

1. Powitania i pożegnania

SŁOWNICTWO: Hello, Good morning, Good afternoon, Good evening, Bye bye, Goodbye, Good night.

1.1 Powitania i pożegnania – Pory dnia

Na górze pojawia się łuk podzielony na cztery obszary. Przedstawione są na nim pory dnia: rano, popołudnie, wieczór, noc oraz wykropkowane pola. Na dole planszy w kółku pojawia się jeden z obrazków przedstawiający powitanie lub pożegnanie. Zadaniem dziecka jest dopasować odpowiedni obrazek z dołu planszy do pory dnia na górnym łuku.

1.2 Powitania i pożegnania - Dopasuj

Na planszy pojawia się jednocześnie kilka różnych obrazków w tym dwa z nich są takie same. Zadaniem dziecka jest skoczyć na 2 obrazki z tym samym powitaniem, wypowiadając je. Po każdym poprawnym dopasowaniu pojawiają się nowe obrazki w innych losowych miejscach, każda odnaleziona para to dodatkowy punkt. Celem jest zebranie jak najwięcej par obrazków w ciągu 60 sekund.

1.3 Powitania i pożegnania - Test Einsteina



FunFloor



2. Moje czynności

SŁOWNICTWO: open your eyes, close your eyes, put your hands up, put your hands down, sit down, stand up, clap, jump, turn around, swim, fly, crawl, dance, run, walk, march, wave, shake, listen, look, smell, taste, touch.

2.1 Moje czynności – Wybierz czynność

Na górze planszy pojawia się wyrażenie, które jest odczytywane przez lektora. Na środku planszy znajduje się nieruchoma postać. Po bokach planszy znajduje się 6 obrazków z postacią, która wykonuje daną czynność. Po usłyszeniu wyrażenia, dziecko ma za zadanie wybrać właściwy obrazek skacząc na niego. Jeśli wybór jest prawidłowy postać na środku planszy wykonuje daną czynność, dziecko otrzymuje punkt i aplauz. Zadaniem jest zebranie jak największej liczby punktów w ciągu 1 minuty.

2.2 Moje czynności – Dopasuj obrazki

Na planszy wyświetlone są porzucane koła z obrazkami przedstawiającymi 7 różnych czynności oraz koła z nazwami tych czynności. W losowej kolejności podświetlają się nazwy czynności, które lektor wymawia na głos. Zadaniem jest odszukać daną czynność w formie obrazka i na niej stanąć. Po poprawnym wyborze dana para znika. Celem jest wyczyszczenie całej planszy.

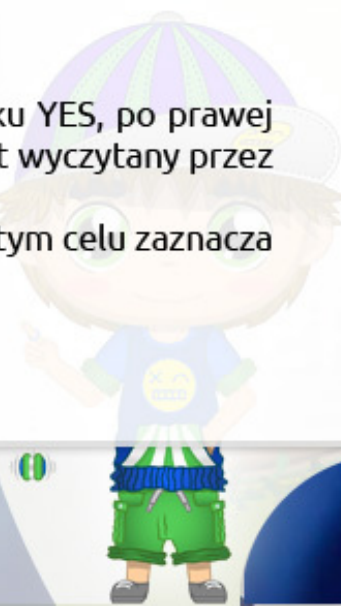
2.3 Moje czynności – YES or NO

Na środku planszy pojawia się postać. Po lewej stronie jest czerwone koło z napisem w środku YES, po prawej zielone z napisem NO. Na górze planszy pojawia się czasownik, oznaczający czynność, który jest wyczytany przez lektora. Po usłyszeniu komendy, postać na środku planszy wykonuje jedną z 7 czynności. Zadaniem dzieci jest zdecydować, czy postać wykonała czynność zgodną z komendą, czy nie, w tym celu zaznacza obszar YES lub NO. Wybór właściwy to dodatkowy punkt.

2.4 Moje czynności – Test Einsteina



FunFloor



3. Kolory

SŁOWNICTWO: red, orange, yellow, green, blue, indigo, purple, white, black, grey, brown, pink.

3.1 Kolory – Spadające balony

Z góry spadają balony w czterech kolorach: żółty, czerwony, niebieski i zielony. Dzieci łapią tylko balony danego koloru. Kiedy wskoczą na balon, ten pęka i z niego wyskakują dwa małe baloniki, które też trzeba złapać. Trzeba złapać wszystkie balony tak, żeby żaden nie spadł na dół.

3.2 Kolory – Kolorowanie tęczy

Na planszy wyświetlona jest niepokolorowana tęcza oraz stoiki z farbami w kolorach tęczy. Zadaniem dzieci jest pokolorować tęczę w odpowiedniej kolejności wypowiadając przy tym nazwy kolorów.

3.3 Kolory - Kolorowe skarby

Na plaży pod piaskiem ukryte są różne kolorowe przedmioty i skrzynia ze skarbami. Dzieci siadają na plaży i odgarniają piasek szukając ukrytego skarbu. Kiedy dziecko odnajdzie przedmiot ma za zadanie go nazwać i powiedzieć i jaki ma kolor.

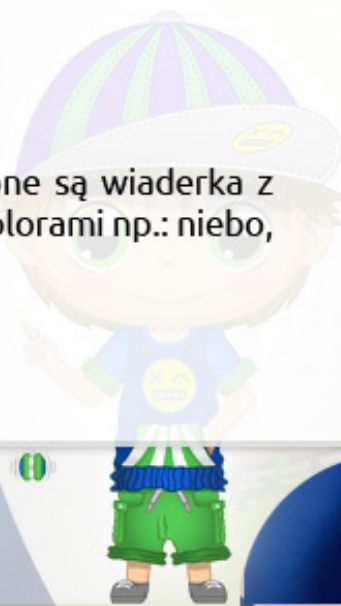
3.4 Kolory – Kolorowanki podstawowe

Na planszy wyświetlony jest prosty niepokolorowany obrazek. A wokół obrazka rozmieszczone są wiaderka z farbami. Zadaniem dzieci jest pokolorować odpowiednie miejsca na obrazkach odpowiednimi kolorami np.: niebo, słońce, chmury, jabłko. Każdy z obrazków składa się z maksymalnie 4 kolorów.

3.5 Kolory – Test Einsteina



FunFloor



4. Liczby

SŁOWNICTWO: one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten, eleven, twelve, thirteen, fourteen, fifteen, sixteen, seventeen, eighteen, nineteen, twenty.

4.1 Liczby – Cyferki

Na planszy rozmieszczonych jest kilkanaście kamieni, na jednym z nich pojawia się cyfra 1 zadaniem dziecka jest odszukać cyfrę i na niej stanąć, wtedy na innym kamieniu pojawia się cyfra 2, później 3 itd. Dziecko musi zebrać wszystkie cyferki. Całą grupą wypowiada kolejno cyfry wskazując następne kamienie.

4.2 Liczby - Cyferkowi detektywi

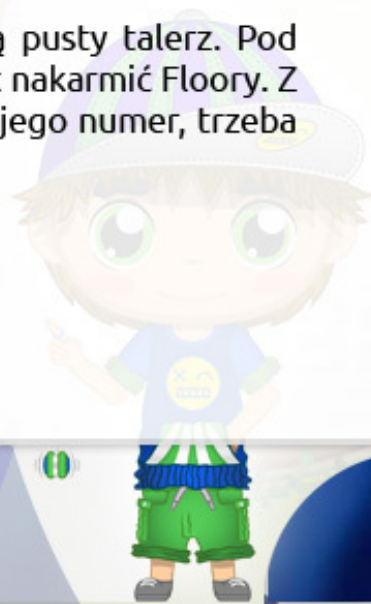
Na górze planszy, po lewej stronie pojawia się cyfra. Na górze planszy po prawej stronie znajduje się drugi koszyk. Dziecko ma za zadanie odszukać na planszy taką samą cyferkę jak ta która wyskoczy z pierwszego koszyka i na nią skoczyć. Gdy ją odnajdzie cyferka ta wskakuje do koszyka po prawej stronie i znika z planszy. Następnie po lewej stronie pojawia się następna cyferka. Zadaniem dzieci jest zebranie wszystkich cyferek.

4.3 Liczby - Floory i muffinki

Po jednej stronie planszy pojawia się postać Floory z widelcem i nożem a przed postacią pusty talerz. Pod obrazkiem jest napis np. „Give me 16 cakes”. Lektor czyta na głos zdanie. Zadaniem dzieci jest nakarmić Floory. Z góry spadają muffinki, które trzeba łapać do talerza. Po każdym złapanym muffinku słychać jego numer, trzeba złapać 16 muffinków.



FunFloor



4. Liczby

SŁOWNICTWO: one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten, eleven, twelve, thirteen, fourteen, fifteen, sixteen, seventeen, eighteen, nineteen, twenty.

4.4 Liczby - Sortowanie zbiorów

Dookoła planszy wyświetla się 6 kół. Gdy gra startuje w kołach wyświetlają się zbiory owoców. Zadaniem dziecka jest posortowanie zbiorów w kolejności od najmniej liczebnego do najliczniejszego. Po wybraniu odpowiedniego zbioru znika on z planszy i pojawia się na górze ustawiony w kolejności. Gra kończy się, kiedy wszystkie zbiory będą ułożone w poprawnej kolejności.

4.5 Liczby – Automat do gry

Na środku wyświetlony jest automat do gier z dużą wajchą po prawej stronie. Na wyświetlaczu automatu znajdują się 3 kostki do gry w linii poziomej. Na dole planszy znajdują się koła z liczbami od 0 do 18. Dziecko staje na wajchę, wówczas maszyna losuje 3 kostki lub puste pole. Zadaniem jest dodać wynik oczek na wszystkich trzech kostkach i stanąć na właściwe koło z wynikiem.

4.6 Liczby – Test Einsteina



FunFloor



5. Kształty

SŁOWNICTWO: circle, triangle, square, rectangle, heart, star, diamond, oval.

5.1 Kształty – Złap figury geometryczne

Gra uczy poznawania prostych figur geometrycznych: kwadratów, prostokątów, kół, trapezów i trójkątów. Z góry spadają różne kolorowe figury geometryczne. Zadaniem jest złapać jak najwięcej figur danego rodzaju. Np. duży kwadrat to +3 punkty, mały kwadrat to +1 punkt. Trzeba jednak omijać inne figury, które odejmują punkty.

5.2 Kształty – Odszukaj kształty

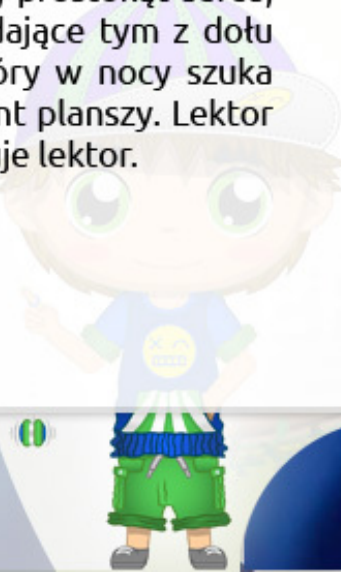
Na planszy pojawia się rysunek zbudowany z kształtów podstawowych: kwadraty, trójkąty, koła. Lektor mówi polecenie „Find all circles”. Zadaniem dziecka jest zidentyfikowanie wszystkich elementów w zadanym kształcie. W rogu wyświetlona jest informacja o wyniku 0/12. Po odnalezieniu danej figury zostaje ona zamalowana na kolorowo.

5.3 Kształty – Detektywi

Cała plansza jest czarna. Na dole znajduje się 8 kolorowych kształtów: koło, trójkąt, kwadrat, prostokąt, serce, gwiazda, diament, owal. Pod czarnym tłem planszy znajdują się kolorowe kształty odpowiadające tym z dołu strony oraz inne przedmioty pomiędzy aby utrudnić zadanie. Dziecko jest detektywem, który w nocy szuka zagubionych kształtów. W miejscu gdzie przechodzi pojawia się koło odkrywające dany element planszy. Lektor wydaje polecenie „Find a circle”. Dziecko musi zebrać wszystkie kształty po kolei, które wyczytuje lektor.



FunFloor



5. Kształty

SŁOWNICTWO: circle, triangle, square, rectangle, heart, star, diamond, oval.

5.4 Kształty – Twarz z kształtów

Na planszy pojawia się na 15 sekund obrazek danej twarzy. Zadaniem dzieci jest zapamiętanie jej szczegółów. Po 15 sekundach twarz rozprasza się na pojedyncze kształty, które teraz znajdują się rozsypane na całej planszy. Pod spodem pozostaje jedynie ledwie widoczny, lekko zarysowany kontur twarzy jako wzór. Na środku pozostają jedynie ponumerowane obszary, które kolejno podświetlają się. Zadaniem dzieci jest odtworzenie twarzy poprzez wskazanie poszczególnych kształtów. Gra jest na czas.

5.5 Kształty – Latające kształty

Po planszy latają swobodnie 3 koła, 3 kwadraty, 3 trójkąty, 3 prostokąty w różnych kolorach. Na górze pojawia się wzór np. koło. Zadaniem dzieci jest zaznaczyć jak najszybciej wszystkie trzy koła. Kiedy Dziecko wskakuje na koło ono znika i wskakuje z niego +1 punkt. Gdy dziecko wskoczy na 3 koła pojawia się kolejny kształt jako wzór do złapania np. kwadrat oraz pojawiają się trzy nowe koła. Zadaniem jest łapać poszczególne kształty wzorcowe. Gra trwa 60 sekund.

5.6 Kształty – Test Einsteina



FunFloor



6. Zwierzęta

SŁOWNICTWO: bird, cat, chicken, dog, duck, fish, frog, cow, horse, mouse, pig, rabbit, sheep, turtle, fox, goat, squirrel, monkey, kangaroo, giraffe, panda, lion, tiger, elephant, snake, crocodile, bear, zebra, hippo, penguin.

6.1 Zwierzęta – ZOO

Na planszy wyświetlona jest alejka w zoo. Gdy animacja startuje cała plansza zaczyna się przesuwać się i dziecko idzie po alejce spotykając kolejno zwierzęta zamieszkujące zoo. Zadaniem dzieci jest wskoczyć kolejno na każde spotkane zwierzątko i przywitać się z nim. Kiedy dziecko wskakuje na zwierzątko ono mówi np: „Hello I'm an elephant”. Dziecko wita się napotkanym zwierzątkiem np. „Hello elephant!” i idzie dalej do następnego zwierzątka.

6.2 Zwierzęta – Podwodny świat

Plansza przedstawia widok pod wodą (niebieskie tło, pęcherzyki wody i dno oceanu). Z jednego boku wyływają zwierzęta morskie (foka, wieloryb, rekin, pingwin, ośmiornica, delfin, żółw) oraz przedmioty. Zadaniem dzieci jest łąpać wyłącznie zwierzątka morskie. Dzieci powinny wymieniać nazwy każdego zwierzęcia, które złapią. Każde złapane zwierzę morskie to dodatkowy punkt.

6.3 Zwierzęta – Cienie

Na planszy pojawia się jako wzór rysunek zwierzątka, dziecko ma za zadanie wskazać jego cień spośród losowo rozmieszczonych cieni na górze. Po każdym razem poprawnym wskazaniu jest aplauz.



FunFloor



6. Zwierzęta

SŁOWNICTWO: bird, cat, chicken, dog, duck, fish, frog, cow, horse, mouse, pig, rabbit, sheep, turtle, fox, goat, squirrel, monkey, kangaroo, giraffe, panda, lion, tiger, elephant, snake, crocodile, bear, zebra, hippo, penguin.

6.4 Zwierzęta – Zwierzątkowa układanka

Obrazki zwierząt (lis, wiewiórka, niedźwiedź, wilk, jeleń, renifer) podzielone na pół znajdują się w różnych miejscach na planszy. Na dole planszy znajduje się 7 miejsc na zwierzęta z ich cieniami. Dzieci mają za zadanie odnaleźć pasujące do siebie połówki przez oddanie 2 kolejnych skoków na 2 pasujące części. Kiedy ich wybór jest właściwy – zwierzątko w całości trafia na swoje miejsce na dole planszy.

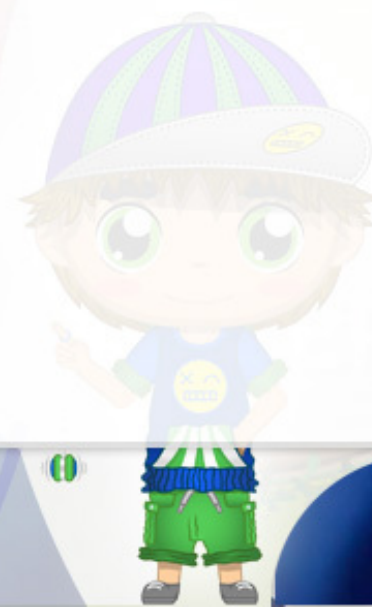
6.5 Zwierzęta – Odgłosy zwierząt

Na planszy pojawiają się obrazki zwierząt. Gdy gra startuje słychać odgłos jednego ze zwierząt. Zadaniem jest wskazać zwierzę, którego odgłos właśnie było słychać. Celem jest zidentyfikowanie odgłosów wszystkich zwierząt.

6.6 Zwierzęta – Test Einsteina



FunFloor



7. Moje zabawki

SŁOWNICTWO: ball, teddy bear, doll, toy, car, kite, jigsaw puzzle, robot, train, watercolours, book, paintbrush, glue, paper, scissors.

7.1 Moje zabawki – W sklepie z zabawkami

Wyświetlony jest sklep z zabawkami. W górnym lewym rogu wyświetla się jedna z zabawek np. lalka. Do lady podchodzi jedno dziecko będące klientem i robi zakupy mówiąc Good morning. Can I have a doll, please? Wówczas drugie dziecko ma za zadanie odszukać daną zabawkę i na nią stanąć. Wówczas pojawia się ona w koszyku. Następnie podchodzi następny klient i kupuje kolejną zabawkę, chodzi o jak najszybsze obsłużenie wszystkich klientów.

7.2 Moje zabawki – Odszukaj zabawki pod piaskiem

Pod piaskiem ukryte są różne zabawki, dzieci siadają na piasku i mają odkopać wszystkie zakopane przedmioty i powiedzieć ich nazwy.

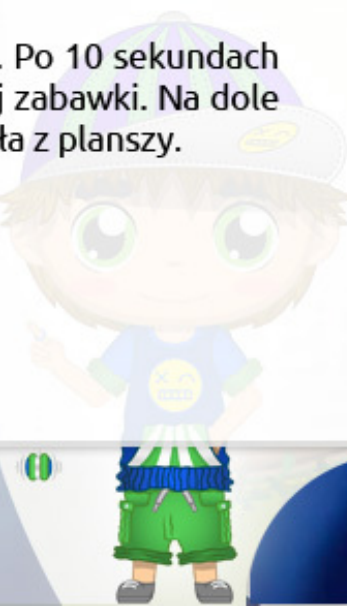
7.3 Moje zabawki – Czego brakuje?

Na planszy rozmieszczonych jest 6 zabawek. Dzieci mają 10 sekund na zapamiętanie zabawek. Po 10 sekundach gaśnie światło, plansza zaczernia się. Po chwili światło się zapala, ale na planszy brakuje jednej zabawki. Na dole planszy znajdują się 3 zabawki do wyboru. Zadaniem dzieci jest wybranie zabawki, która zniknęła z planszy.

7.4 Moje zabawki – Test Einsteina



FunFloor



8. Moja rodzina

SŁOWNICTWO: mummy, daddy, sister, brother, grandmother, grandfather, aunt, uncle, cousin, baby.

8.1 Moja rodzina – Drzewo genealogiczne

Na górze pojawia się łuk podzielony na cztery obszary. Przedstawione są na nim pory dnia: rano, popołudnie, wieczór, noc oraz wykropkowane pola. Na dole planszy w kółku pojawia się jeden z obrazków przedstawiający powitanie lub pożegnanie. Zadaniem dziecka jest dopasować odpowiedni obrazek z dołu planszy do pory dnia na górnym łuku.

8.2 Moja rodzina – Poznaj rodzinę Floory

Plansza przedstawia drzewo genealogiczne, którego główną postacią jest Floory. Gra zaczyna się od podświetlonego obrazka Floory. Pojawia się czytane przez lektora wyrażenie: „Hello, I’m Floory.” Następnie pojawiają się losowe pytania „Where is... (my mummy, my daddy, my sister, my brother, my grandma, my grandpa, my uncle, my aunt, my cousin). Zadaniem dziecka jest odpowiedzieć poprzez wybór odpowiedniego obrazka na drzewie.

8.3 Moja rodzina – Test Einsteina



FunFloor

9. Części ciała

SŁOWNICTWO: eye, ear, nose, mouth, hair, teeth, head, neck, shoulders, arm, hand, finger, tummy, navel, leg, knee, foot, toe.

9.1 Części ciała – Wskaż części ciała

Na środku znajduje się jedna z losowo wybranych postaci maskotka, chłopiec, dziewczynka, lalka. Kolejno pojawiają się słowa oznaczające daną część ciała, są one równocześnie czytane przez lektora. Zadaniem dzieci jest poprawnie wskazać gdzie znajduje się dana część ciała i dopasować ją do słowa. Trzeba poprawnie dopasować wszystkie części.

9.2 Części ciała – Portret pamięciowy

Na planszy pojawia się twarz i zostaje wyświetlona przez kilka sekund. W tym czasie zadaniem dzieci jest zapamiętanie wszystkich szczegółów: jakie ma oczy, uszy, nos, usta, włosy, nakrycie głowy. Po chwili twarz znika. Zadaniem dzieci jest utworzyć portret pamięciowy wyglądający identycznie jak zapamiętana twarz.

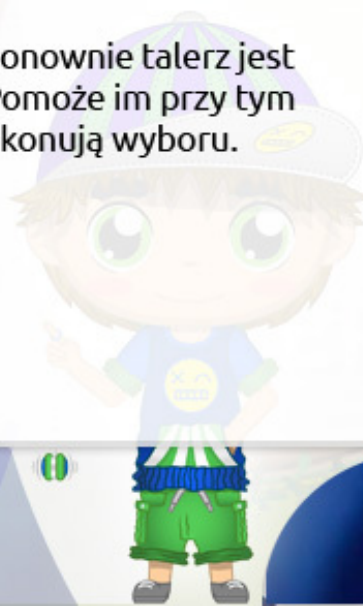
9.3 Części ciała – Kto zjadł ciastko?

Wyświetlonych jest pięć postaci oraz talerz z ciastkiem, nagle światło gaśnie, kiedy zapala się ponownie talerz jest pusty. Pięć postaci stoi obok siebie. Zadaniem dzieci jest wskazać osobę która zjadła ciastko. Pomoże im przy tym tajemniczy głos, który da wskazówki jak wygląda poszukiwany. Po wysłuchaniu opisu dzieci dokonują wyboru.

9.4 Części ciała – Test Einsteina



FunFloor



10. Mój dom

SŁOWNICTWO: wall, window, roof, door, garage, gate, garden, bed, desk, chair, carpet, computer, toy, box, shower, bath, toilet, mirror, rug, towel, soap, toothbrush, toothpaste, shampoo, bed, wardrobe, lamp, pillow, picture, TV, DVD player, sofa, chandelier, table, chair, sink, oven, cooker, fridge, cupboard.

10.1 Mój dom – Sprzątanie pokoju

Widok pokoju z góry, wszędzie porozrzucone są różne przedmioty: buty, książki, sztuce, kredki, kartki, ubrania, skórka od banana, zabawki, karty, do gry, szachy, kostka do gry, pionki, puzzle, skarpetki, talerz, kubek itp. W lewym górnym rogu ekranu wyświetla się wzór przedmiotu, który dziecko musi odnaleźć i sprzątnąć. Dziecko staje na przedmiocie on się podświetla i przenosi na swoje miejsce. Na górze wyświetla się zegar i odmierza czas. Zadaniem jest posprzątać cały pokój. Kiedy wyświetla się dany przedmiot wówczas lektor wypowiada jego nazwę.

10.2 Mój dom – Czyszczenie kuchni

Wyświetlony jest widok nieposprzątanej kuchni. W zlewie umieszczone są brudne naczynia, na stole porozrzucone sztuce i niedokończony obiad. Na blacie leży powyjmowane jedzenie z lodówki, na obrusie są plamy po keczupie, w koszu są niewyniesione śmieci. Zadaniem dzieci jest wyczyścić całą kuchnię w zadanej konkretnej kolejności.

10.3 Mój dom – Gdzie jest duch?

Na planszy wyświetlony jest przekrojowy widok domku, na parterze widoczne są kuchnia i salon, na pierwszym piętrze łazienka i sypialnia. W jednym z pomieszczeń pojawia się para oczów ducha. Zadaniem dzieci jest odnaleźć ducha i opisać, w którym miejscu się znajduje.

10.4 Mój dom – Test Einsteina



FunFloor

11. Moje posiłki

SŁOWNICTWO: Food: bread, butter, cheese, ham, sausage, egg, biscuit, sandwich, cake, pizza

Vegetables: tomato, potato, lettuce, carrot, onion, red pepper, green pepper, yellow pepper, cucumber, cabbage.

Fruits: apple, banana, strawberry, orange, lemon, grape, watermelon, plum, pear, cherry, pineapple, mushroom.

11.1 Moje Posiłki – W sklepie spożywczym

Wyświetlony jest sklep spożywczy. W lewym górnym rogu wyświetla się jeden z produktów np. chleb. Do lady podchodzi dziecko będące klientem i robi zakupy mówiąc Good morning. Can I have a bread, please? Wówczas drugie dziecko odszukuje dany produkt i podaje klientowi. Następnie podchodzi kolejny klient i kupuje inny produkt, chodzi o jak najszybsze obsłużenie wszystkich klientów.

11.2 Moje posiłki – W warzywniaku

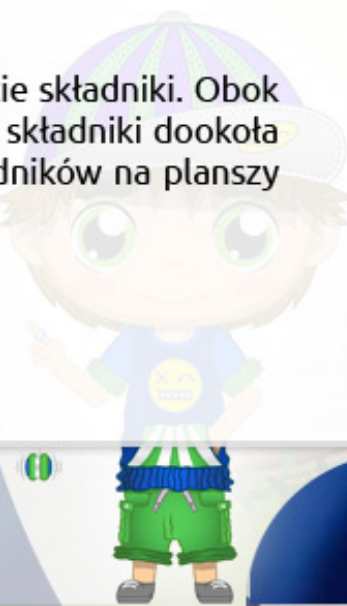
Wyświetlony jest sklep warzywniczy. W lewym górnym rogu pojawia się jeden owoc lub warzyw np. śliwka. Do lady podchodzi dziecko będące klientem i robi zakupy mówiąc Good morning. Can I have a plum, please? Wówczas drugie dziecko odszukuje dany owoc lub warzywo i podaje klientowi. Następnie podchodzi kolejny klient i kupuje inny owoc lub warzywo, chodzi o jak najszybsze obsłużenie wszystkich klientów.

11.3 Moje posiłki – Pizza

Na planszy pojawia się pizza z 5 składnikami. Dzieci mają 15 sekund, żeby zapamiętać wszystkie składniki. Obok pojawia się stoper odmierzający czas. Po 15 sekundach pojawia się czysty spód do pizzy oraz składniki dookoła. Zadaniem dzieci jest wybór składników z pizzy, którą wcześniej widziały. Po wybraniu 5 składników na planszy pojawiają się 2 obrazki – pizza z początku zadania oraz pizza, którą stworzyły dzieci.



FunFloor



11. Moje posiłki

SŁOWNICTWO: Food: bread, butter, cheese, ham, sausage, egg, biscuit, sandwich, cake, pizza

Vegetables: tomato, potato, lettuce, carrot, onion, red pepper, green pepper, yellow pepper, cucumber, cabbage.

Fruits: apple, banana, strawberry, orange, lemon, grape, watermelon, plum, pear, cherry, pineapple, mushroom.

11.4 Moje posiłki – Czego brakuje w lodówce?

Na planszy znajduje się otwarta lodówka z 6 różnymi produktami w środku. Dzieci mają 15 sekund na zapamiętanie co jest w środku. Po 15 sekundach lodówka zamyka się, a następnie otwiera z powrotem, ale brakuje w niej jednego elementu. Na dole planszy znajdują się 3 produkty do wyboru. Zadaniem dzieci jest wybranie produktu, który zniknął z lodówki.

11.5 Moje posiłki – Które słowo nie pasuje?

Na planszy porzucane są obrazki należące do danej kategorii np. owoce. Jeden obrazek zabłądził i wmieszał się między inne, trzeba go odnaleźć i zaznaczyć. Jest kilka kategorii słów, w każdej jest jedno niepasujący obrazek.

11.6 Moje posiłki – Test Einsteina



FunFloor



12. Ubrania

SŁOWNICTWO: coat, hat, boots, umbrella, raincoat, socks, shoes, jumper, gloves, scarf, dress, skirt, jacket, pyjamas, trousers, shirt, shorts, sweatshirt, T-shirt, top.

12.1 Ubrania – Ubieranie lalki

Na środku jest lalka. Dookoła niej rozmieszczone są 3 komplety ubrań. Każdy komplet składa się z bluzki, sukienki, butów, czapki. Każdy z trzech kompletów różni się kolorystycznie od dwóch pozostałych. Gra polega na tym żeby ubrać lalkę w jeden komplet ubrań. Wybieramy spośród rozmieszczonych ubrań elementy i ubieramy postać. Kolejno podświetlają się miejsca na lalce do których musimy dopasować ubranie.

12.2 Ubrania – W sklepie odzieżowym

Wyświetlony jest sklep odzieżowy. W górnym lewym rogu wyświetla się jedna część ubrania np. kurtka. Do lady podchodzi jedno dziecko będące klientem i robi zakupy mówiąc Good morning. Can I have a jacket, please? Wówczas drugie dziecko odszukuje daną część ubrania. Następnie podchodzi kolejny klient i kupuje inne ubranie. Chodzi o jak najszybsze obsłużenie wszystkich klientów.

12.3 Ubrania – Test Einsteina



FunFloor

13. Uczucia i emocje

SŁOWNICTWO: angry, bored, happy, okay, sad, scared, sick, tired, surprised, calm, sleepy.

13.1 Uczucia i emocje – Znajdź buzię

Na planszy rozmieszczone są buzie w różnych kolorach przedstawiające różne emocje. Na górze planszy pojawia się słowo np. angry, scared, sad, happy, sleepy. Zadaniem gracza jest odnaleźć wszystkie buźki danego rodzaju zanim słowo się zmieni. Celem gry jest zaznaczenie prawidłowe wszystkich buziek na planszy.

13.2 Uczucia i emocje – Dopasuj emocje

Na górze planszy znajduje się sześć postaci, na dole wyświetlonych jest sześć słów, które określają emocje związane z tymi postaciami. Głos lektora mówi I'm happy, wówczas określenie na dole planszy podświetla się i zadaniem jest wskazać szczęśliwą postać. Zadaniem jest wskazać poprawnie wszystkie emocje. Za każdym razem wyświetlone są w innej, losowej kolejności i lektor czyta je w losowym porządku.

13.3 Uczucia i emocje – Test Einsteina



FunFloor



14. Pogoda i pory roku

SŁOWNICTWO: sunny, rainy, cloud, windy, hot, cold, snowy, stormy, nut, pumpkin, leaf, mushroom, sledge, snowman, snow, rain, fog, storm, ice, ski goggles, flower, butterfly, warm, ice-cream, sun, sea, sunglasses, cap, armbands.

14.1 Pogoda i pory roku – Pasuje - nie pasuje

Na górze wyświetlona jest pora roku a w kółkach na całej planszy porozrzucane są różne przedmioty, rośliny, widoki związane z różnymi czterema porami roku. Zadaniem jest odszukać i wybrać tylko te koła które odpowiadają treści danej porze roku. Dzieci nazywają przy tym każdy obrazek, który zaznaczają.

14.2 Pogoda i pory roku – Pogoda

Na środku umieszczone jest duże koło podzielone na kilka obszarów w każdym z nich jest obrazek z daną pogodą. Kiedy pojawia się komunikat pogodowy trzeba wskazać odpowiednie pole, wówczas strzałka na kole przekręca się i wskazuje dany obszar. Kolejne komunikaty które się pojawiają zawierają kilka różnych rodzajów pogody. Zadaniem dzieci jest wskazać poprawnie wszystkie, które pojawiły się w komunikacie.

14.3 Pogoda i pory roku – Test Einsteina



FunFloor



15. Pory dnia

SŁOWNICTWO: day, night, sun, cloud, rainbow, moon, star, in the morning, at noon, in the afternoon, in the evening, at night.

15.1 Pory dnia

Gra ma dwa etapy: Pierwszy etap to dzień: wyświetlony jest krajobraz i od lewej do prawej strony słońce wędruje po niebie. Zadaniem jest łączyć elementy związane z dniem (chmurki, tęcza), które się poruszają. Jak złapiemy chmurkę to z niej wyskakuje +1 punkt, jak na tęczę to +2 punkty. Drugi etap to noc, wyświetlony jest krajobraz nocą i od lewej do prawej księżyc wędruje po niebie. Z nieba spadają gwiazdy, które trzeba łączyć. Na górze jest zegar wskazujący godzinę, licznik punktów oraz aktualna pora dnia.

15.2 Pory dnia – Test Einsteina



FunFloor

16. Dni tygodnia

SŁOWNICTWO: Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, Sunday.

16.1 Dni tygodnia – Ścianka wspinaczkowa

Wyświetlona jest ścianka wspinaczkowa na środku po lewej i prawej stronie pojawiają się dwa słowa: poprawne i z błędem np. Monday i Mandey. Trzeba wybrać odpowiednie słowo i stanąć na przycisk zatwierdzenia OK, który jest na dole na środku planszy. Jeśli wybraliśmy poprawnie wspinamy się poziom wyżej, tam czekają już Tuesday i Tusday. Dobry wybór słowa to następny poziom, zły wybór spadamy na dół. Po prawej stronie wyświetlona jest kartka z kalendarza przedstawiająca cały tydzień i wskazuje na którym dniu aktualnie się znajdujemy.

16.2. Dni tygodnia – Test Einsteina



FunFloor

17. Nazwy miesięcy

SŁOWNICTWO: January, February, March, April, May, June, July, August, September, October, November, December.

17.1 Nazwy miesięcy – Wejść na szczyt

Na ekranie pojawia się na środku kawałek góry (śnieżna góra z lodu) na niej widnieją dwie pozycje z nazwami miesięcy jedna jest poprawna druga błędna np. January, Januery. trzeba wybrać odpowiednie słowo i stanąć na przycisk zatwierdzenia OK, który jest na dole na środku planszy. Jeśli wybraliśmy poprawnie wspinamy się poziom wyżej, tam czekają już February i Febrary. Jeśli wchodzimy wyżej pojawia się kolejny miesiąc, jednocześnie krajobraz dopasowany jest do danej pory roku.

17.2. Nazwy miesięcy – Test Einsteina



FunFloor



18. Moja okolica

SŁOWNICTWO: seesaw, swing, slide, roundabout, bench, trampoline, bucket, rake, spade, bank, bus stop, church, petrol station, hospital, library, cinema, museum, park, police station, post office, restaurant, school, supermarket.

18.1 Moja okolica – Znajdź różnice

Na planszy wyświetlone są dwa obrazki przedstawiające budynki i miejsca znajdujące się w mieście. Obrazki wyglądają tak samo, różnią się jedynie dwoma dobrze ukrytymi szczegółami, które trzeba odnaleźć. Po znalezieniu różnic dzieci opowiadają, w którym miejscu znajdują się różnice w obrazkach. Jest kilka plansz z różnicami przedstawione są na nich obiekty znajdujące się w mieście.

18.2 Moja okolica – Gdzie jest Florry?

Wyświetlona jest okolica miasta z budynkami drogami i parkami. Obrazem jest bardzo szczegółowy. W jednym miejscu w mieście znajduje się zagubiona Florry. Zadaniem jest ją odnaleźć po to żeby mogła bezpiecznie wrócić do domu.

18.3 Moja okolica – Test Einsteina



FunFloor



19. Środki transportu

SŁOWNICTWO: car, bus, train, plane, helicopter, truck, tractor, tram, ambulance, police car, fire truck, bike scooter, fast, slow, faster, slower.

19.1 Środki transportu – Szybko do celu

Na dole planszy pojawiają się trzy różne środki transportu np: samochód, traktor i samolot. Kiedy zaczyna się odliczanie dzieci muszą wybrać i wsiąść do najszybszego pojazdu zanim wszystkie pojazdy ruszą. Kiedy odliczanie się kończy pojazdy startują i zmierzają do wyznaczonego celu, każdy w swoim tempie. Wygrywa ten pojazd, który najszybciej dotrze do celu. Kiedy dziecko poprawnie wskazało pojazd zdobywa 1 punkt. Następnie pojawiają się trzy kolejne pojazdy w innym miejscu planszy spośród których trzeba wsiąść do najszybszego.

19.2 Środki transportu – Test Einsteina



FunFloor



20. Zawody

SŁOWNICTWO: police officer, waiter, teacher doctor, fire fighter, hairdresser, vet, shop assistant, footballer, dancer.

20.1. Zawody – Policjant, strażak, lekarz

Na środku planszy wyświetlają się trzy postacie: policjant, strażak i lekarz. Dziecko słyszy polecenie gdzie jest policjant po czym ma za zadanie wskazać policjanta, następnie wybrana postać „przesuwa się na górę ekranu a w na środku pojawiają się: karetka, wóz strażacki i radiowóz. Dziecko ma za zadanie wybrać pojazd pasujący do policjanta. Po czym pojazd przesuwa się obok wybranego policjanta. Następnie pojawiają się atrybuty: słuchawki lekarskie, wąż strażacki i gwizdek. Dzieci mają za zadanie opisać w kilku słowach czym zajmuje się dana osoba.

20.2 Zawody – Test Einsteina



FunFloor



21. Sport

SŁOWNICTWO: run, swim, skate, play football, ride a bike, play basketball, play tennis, ski, dance, ride a horse.

21.1 Sport – Dopasuj piłki do dyscypliny sportowej

Na planszy pojawiają się piłki związane z różnymi dyscyplinami sportowymi. A w różnych miejscach umieszczone są: bramka, kosz, kort tenisowy, stół bilardowy, boisko do siatkówki. Zadaniem dzieci jest trafić odpowiednią piłką w poprawne miejsce. Zadanie nie jest proste ponieważ piłki odbijają się od siebie nawzajem i uciekają. Wygrywa ten kto najszybciej przyporządkowuje piłki do odpowiedniej dyscypliny sportowej.

21.2 Sport – Test Einsteina



FunFloor

22. Mój dzień

SŁOWNICTWO: wake up, get up, get dressed, have breakfast, have dinner, have a bath, take a shower, brush teeth, wash hands, go to bed, go to school, have a snack.

22.1 Mój dzień – W łazience

Na środku jest zabrudzona postać dziecka a dookoła: szczotka i pasta do zębów, mydło, szampon. Dziecko ma za zadanie umyć postać przyporządkowując odpowiednie artykuły do miejsc. Na twarzy dziecka podświetlają się kolejno: zęby, włosy, policzki, uszy. Dookoła są: pasta i szczotka, szampon, mydło, patyczki do czyszczenia uszu i inne przedmioty, które nie będą aktywne a stanowią tło np. sztuczna szczęka, maszynka do golenia itp. Gra kończy się w momencie jak dziecko będzie czyste.

22.2 Mój dzień – Moje codzienne czynności

Na planszy porzucane są obrazki przedstawiające czynności, które wykonujemy codziennie: wstawanie, mycie, ubieranie, jedzenie itd. Do każdego z obrazków przyklejony jest zegarek wskazujący godzinę wykonywania danej czynności. Zadaniem dziecka jest wskazać poprawną kolejność wykonywania czynności. Jeśli zostaną poprawnie wskazane, układają się w ciąg zdarzeń. Następnie dzieci opowiadają kolejno o tych czynnościach.

22.3 Mój dzień – Test Einsteina



FunFloor



23. Czas wolny

SŁOWNICTWO: play with toys, play computer games, play with friends, watch TV, go to the playground, go for a walk, spend time with family, take a nap, take a rest.

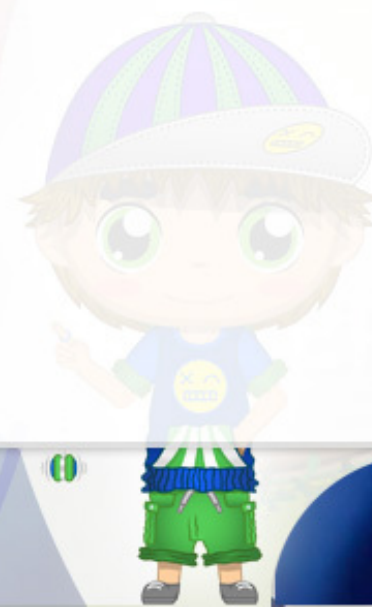
23.1 Czas wolny – Pomóż Funny i Floory

Funny i Floory spędzają razem wolny czas. W grze jest kilka planszy przedstawiających co robią: bawią się zabawkami, oglądają TV, siedzą na placu zabaw, siedzą z rodziną na kanapie. Jednak w każdej sytuacji brakuje jednego kluczowego elementu przez co są smutni albo zabawek, albo telewizora, albo huśtawki itp. Zadaniem jest pomóc im odnaleźć brakujący element spośród miniatur porzucanych dookoła obrazka.

23.2 Czas wolny – Test Einsteina



FunFloor



24. Określanie miejsca

SŁOWNICTWO: in, on, under, above, next to, in front of, behind, opposite, into, onto, over, below, near, out of.

24.1 Określanie miejsca

Na planszy wyświetlony jest pokój dziecięcy. Głos lektora wydaje kolejno polecenia dzieciom np. stań obok biurka. Dzieci słuchając poleceń podążają w dane miejsce w pokoju. Trzeba jak najszybciej wykonać wszystkie polecenia zanim zgaśnie światło w pokoju. Następnie po zapaleniu się światła wydany jest kolejny komunikat.

24.2 Określanie miejsca – Test Einsteina



FunFloor



25. W szkole

SŁOWNICTWO: board, teacher, pupil, desk, chair, schoolbag, case, crayons, ruler, rubber, pencil, pen, pencil sharpener, notebook, watercolours.

25.1 W szkole – Uporządkuj szkolny piórnik

Wyświetlony jest piórnik z pustymi miejscami na przybory szkolne. Wokół piórnika leżą porozrzucane elementy (gumka, temperówka, nożyczki, linijka, ołówek, pióro, kredki) zadaniem dzieci jest skompletowanie całego piórnika.

25.2 W szkole – Czego brakuje w klasie

Wyświetlona jest sala lekcyjna, a na dole trzy przedmioty, z których jednego zabrakło w sali. Zadaniem jest wskazać brakujący przedmiot.

25.3 W szkole – Test Einsteina



FunFloor



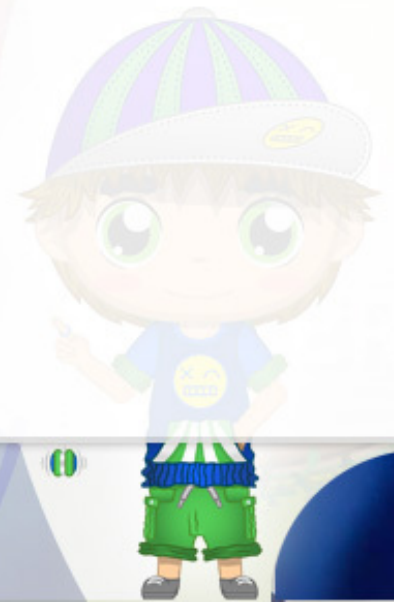
26. Święta

SŁOWNICTWO: Christmas, Christmas tree, bells, candle, candy cane, lights, fireplace, gingerbread man, mistletoe, present, Santa, sleigh, snowflake, snowman, star, stocking, Easter, basket, bunny, card, chick, chocolate egg.

26.1 Święta – Odnajdywanie prezentów

W nocy Święty Mikołaj dobrze poukrywał prezenty w pokoju pełnym świątecznych ozdób. Teraz zadaniem dzieci jest je wszystkie znaleźć i zebrać. Po zebraniu wszystkich prezentów dzieci opowiadają co znajduje się w pokoju.

26.2 Święta – Test Einsteina



FunFloor

27. U lekarza

SŁOWNICTWO: I have a headache, I have a runny nose, I have a toothache, I have a cold, I have a fever, I have a sore throat, I have a stomachache, I have an earache.

27.1 U lekarza – Przyczyna i skutek

Na środku wyświetla się dziecko z katarą a obok niego 4 obrazki: jeden poprawny i 3 błędne. Zadaniem jest wskazać przyczynę kataru u dziecka. Następnie pojawia się kolejny obrazek z inną dolegliwością. Do każdego obrazka przedstawiającego chorobę trzeba wskazać odpowiednią przyczynę zachorowania.

27.2 U lekarza – Wylecz dziecko

Po lewej stronie wyświetlone jest chory chłopiec, którego boli głowa, ma katar, boli go ząb, jest przeziębiony, ma gorączkę, boli go gardło, brzuch i ucho. Zadaniem dzieci jest go wyleczyć kompletując dla niego odpowiednie lekarstwa. W pierwszym etapie chłopiec mówi: „I have a headache”. Z góry spadają lekarstwa, które trzeba złapać, kiedy zostanie złapana wystarczająca ilość lekarstw, chłopca przestaje boleć głowa i można przejść do kolejnego etapu. W następnych etapach spadają inne lekarstwa i zadaniem jest całkowicie wyleczyć chłopca.

27.3 U lekarza – Test Einsteina



FunFloor



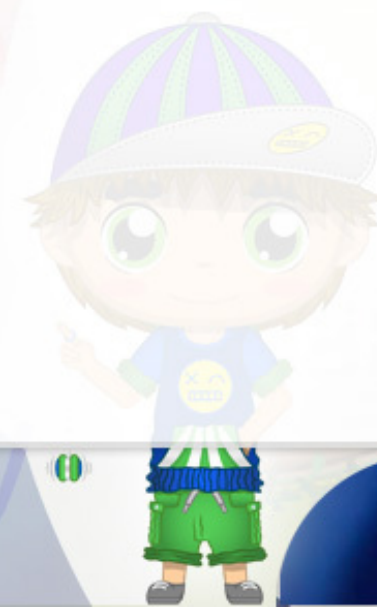
28. Instrumenty muzyczne

SŁOWNICTWO: piano, grand piano, trumpet, guitar, saxophone, violin, flute, drums.

28.1 Instrumenty muzyczne – Zagraj na instrumencie

Na planszy rozmieszczone są różne instrumenty muzyczne, kiedy stanie się na dany instrument, ten gra melodię. Prowadzący zajęcia dzieli dzieci na grupy i wskazuje na jakim instrumencie dana grupa ma zagrać, następnie następuje szybka zmiana i dzieci grają na innym instrumencie. Dzieci poznają przy tym ćwiczeniu nazwy instrumentów i uczą się jakie wydają dźwięki.

28.2 Instrumenty muzyczne – Test Einsteina



FunFloor

29. Alfabet

SŁOWNICTWO: Aa- apple; Bb - ball; Cc - cake; Dd - doll; Ee - elephant; Ff - flower; Gg - grapes; Hh - horse; Ii – ice-cream; Jj - juice; Kk - kite; Ll - lion; Mm - mouse; Nn - nose; Oo - orange; Pp - pig; Qq - quiet; Rr - robot; Ss – snake; Tt - tiger; Uu - umbrella; Vv - violin; Ww - window; Xx - xylophone; Yy - yo-yo; Zz - zebra.

29.1 Alfabet – Literkowe puzzle

Na środku wykropkowany jest wzór litery duże A, podzielonej na 5 elementów. Dookoła litery rozmieszczone są wycięte kolorowe elementy tej litery. Kolejno podświetlają się wykropkowane części litery A, zadaniem dziecka jest dopasować powycinane elementy, które wypełniają literkę wyświetloną na środku. Następnie pojawia się literka B, C itd. Na końcu każdego zadania po odkryciu literki dziecko wymawia daną literę oraz jak najwięcej słów zaczynających się od danej litery.

29.2 Alfabet – Dopasuj literki w słowie

Na środku wyświetlony jest wykropkowany wyraz np. CAT wraz z obrazkiem, dookoła porzucane są literki wchodzące w jego skład. Kolejno podświetlają się wykropkowane literki w słowie. Zadaniem dziecka jest dopasować odpowiednie literki, które wypełniają wyraz na środku. Następnie pojawia się następny napis. Napisy są różnej długości: od 3-literowych na poziomie łatwiejszym do 10-literowych.

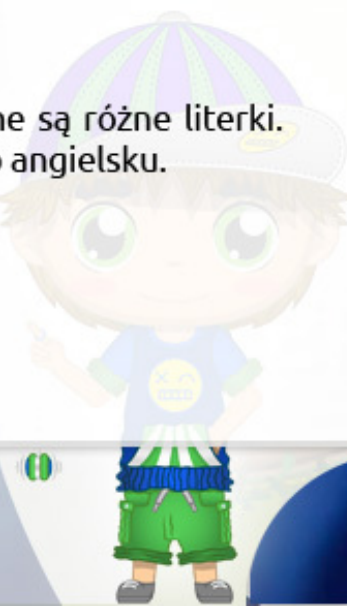
29.3 Alfabet – Literkowi detektywi

Na planszy wyświetlony jest sklep spożywczy. Pomiedzy artykułami spożywczymi poukrywane są różne literki. Dzięki mają za zadanie odnaleźć literki wśród wszystkich artykułów i wymówić je po polsku i po angielsku.

29.4 Alfabet – Test Einsteina



FunFloor



30. Przeciwnieństwa

SŁOWNICTWO: close – far, cold – hot, fast – slow, noisy – quiet, short – long, dry – wet, clean – dirty, calm – nervous, good – bad, clever – stupid, confident – shy, happy – sad, pleasant – unpleasant, polite – angry.

30.1 Przeciwnieństwa – Łączenie w pary

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

30.2 Przeciwnieństwa – Znajdź przeciwne cechy

Na planszy rozrzucone są różne cechy charakteru, każda z nich ma swoje przeciwieństwo. Trzeba jak najszybciej dopasować przeciwieństwa do podświetlających się cech charakteru. Po dopasowaniu znikają one z planszy, celem jest jak najszybsze wyczyszczenie całej planszy.

30.3 Przeciwnieństwa – Znajdź przeciwne słowa

Na planszy rozrzuconych jest 14 słów. Każde słowo ma swoje przeciwieństwo, które należy odnaleźć. Kiedy na nim staniemy dwa słowa będące przeciwieństwami znikają z planszy. Celem jest wyczyszczenie całej planszy w jak najszybszym czasie.

30.4 Przeciwnieństwa – Test Einsteina



FunFloor

