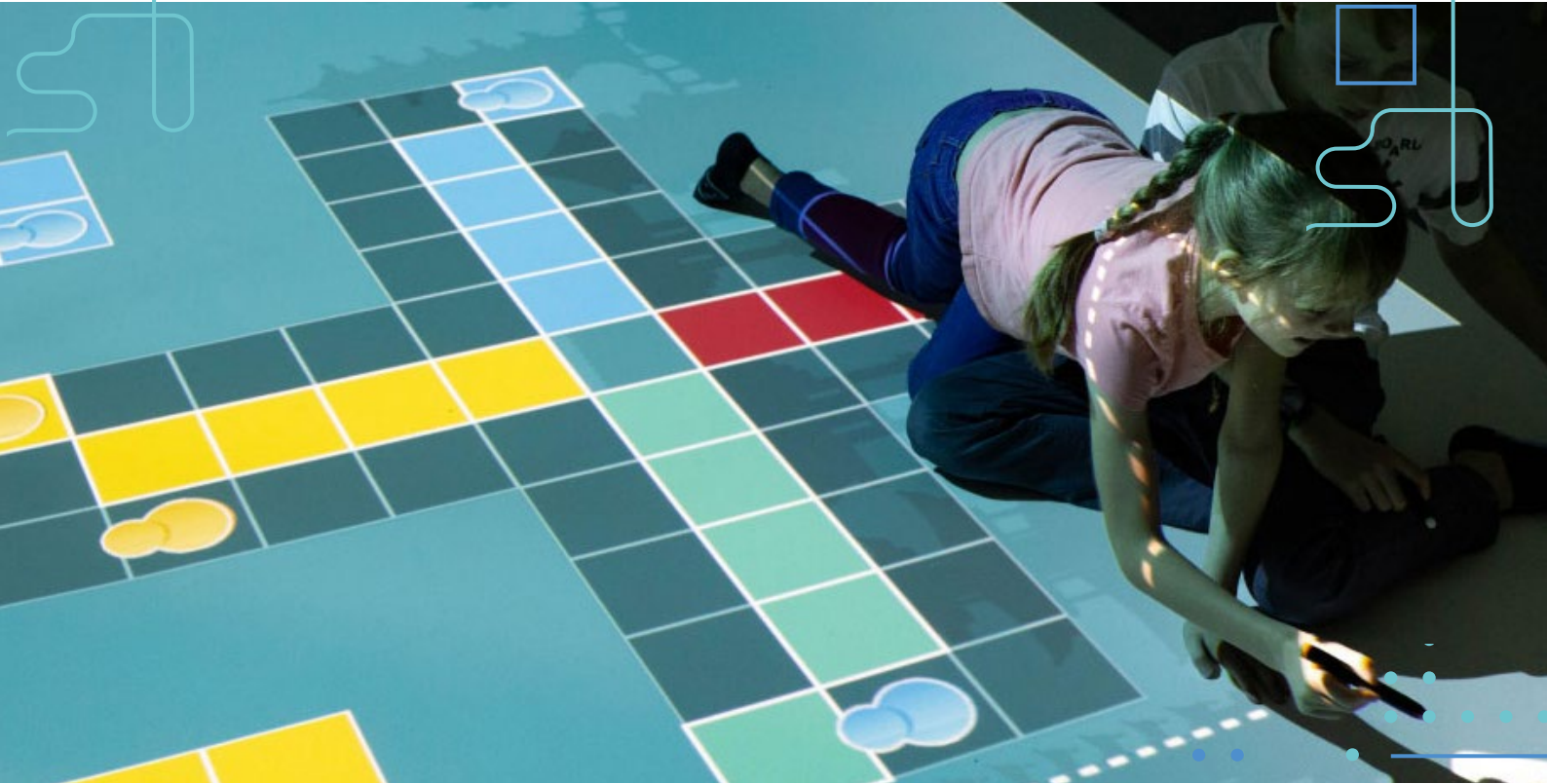
Z pakietu *Pionki w akcji* możesz korzystać na podłodze interaktywnej SmartFloor, która oferuje stały dostęp do aktualizacji pakietu oraz możliwość szybkiego zakupu nowych aplikacji interaktywnych. Oprócz gier sterowanych ruchem, podłoga SmartFloor obsługuje aplikacje sterowane pisakami świetlnymi i robotami, dostępne na motioncube.io.

www.smartfloor.edu.pl



Zabawy z pakietem *Pionki w akcji*

Zobacz film



Dlaczego warto mieć *Pionki w akcji?*

- Wspieraj rozwój myślenia logicznego swoich uczniów na dużym, atrakcyjnym pod względem graficznym formacie.
- Korzystaj ze znanych i sprawdzonych gier i zabaw, które nigdy się nie znudzą.
- Możesz uruchomić trzy gry jednocześnie.
- Ergonomiczny interfejs gier i zabaw sprawia, że korzystanie z nich jest intuicyjne i proste.
- Polecane przez dzieci i nauczycieli!

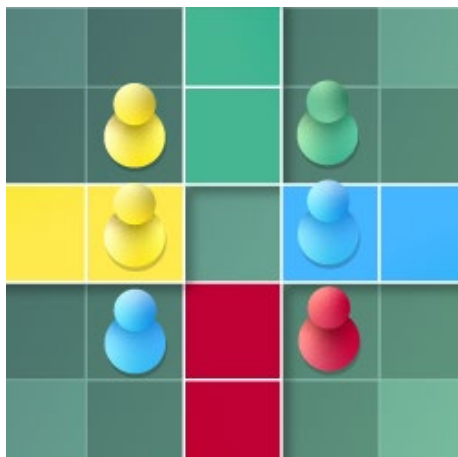


Graj, baw się i ucz na dużym formacie w klasycznej,
planszowej wersji!

W pakiecie znajdują się 4 aplikacje



1. Chińczyk



Liczba graczy: 2-4
Wiek graczy: 5+ lat
Czas gry > 20min
Ilość plansz: 1

Doprowadź wszystkie swoje cztery pionki do domku! Gracze rzucają na zmianę kostką. Wygruczenie sześciu oczek pozwala ustawić jeden z czterech pionków gracza na starcie. Stając na polu zajęтым przez innego gracza, odsyłasz pionek gracza do schowka. Klasyczna gra planszowa. Wygrywa gracz, który jako pierwszy wprowadzi wszystkie swoje pionki do domku.

2. Grzybobranie



Liczba graczy: 2-3
Wiek graczy: 4-8 lat
Czas gry < 10min
Ilość plansz: 3

Zbierz jak najwięcej jadalnych grzybków! Gracze rzucają na zmianę kostką. Liczba wyrzuczonych oczek decyduje o ilości kroków na planszy. Trafisz na pole z grzybkim - jest Twój. Czasami jednak możesz trafić na muchomora. Porównajcie na mecie swoje kosze pełne grzybów, kto z Was zebrał ich najwięcej? Klasyczna gra planszowa dla najmłodszych, polegająca na zebraniu jak największej ilości jadalnych grzybów przed dojściem do mety.

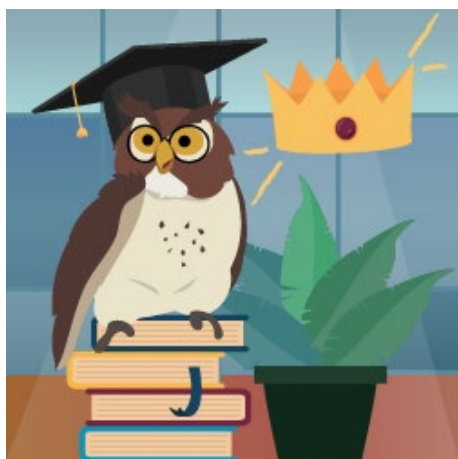
3. Olimpiada



Liczba graczy: 2-3
Wiek graczy: 4+ lat
Czas gry < 20min
Ilość zadań: 19

Ćwicz jak na prawdziwej olimpiadzie sportowej! Gracze rzucają na zmianę kostką. Liczba wyrzuconych oczek decyduje o ilości kroków gracza. Jeśli trafisz na zielone pole, dostaniesz do wykonania ćwiczenie ruchowe. Ćwicz i dobiegnij pierwszy do mety! Gra planszowa połączona z wykonywaniem ćwiczeń ruchowych.

4. Sowi król



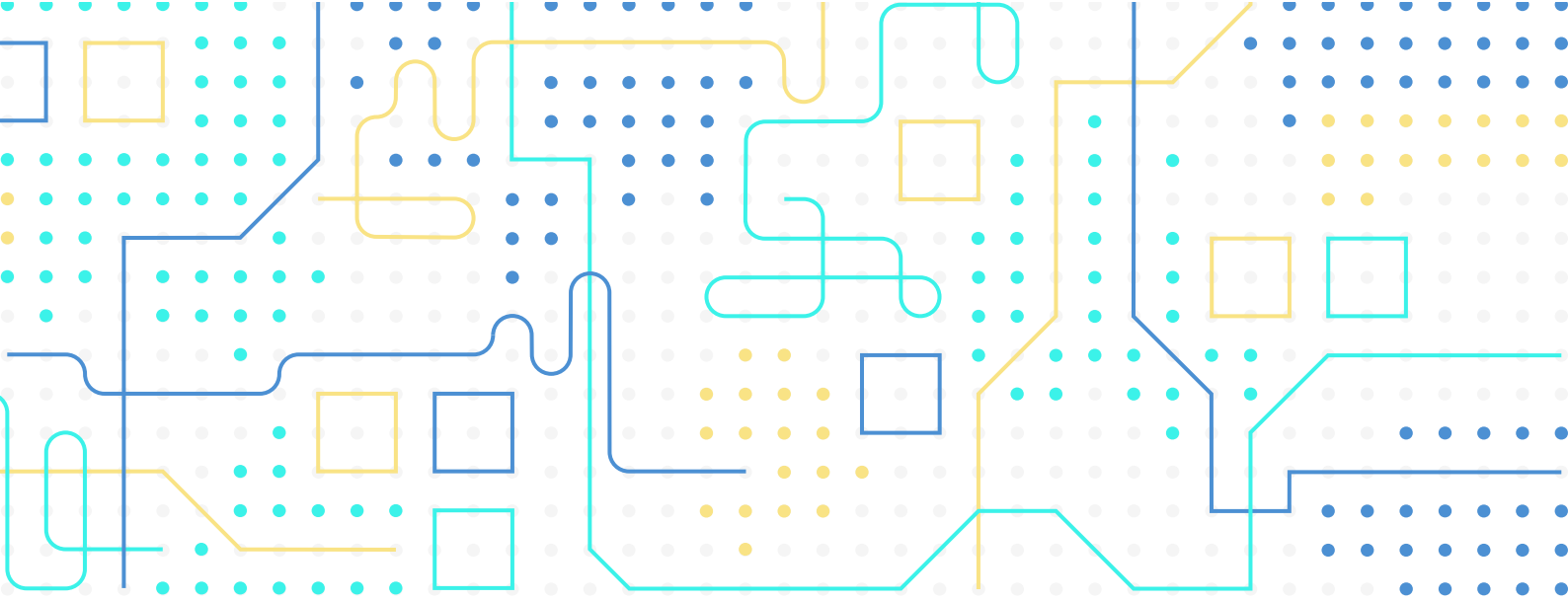
Liczba graczy: 2-3
Wiek graczy: 7-9 lat
Czas gry < 20min
Ilość pytań: 133

Odpowiedz na pytania i bądź pierwszy na mecie! Gracze rzucają na zmianę kostką i odpowiadają na pytania z różnych dziedzin. Nie popełnij błędu, aby nie czekać jednej kolejki. Gra planszowa, w której wygrana zależy od wiedzy ogólnej gracza i odrobiny szczęścia w losowaniu.



Lubicie gry planszowe?
Zagrajcie razem na dużej,
interaktywnej planszy!





Zobacz inne pakiety aplikacji na:

www.motioncube.io

