



CYFROWE MATY EDUKACYJNE

digimata.pl

KARTA PRODUKTU

Zabawa · Gra · Nauka w Ruchu



Maty do Gier Planszowych: Biblioteka Gier

Maty do Gier Planszowych: Biblioteka Gier to pakiet cyfrowych mat projekcyjnych — gotowe narzędzie do prowadzenia zajęć ruchowych, kreatywnych i edukacyjnych z grupami dzieci w wieku 3–10+ lat.

Maty wyświetlane są projektorem na podłogę. Nie wymagają czujników, kamer ani dodatkowej elektroniki. Całą interakcję prowadzi nauczyciel z grupą — to on ustala zasady, tempo i przebieg zajęć.

Pakiet zawiera obudowę dydaktyczną: przewodnik ze scenariuszami zabaw oraz karty pracy do pobrania po aktywacji licencji.

JAK TO DZIAŁA?

1

Zainstaluj

Oprogramowanie Motioncube na komputerze z Windows. Podepnij projektor.

2

Wyświetl

Skieruj projektor na podłogę — z uchwytu sufitowego, statywu lub użyj istniejącego projektora po zmianie pozycji.

3

Prowadź zajęcia

Korzystaj z gotowych scenariuszy zabaw lub własnych. Wykorzystaj dowolne rekwizyty.

SPOSODY PRACY Z MATA



Na podłodze

Matę widzisz na dywanie lub podłodze. Można poruszać się po niej bezpiecznie.



Jedna lub dwie plansze

Jedna duża lub dwie mniejsze dla dwóch grup lub młodszych dzieci.



Z rekwizytami

Swoboda wyboru: woreczki sensoryczne, klocki, pionki, piłeczki. Dzieci mogą

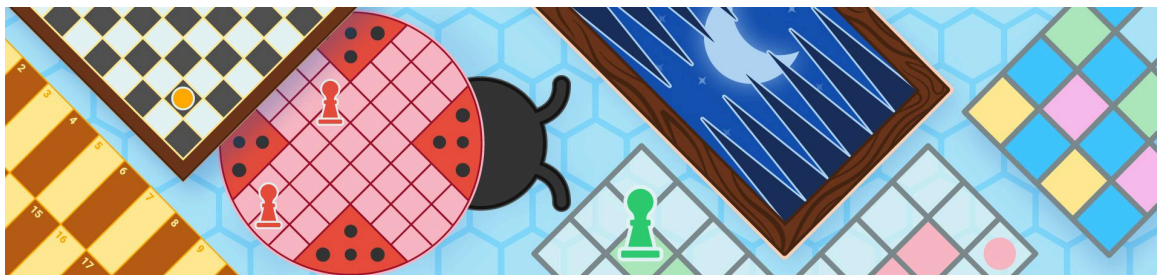


Zespołowo

Grupy 2–20, rywalizacja, współpraca. Również do pracy indywidualnej z dzieckiem.

Maty do Gier Planszowych: Biblioteka Gier

170+ plansz · 40 aplikacji

**Ponad 170 gotowych plansz do gier planszowych na podłodze**

Chińczyk, Warcaby, Samotnik, Sudoku i dziesiątki innych tytułów — w wielkim formacie na podłodze. Wystarczy kostka i pionki. Pakiet zawiera również układy pól do tworzenia własnych gier oraz plansze do gier ruchowych, w których dzieci same stają się pionkami.

CO ZAWIERA PAKIET?

- ✓ 170+ gotowych plansz do klasycznych gier planszowych
- ✓ Znane tytuły: Chińczyk, Warcaby, Scrabble, Sudoku, Młynek i wiele innych
- ✓ Siatki i układy pól do tworzenia własnych gier
- ✓ Plansze do gier ruchowych — skaczcie po polach, ścigajcie się, rywalizujcie drużynowo
- ✓ Scenariusze zabaw, karty pracy i przewodnik

ROZWIJANE UMIEJĘTNOŚCI

- | | | |
|----------------------|------------------------|-------------------|
| ✓ Strategia | ✓ Podejmowanie decyzji | ✓ Komunikacja |
| ✓ Myślenie logiczne | ✓ Znajomość zasad | ✓ Gry ruchowe |
| ✓ Zdrowa rywalizacja | ✓ Cierpliwość | ✓ Praca w zespole |

DLA KOGO?

Przedszkola

Szkoły (klasy 1–4)

Świetlice

Domy kultury

Łączy aktywność fizyczną z rozwojem społecznym — doskonale sprawdza się podczas przerw, na świetlicy i zajęciach pozalekcyjnych.

