



MADE BY
HUMAN

DIGIMATA

Cyfrowe maty projekcyjne do zabaw i nauki w ruchu

PRZEWODNIK NAUCZYCIELA

Maty Animacyjne: Zabawy Kreatywne

Scenariusze zabaw - Maty Cyfrowe DigiMATA

WERSJA DEMO

Materiał poglądowy — wybrane sekcje są ukryte

Zestaw 40 projekcyjnych plansz podłogowych stworzonych z myślą o animatorach, nauczycielach i opiekunach, którzy chcą inspirować dzieci do aktywnej zabawy. Każda plansza to gotowy pomysł na zajęcia pełne ruchu, emocji i wyobraźni. Proponowane maty projekcyjne są statyczne – to wyświetlane ilustracje, które stanowią bazę dla różnorodnych zabaw integracyjnych i ruchowych, w których zarówno opiekun jak i dzieci mogą wykazać się kreatywnością i ustalać własne reguły zabaw. Dodatkowym atutem jest możliwość włączenia do zabawy różnych rekwizytów.



Liczba plansz: 40

Liczba aplikacji tematycznych: 40

Liczba scenariuszy zabaw: 148

Data wydania: 20.04.2026

Data aktualizacji: 09.07.2026

Opracowanie: LavaVision

www.lavavision.eu

kontakt@lavavision.eu

Przez zabawę do celu. Sprawdzone pomysły na animacje w nowej odsłonie!

Gotowe pomysły na animacje

40 ilustrowanych plansz do organizacji zabaw

Dla opiekunów, nauczycieli, animatorów

Kreatywne i proste narzędzie

Wspólna zabawa na podłodze

Tylko projektor i Wasze pomysły

Kompatybilne z rekwizytami

Podłoga staje się placem zabaw

Jak z tym pracować?

Na podłodze

Wyświetl wybraną matę animacyjną za pomocą projektora. Możesz pracować bezpośrednio na podłodze lub na gładkim, jasnym dywanie.

Zespołowo

Bawcie się w grupie, grajcie w parach lub podzielcie się na zespoły.

Wypróbuj różne pomysły

Możesz skorzystać z propozycji zabaw z przewodnika lub wspólnie z dziećmi ustalać zasady gier.

Wykorzystaj rekwizyty

Użyj prostych pomocy - woreczków do rzutów, piłeczek, samochodzików, figurek lub przygotuj z dziećmi własne rekwizyty do zabaw.

Dowiedz się więcej

Co jest w pakiecie?

W pakiecie Mat Animacyjnych znajdziesz plansze do różnorodnych zabaw: do rzutów, skoków, występów artystycznych, układania opowieści, dekorowania postaci, zabaw obserwacyjnych, tematycznych i wielu innych zabaw zespołowych. Łącznie jest w nim 40 ręcznie ilustrowanych aplikacji, za pomocą których zmienisz swoją podłogę w kreatywny plac zabaw.

Dla kogo?

Projekcyjne maty animacyjne przeznaczone są dla dzieci w wieku przedszkolnym i szkolnym. Świetne do wykorzystania w sali zabaw, przedszkolu, świetlicy, na szkolnym korytarzu i podczas animacji czasu wolnego. To proste narzędzie pracy dla nauczycieli, opiekunów i animatorów czasu wolnego, które przemienia zwykłą podłogę w dywan do kreatywnych działań.

Jak to działa?

Wybraną aplikację wyświetlasz projektorem na podłodze, tworząc duży cyfrowy dywan o wymiarach ok. 2x3 m. Dzieci pracują bezpośrednio na obrazie - chodzą po nim, skaczą, turlają piłeczki, układają figurki, jeżdżą samochodzikami itp. Mata projekcyjna jest statyczna, co oznacza że nie reaguje na dotyk - nauczyciel prowadzi zajęcia, zadając polecenia i angażując grupę. Tu wszystko dzieje się według waszych pomysłów. Na planszach można używać gotowych lub własnoręcznie zrobionych rekwizytów i dekoracji. Do zmiany planszy (aplikacji) służy np. pilot lub mysz komputerowa. Program umożliwia również podział ekranu na dwa obszary zabaw - możesz wyświetlić jednocześnie dwie takie same plansze lub dwie różne plansze dla dwóch równoległych grup.

Jakie cele realizuje?

Plansze do zabaw kreatywnych dają nieograniczone możliwości zastosowania w pracy nauczyciela i animatora. Zabawy mogą realizować cele edukacyjne, rozrywkowe, integracyjne. Wspierają sprawności motoryczne i sensoryczne w formie zorganizowanych i bezpiecznych zajęć i gier ruchowych. Wspólne zabawy na matach rozwijają u dzieci kreatywność, małą motorykę, umiejętności społeczne i poznawcze.

Aktywne wsparcie rozwoju dziecka

Pracując z wykorzystaniem mat do zabaw kreatywnych, kształtować można różne umiejętności:

- umiejętność śledzenia i odtwarzania toru ruchu;
- rozumienie poleceń, interpretowanie sytuacji i naśladowanie różnych zachowań;
- odgrywanie ról w zabawie;
- umiejętności językowe, tworzenie zdań, opisywanie sytuacji;
- twórcze myślenie, umiejętność opowiadania i budowania narracji;
- powtarzanie sekwencji ruchów, dźwięków;
- równowagę ciała i koordynację ruchową;

- świadomość ciała w przestrzeni;
- zręczność, koordynację oko-ręka;
- orientację przestrzenną;
- myślenie logiczne i przyczynowo-skutkowe;
- ekspresję twórczą i poczucie estetyki;
- świadomość przeżywanych emocji;
- umiejętność porozumiewania się, współpracy, zdrowej rywalizacji.

Dlaczego warto wybrać Maty animacyjne?

- Otrzymujesz gotowe plansze do zabaw tematycznych, językowych i artystycznych.
- Oparte na sprawdzonych pomysłach na zabawy ruchowe i integracyjne.
- Czterdzieści mat w jednym miejscu, dostępnych za jednym kliknięciem.
- Za pomocą różnorodnych mat dajesz przestrzeń, w której dzieci mogą swobodnie wyrażać siebie w działaniu.
- Elastyczne narzędzie dla nauczycieli, opiekunów i animatorów, umożliwiające wybór maty i połączenie jej z różnymi zajęciami.
- Szybkie wyszukiwanie mat za pomocą tagów z kategoriami zabaw: do rzutów, skoków, naśladowania itd.
- Możliwość stworzenia podwójnej przestrzeni zabawy, dzięki wyświetleniu dwóch mat jednocześnie.
- Większy komfort pracy dzięki możliwości dostosowania maty do warunków oświetleniowych w pomieszczeniu.
- Proste w użyciu - wystarczy włączyć projektor i zwykła podłoga zamieni się w dywan do kreatywnych zajęć.

Spis treści

Lista aplikacji w przewodniku

1. Mata: Bałwan	8	21. Mata: Owocowy Twister	67
2. Mata: Bieżnia	11	22. Mata: Piknik	70
3. Mata: Boisko	13	23. Mata: Plaża Obserwacyjna	73
4. Mata: Chmury Opowieści	16	24. Mata: Podium Medalowe	76
5. Mata: Chusta Animacyjna	19	25. Mata: Pole Bitwy	79
6. Mata: Drogi i Kolej	22	26. Mata: Quiz	83
7. Mata: Emocje	25	27. Mata: Ramki	86
8. Mata: Film	28	28. Mata: Rozsypanka Obrazkowa	90
9. Mata: Fortepianowy Duet	31	29. Mata: Scena	93
10. Mata: Gimnastyka	34	30. Mata: Skok w Dal	98
11. Mata: Instrumenty	37	31. Mata: Słońce	102
12. Mata: Jabłoń	40	32. Mata: Tańczące Stópki	106
13. Mata: Kapelusz Szeryfa	43	33. Mata: Tory Linowe	109
14. Mata: Klasy z Owadami	46	34. Mata: Twarze	113
15. Mata: Koło Zmysłów	49	35. Mata: Wieś	116
16. Mata: Koszyk	52	36. Mata: Wieża skoków	119
17. Mata: Labirynt	55	37. Mata: Woda i Ląd	122
18. Mata: Lustrzane Kwiaty	58	38. Mata: Wybrzeże	127
19. Mata: Miasto	61	39. Mata: Zoo	130
20. Mata: Mix Wzorów	64	40. Mata: Zwierzęta w Kole	133

Łącznie: 40 aplikacji | 148 zabaw i gier

Katalog aplikacji

Szczegółowe opisy i propozycje zabaw

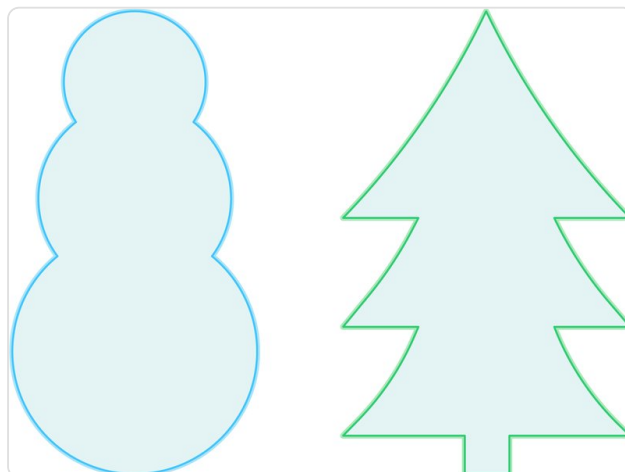


1. Mata: Bałwan

Udekorujcie bałwana i choinkę.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Zimowa mata z bałwanem i choinką do dekorowania. Dzieci mogą ozdabiać postacie, tworzyć zimowe scenki i rozwijać wyobraźnię plastyczną.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłodze, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

1. Ozdabiamy bałwana i choinkę

Wiek: 3+

Gracze: 2–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Dzieci układają liny/sznurki, patyczki, kamyczki, materiały, kasztany itp., aby ozdobić bałwana i choinkę. Starsze dzieci mogą wykonać samodzielnie ozdoby z papieru i bibuły (np. wycinanki, origami, tańcuch).

Potrzebne materiały:

Kolorowe sznurki, patyki, kamyczki, materiały, kasztany itp. lub kolorowy papier i bibuła.

Rozwijane umiejętności:

prace plastyczne, integracja, kreatywność, współpraca, zabawy twórcze, tradycje, elementy rytuałów i ry-mowanek

2. Co zniknęło?

Wiek: 3+

Gracze: 2–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Na planszy jest bałwan lub choinka udekorowane elementami. Dzieci zapamiętują układ dekoracji i zamykają oczy, a prowadzący zabiera jeden element (np. nos, bombkę, prezent). Dzieci otwierają oczy i wskazują, czego brakuje.

Potrzebne materiały:

Elementy dekoracyjne ułożone na bałwanie i choince.

Rozwijane umiejętności:

prace plastyczne, integracja, współpraca, zabawy pamięciowe, zabawy twórcze, język i komunikacja

3. Świąteczny quiz

Wiek: 4+

Gracze: 4–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Dzieci dzielimy na dwie drużyny. Prowadzący zadaje pytania, np.: „Co zakładamy zimą na ręce?” „Kiedy stroimy choinkę?”. Jeśli drużyna odpowie poprawnie, ozdabia choinkę lub bałwana jednym z przygotowanych elementów. Wygrywa drużyna, która szybciej „ukończy” ozdabianie. Alternatywne zakończenie: gdy jedna drużyna skończy dekorować, może pomóc drugiej w zadaniu.

Potrzebne materiały:

Elementy dekoracyjne dla każdej drużyny

Rozwijane umiejętności:

prace plastyczne, integracja, kreatywność, współpraca, sensoryka, zabawy twórcze, myślenie logiczne, rywalizacja, język i komunikacja, zagadki

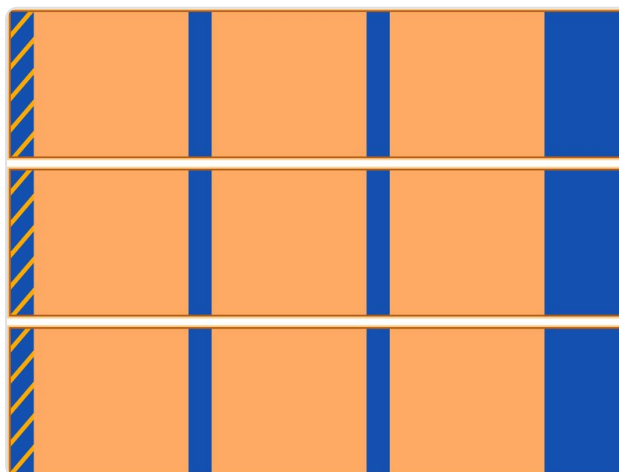


2. Mata: Bieżnia

Tory do wyścigów i zabaw zręcznościowych.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Trzy równoległe tory tworzą przestrzeń do wyścigów, zawodów i zabaw zręcznościowych. Doskonała przestrzeń do zabaw w grupach i rozwijania ducha rywalizacji.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłogę, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

1. Szybka rybka

Wiek: 5+

Gracze: 3–30

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Każde dziecko ma wyciętą z papieru rybkę oraz gazetę lub wachlarz. Na starcie jest troje dzieci, pozostałe kibicują. Z linii startu, wachlując, dzieci próbują przemieścić rybki do linii mety. Wygrywa pierwsza rybka na mecie.

Potrzebne materiały:

Papier, kredki, gazeta lub wachlarz, ew. karta pracy z szablonami rybek

Rozwijane umiejętności:

koordynacja i równowaga, integracja, rywalizacja, zręczność, prace manualne i konstrukcyjne, wyścigi

2. Wyścigi na torach

Wiek: 5+

Gracze: 3–30

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Dzieci ustawiają się przed przerywaną linią w trzech rzędach. Po sygnale ścigają się, pokonując tor, np. trzymając się z pięty, skacząc obunóż, idąc tyłem na czworaka itp.

Rozwijane umiejętności:

koordynacja i równowaga, integracja, rywalizacja, wyścigi, sprawność fizyczna, sekwencje ruchowe

3. Zbij kręgle

Wiek: 4+

Gracze: 3–30

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Prowadzący ustawia kręgle na niebieskich polach. Dzieci stają przed przerywaną linią. Ich zadaniem jest zbić kręgle za pomocą piłki. Można rozegrać zawody drużynowe i sumować punkty dla całej drużyny - jeden trafiony kręgiel = jeden punkt.

Potrzebne materiały:

Kręgle, trzy piłki.

Rozwijane umiejętności:

koordynacja i równowaga, integracja, rywalizacja, sprawność fizyczna, zręczność, rzuty do celu, umiejętności społeczne

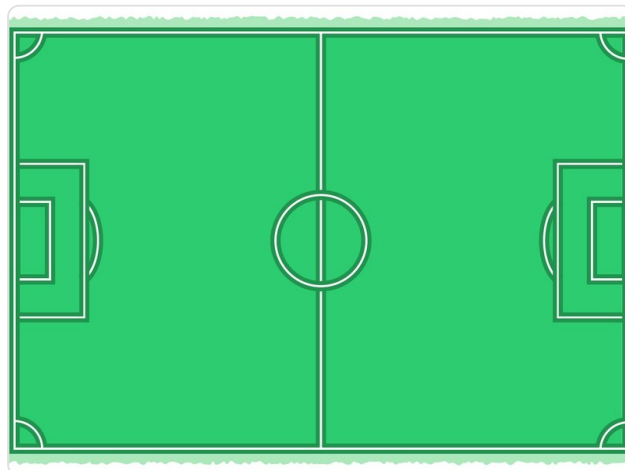


3. Mata: Boisko

Zagrajcie na boisku w grę zespołową.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Mata jak boisko sportowe – idealna do mini zawodów i gier drużynowych. Uczy współpracy, zasad fair play i koordynacji ruchowej.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłogę, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

1. Soft ball (piłka nożna)

Wiek: 3+

Gracze: 2–10

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Prowadzący stawia dwa pudełka, które będą bramkami, w wyznaczonych miejscach na boisku. Dzieli dzieci na kilka drużyn. Dwie drużyny grają w „piłkę nożną” za pomocą małej, miękkiej piłeczki. Pozostałe drużyny kibicują.

Potrzebne materiały:

Dwa pudełka jako bramki, miękka mała piłeczka lub papierowa kula.

Rozwijane umiejętności:

koordynacja ruchowa, koordynacja i równowaga, współpraca, rywalizacja, sprawność fizyczna, gra z piłką

2. Hokej

Wiek: 6+

Gracze: 2–10

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Prowadzący stawia dwa pudełka, które będą bramkami, w wyznaczonych miejscach na boisku. Dzieli dzieci na drużyny. Dzieci grają w hokeja za pomocą małej, miękkiej piłeczki i raketek, którymi popychają piłeczkę w kierunku bramki.

Potrzebne materiały:

Dwa pudełka jako bramki, miękka mała piłeczka, rakiety.

Rozwijane umiejętności:

koordynacja ruchowa, zręczność, koordynacja i równowaga, współpraca, rywalizacja, sprawność fizyczna

3. Trening piłkarski

Wiek: 3+

Gracze: 1–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Prowadzący ustawia klocki na boisku. Dzieci mają za zadanie przeturlać piłkę na drugą stronę planszy za pomocą dłoni, nogi lub patyka, omijając klocki.

Potrzebne materiały:

Klocki, piłka, patyk (opcjonalnie).

Rozwijane umiejętności:

koordynacja ruchowa, zręczność, koordynacja i równowaga, współpraca, rywalizacja, sprawność fizyczna, gra z piłką

4. Cymbergaj

Wiek: 6+

Gracze: 2–12

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Dla dwóch graczy potrzebne są trzy monety – dwie większe to „zawodnicy”, jedna mniejsza to „piłka” – oraz dwa płaskie drewniane patyczki/linijki. Gracze uderzają linijką w swoich „zawodników” tak, aby trafić w „piłkę” i skierować ją do bramki przeciwnika. Wygrywa gracz, który pierwszy osiągnie ustaloną na początku liczbę punktów. Przy większej liczbie graczy potrzebne są dodatkowe monety i patyczki/linijki.

Potrzebne materiały:

Trzy monety, dwie linijki lub płaskie patyczki, dodatkowe monety i patyczki (opcjonalnie).

Rozwijane umiejętności:

koordynacja ruchowa, zręczność, rzuty do celu, współpraca, rywalizacja

5. Cztery kąty, a piąty w środku

Wiek: 6+

Gracze: 5

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Gra dla 5 osób. Cztery osoby stoją w rogach boiska, piąta na środku. Na ustalone hasło dzieci biegną do sąsiedniego rogu, a osoba w środku stara się w tym czasie zająć jeden z wolnych rogów. Kto straci róg, staje na środku. Zabawa rozpoczyna się od nowa.

Rozwijane umiejętności:

koordynacja ruchowa, rywalizacja



4. Mata: Chmury Opowieści

Opowiedzcie historię krok po kroku.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza jest podzielona na pola jak plan filmu czy opowiadania. Za pomocą obrazków pokazuje, jak budować narrację i zachęca do tworzenia historii krok po kroku. Doskonale nadaje się do zabaw narracyjnych, rozwija wyobraźnię, mowę, umiejętność budowania zdań i myślenia przyczynowo-skutkowego.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłogę, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 6+

Gracze: 1–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

kreatywność, współpraca, historie i zabawy narracyjne, język i komunikacja, myślenie logiczne, zabawy twórcze

2.

Wiek: 5+

Gracze: 2–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

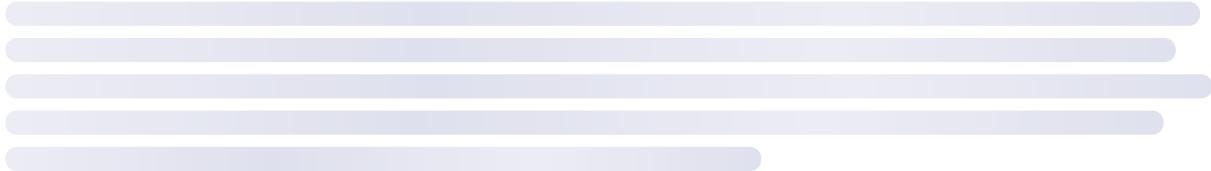
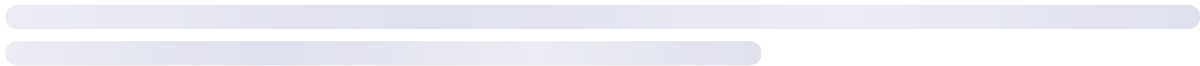
kreatywność, współpraca, historie i zabawy narracyjne, język i komunikacja, myślenie logiczne, zabawy twórcze

3.

Wiek: 6+

Gracze: 1–10

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)**Potrzebne materiały:****Rozwijane umiejętności:**

współpraca, historie i zabawy narracyjne, język i komunikacja, myślenie logiczne, zabawy twórcze, wyobraźnia, gra losowa

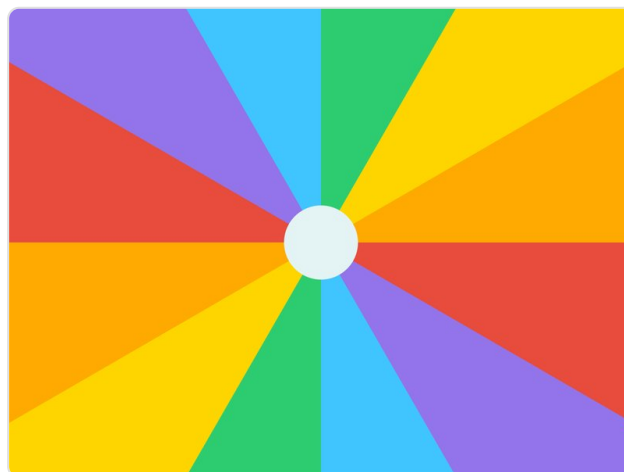


5. Mata: Chusta Animacyjna

Kto jest jakim kolorem? Zabawy na refleks.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Tęczowa mata inspirowana chustą animacyjną zachęca do wspólnego ruchu, współpracy i zabaw grupowych. Dzieci mogą odtwarzać ruchy na kolorowych polach, ćwicząc refleks i zgranie.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłodze, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

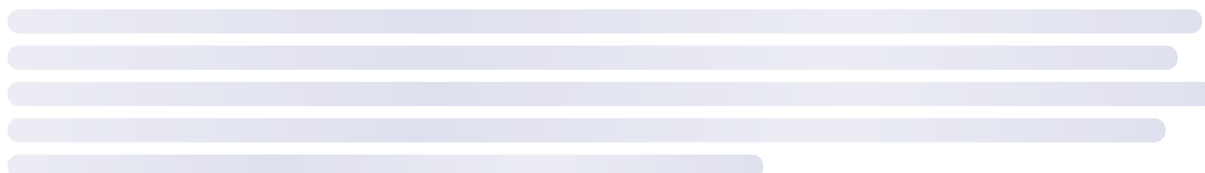
1.

Wiek: 3+

Gracze: 6–20

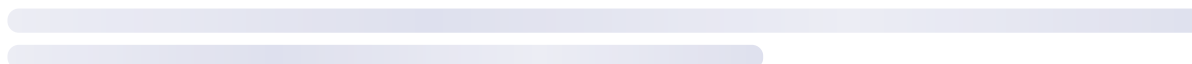
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

zabawy rytmiczno-muzyczne, zabawy taneczne, integracja, koordynacja ruchowa, rywalizacja, współpraca, rozpoznawanie kolorów, percepcja słuchowa

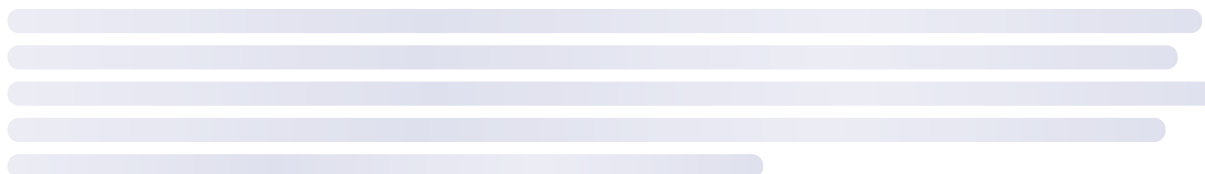
2.

Wiek: 3+

Gracze: 6–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

zabawy rytmiczno-muzyczne, zabawy taneczne, integracja, koordynacja ruchowa, rywalizacja, współpraca, rozpoznawanie kolorów, percepcja słuchowa

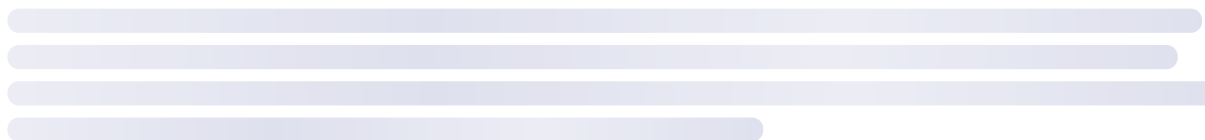
3.

Wiek: 4+

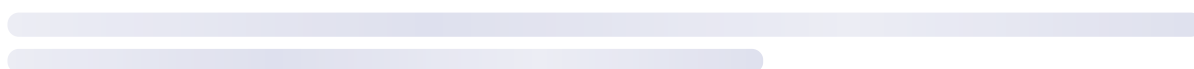
Gracze: 6–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

zabawy rytmiczno-muzyczne, zabawy taneczne, integracja, koordynacja ruchowa, rywalizacja, współpraca, rozpoznawanie kolorów, rozumienie instrukcji, uważność i koncentracja

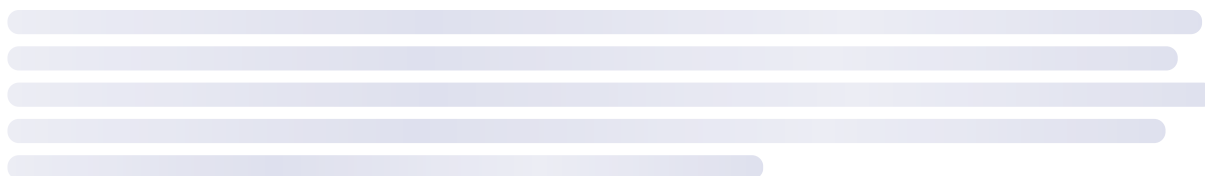
4.

Wiek: 4+

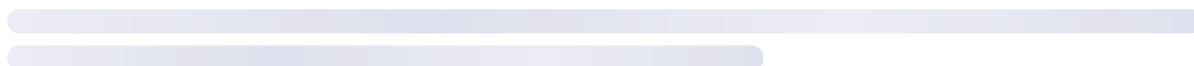
Gracze: 6–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

zabawy rytmiczno-muzyczne, zabawy taneczne, integracja, koordynacja ruchowa, rywalizacja, współpraca, rozpoznawanie kolorów, rozumienie instrukcji, uważność i koncentracja, gra z piłką

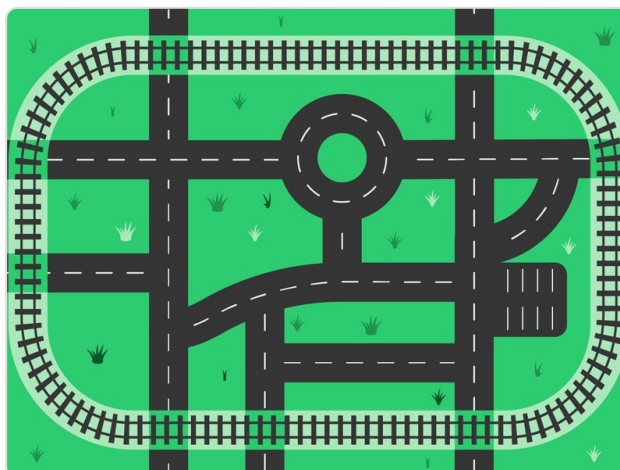


6. Mata: Drogi i Kolej

Zaplanujcie ruch drogowy i bawcie się swoimi pojazdami.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Sieć dróg, skrzyżowań i zakrętów zachęcająca do zabawy samochodzikami i tworzenia ruchu drogowego. Tor kolejowy dookoła planszy to ciekawa atrakcja dla najmłodszych. Dzieci ćwiczą zręczność, odgrywają role, uczą się orientacji przestrzennej i zasad bezpieczeństwa na drodze.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłodze, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 3+

Gracze: 1–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Placeholder for game description text.

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Placeholder for materials list text.

Rozwijane umiejętności:

historie i zabawy narracyjne, ruch drogowy, kreatywność, wyobraźnia przestrzenna, świadomość ciała w przestrzeni, zręczność, prace manualne i konstrukcyjne, zabawy twórcze

2.

Wiek: 4+

Gracze: 6–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Placeholder for game description text.

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Placeholder for materials list text.

Rozwijane umiejętności:

historie i zabawy narracyjne, ruch drogowy, zabawy twórcze, współpraca

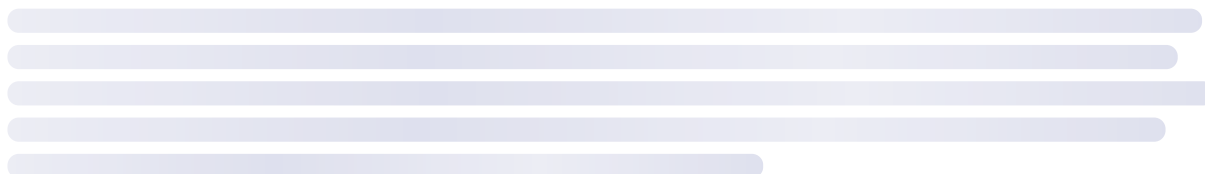
3.

Wiek: 4+

Gracze: 2–20

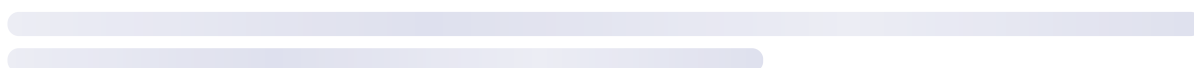
Czas: 5 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

historie i zabawy narracyjne, ruch drogowy, zabawy twórcze, rywalizacja, zręczność, planowanie ruchu, tor przeszkód

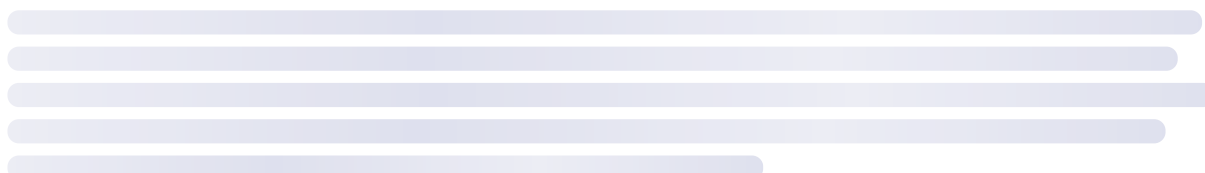
4.

Wiek: 5+

Gracze: 2–10

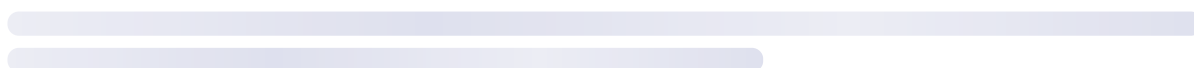
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



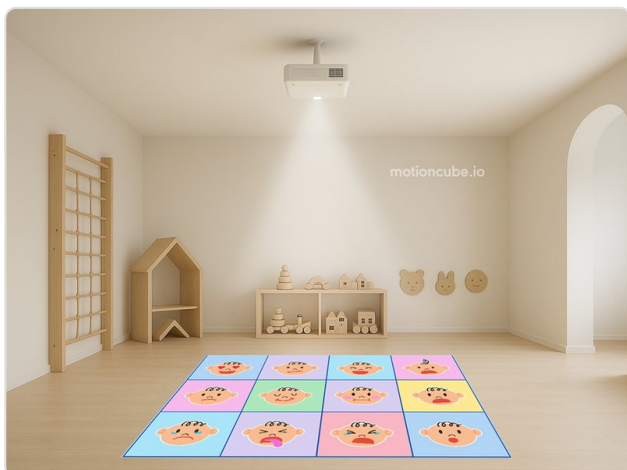
Rozwijane umiejętności:

rywalizacja, zręczność, planowanie ruchu, myślenie logiczne, integracja sensoryczna, wyścigi

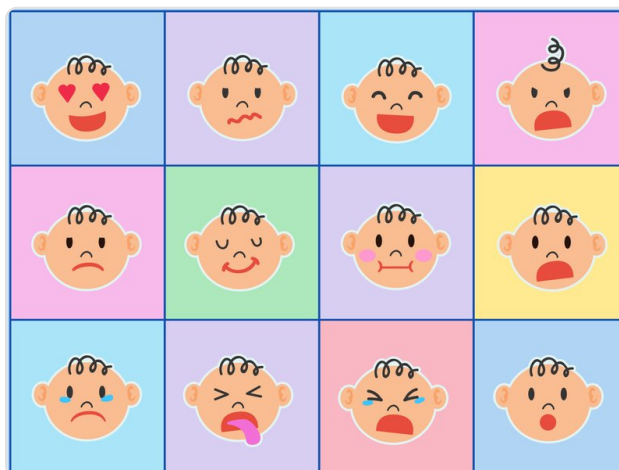


7. Mata: Emocje

Jak się czujesz? Zabawy w naśladowanie.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Kolorowa plansza z buźkami wyrażającymi różne emocje ułatwia rozmowy o uczuciach. Pomaga dzieciom rozpoznawać i nazywać emocje w formie zabawy ruchowej. Dzieci mogą odgrywać scenki, naśladować wyraz twarzy i uczyć się empatii w radosny, bezpieczny sposób.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłodze, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 3+

Gracze: 2–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

integracja, język i komunikacja, empatia i rozpoznawanie emocji, samopoznanie, umiejętności społeczne

2.

Wiek: 6+

Gracze: 2–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

integracja, język i komunikacja, empatia i rozpoznawanie emocji, samopoznanie, umiejętności społeczne, gra losowa

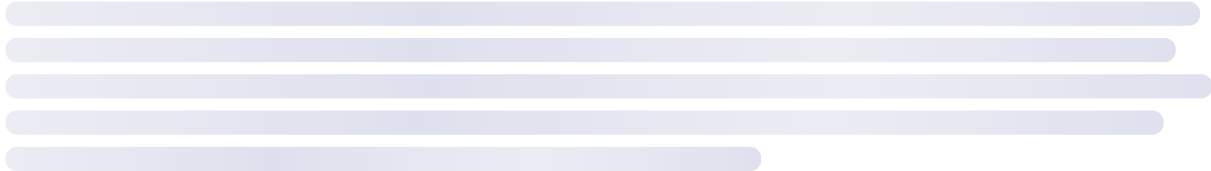
3.

Wiek: 3+

Gracze: 2–20

Czas: 20 min

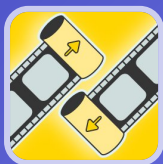
Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

integracja, język i komunikacja, empatia i rozpoznawanie emocji, samopoznanie, naśladowanie i odgrywanie ról, umiejętności społeczne

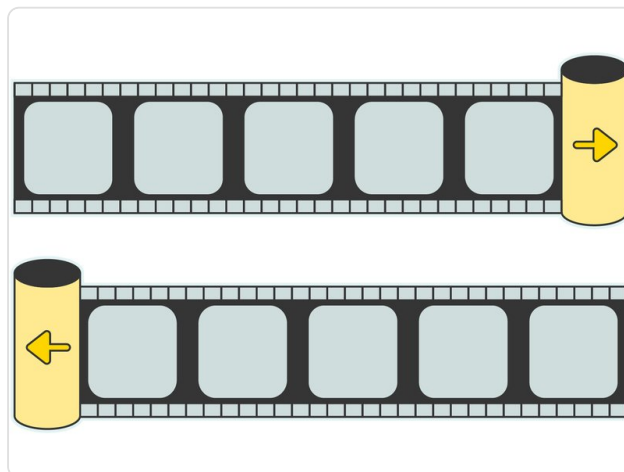


8. Mata: Film

Twórzcie historyjki, układając obrazki na filmowej taśmie.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Uniwersalna plansza, stylizowana na rolki filmowe, zachęca dzieci do tworzenia własnych opowieści obrazkowych oraz gier pamięciowych. Zabawy na planszy wspierają rozwój wyobraźni i umiejętności narracyjnych oraz ćwiczą pamięć i myślenie przyczynowo–skutkowe.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłodze, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 5+

Gracze: 3–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

kreatywność, współpraca, empatia i rozpoznawanie emocji, ciało, sensoryka, umiejętności społeczne, prace plastyczne, język i komunikacja

2.

Wiek: 6+

Gracze: 2–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

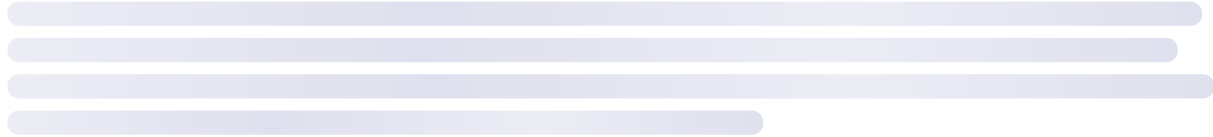
współpraca, historie i zabawy narracyjne, rozpoznawanie układów i wzorów, myślenie logiczne, umiejętności społeczne, język i komunikacja

3.

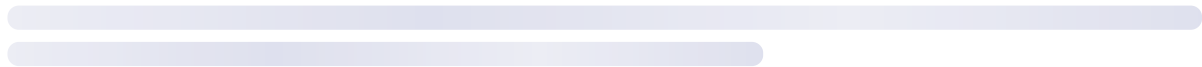
Wiek: 5+

Gracze: 1–10

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

♦ Dostępne w pełnej wersji

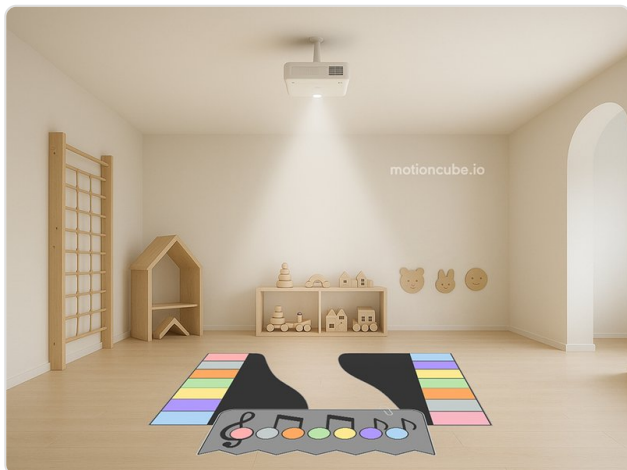
Potrzebne materiały:**Rozwijane umiejętności:**

współpraca, historie i zabawy narracyjne, rozpoznawanie układów i wzorów, myślenie logiczne, umiejętności społeczne, język i komunikacja

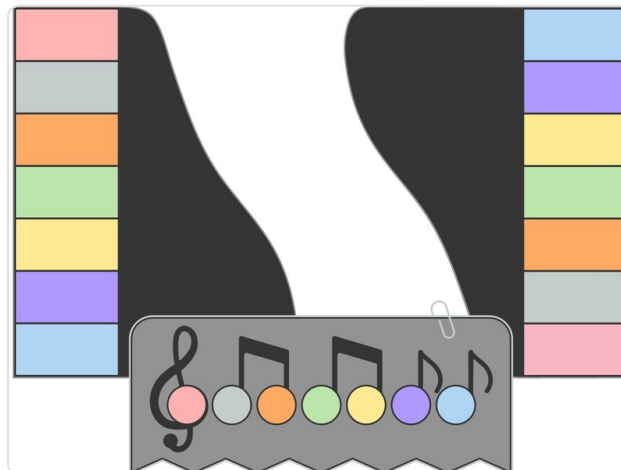


9. Mata: Fortepianowy Duet

Wystukujcie rytmy, powtarzając sekwencję nutek.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Mata z dwoma fortepianami po bokach i dyrygentem pośrodku zachęca do zabaw rytmicznych i muzycznych. Dzieci mogą odtwarzać rytmy, bawić się w orkiestrę i rozwijać koordynację wzorkowo-ruchową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłodze, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

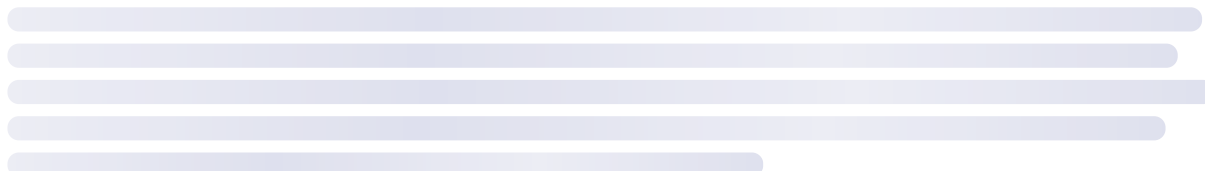
1.

Wiek: 5+

Gracze: 2–6

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

zabawy rytmiczno-muzyczne, koordynacja ruchowa, rozpoznawanie kolorów, kreatywność, naśladowanie i odgrywanie ról, sekwencje ruchowe, zabawy pamięciowe, uważność i koncentracja, współpraca, zabawy twórcze

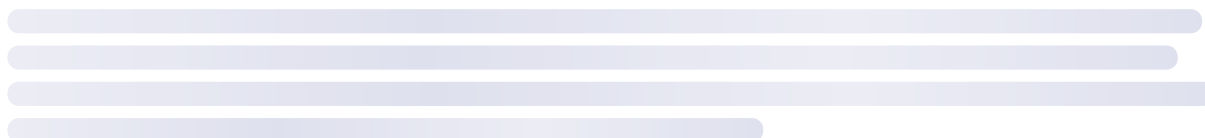
2.

Wiek: 5+

Gracze: 2–6

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

zabawy rytmiczno-muzyczne, koordynacja ruchowa, rozpoznawanie kolorów, kreatywność, naśladowanie i odgrywanie ról, sekwencje ruchowe, zabawy pamięciowe, uważność i koncentracja, współpraca, zabawy twórcze

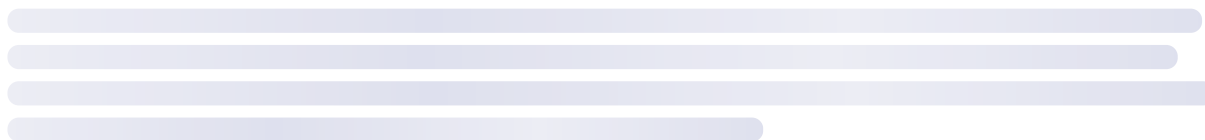
3.

Wiek: 5+

Gracze: 2–6

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)**Rozwijane umiejętności:**

zabawy rytmiczno-muzyczne, koordynacja ruchowa, rozpoznawanie kolorów, kreatywność, naśladowanie i odgrywanie ról, sekwencje ruchowe, zabawy pamięciowe, uważność i koncentracja, współpraca, zabawy twórcze



10. Mata: Gimnastyka

Trenujcie swoje ciała, wykonując ćwiczenia pokazane na obrazkach.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza z prostymi schematami do ćwiczeń fizycznych, które rozwijają koordynację i sprawność ruchową. Świetna propozycja na rozgrzewkę i do ćwiczeń grupowych w przedszkolu lub sali zabaw.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłogę, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

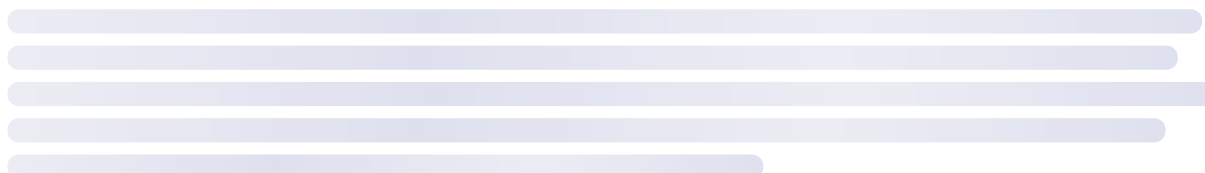
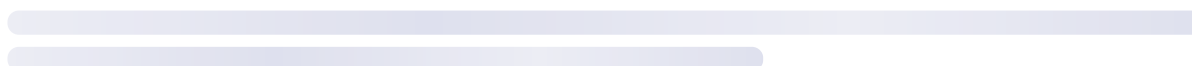
Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 4+

Gracze: 2–20

Czas: 10 min

Przebieg zabawy:[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)**Potrzebne materiały:****Rozwijane umiejętności:**

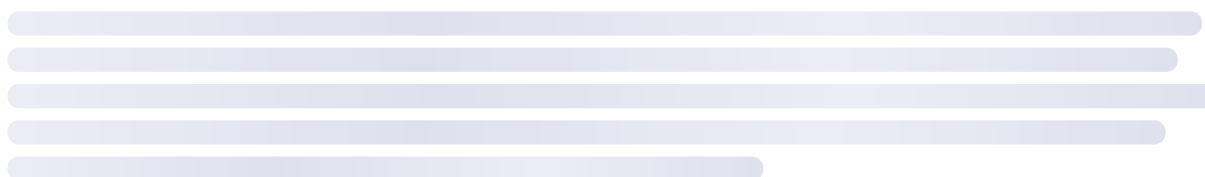
koordynacja i równowaga, sprawność fizyczna, sekwencje ruchowe

2.

Wiek: 5+

Gracze: 4–15

Czas: 10 min

Przebieg zabawy:[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)**Rozwijane umiejętności:**

koordynacja i równowaga, sprawność fizyczna, sekwencje ruchowe

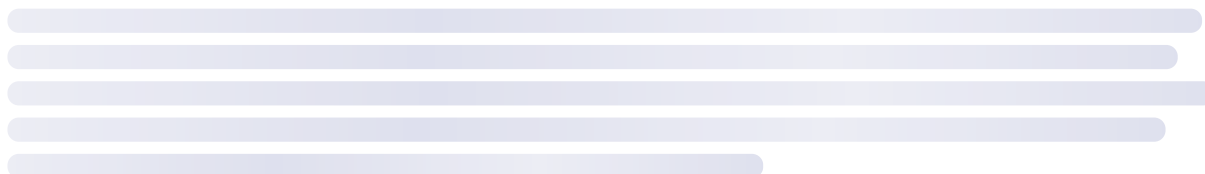
3.

Wiek: 5+

Gracze: 4–20

Czas: 10 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

koordynacja i równowaga, sprawność fizyczna, sekwencje ruchowe

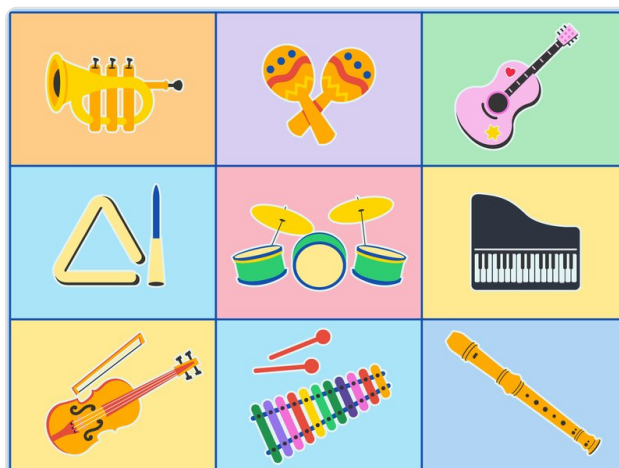


11. Mata: Instrumenty

Na czym zagrasz muzykę? Zabawy w orkiestrę.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza z ilustracjami instrumentów muzycznych pomoże wprowadzić dzieci w świat dźwięków i rytmów. Idealna do zabaw muzycznych, nauki rozpoznawania brzmień i wspólnego muzykowania.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłogę, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

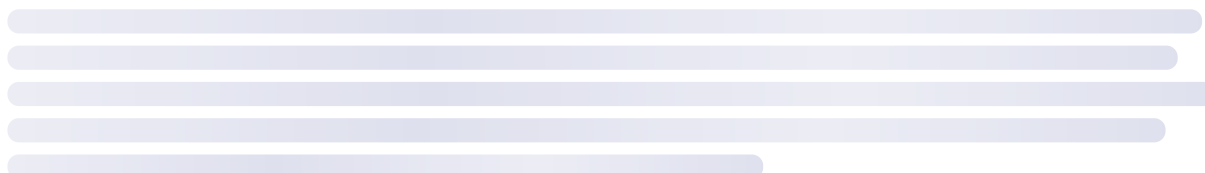
1.

Wiek: 4+

Gracze: 2–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

współpraca, integracja, kategoryzowanie, percepcja słuchowa, naśladowanie i odgrywanie ról, zagadki

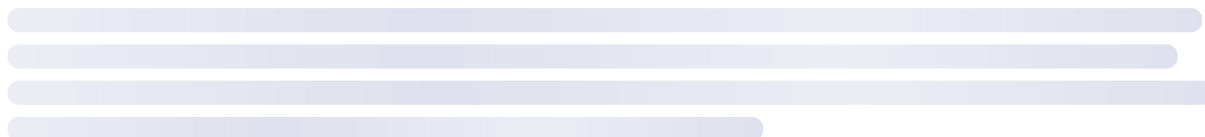
2.

Wiek: 5+

Gracze: 2–20

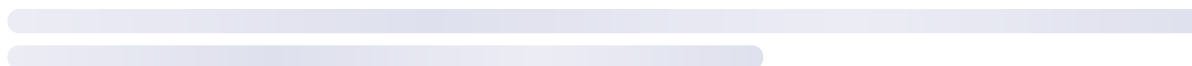
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

zabawy rytmiczno-muzyczne, kategoryzowanie, percepcja słuchowa, sensoryka

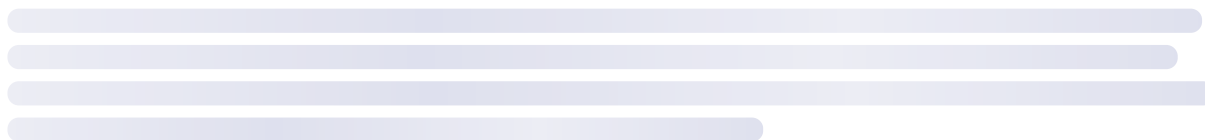
3.

Wiek: 5+

Gracze: 2–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

współpraca, kategoryzowanie, rozumienie instrukcji, percepcja wzrokowa

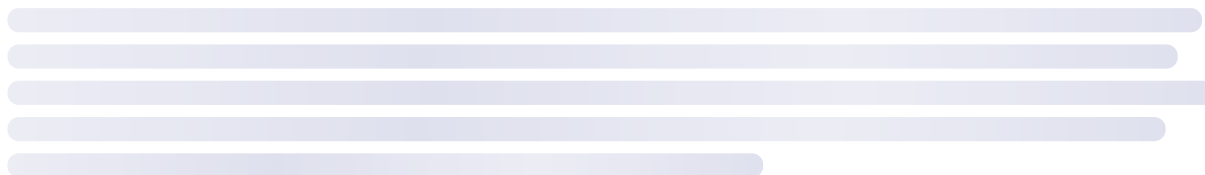
4.

Wiek: 5+

Gracze: 4–20

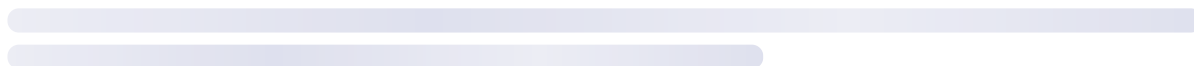
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

współpraca, integracja, kategoryzowanie, zabawy rytmiczno-ruchowe, sensoryka, integracja sensoryczna

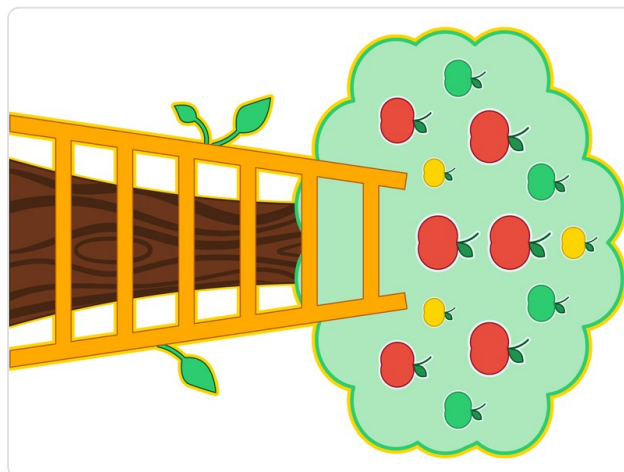


12. Mata: Jabłoń

Rzucajcie i celujcie w jabłka na drzewie.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Drzewo pełne kolorowych jabłek zachęca do zabaw zręcznościowych i celowania. Dzieci rozwijają zręczność i koordynację oko-ręka w radosnej formie. Drabina oparta o drzewo może stanowić zarówno tor przeszkód jak i pomoc dla dziecka w osiągnięciu upragnionego celu.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłodze, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

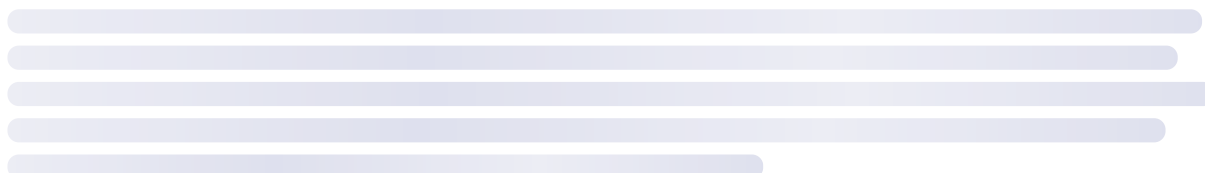
1.

Wiek: 6+

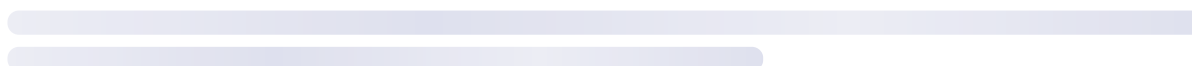
Gracze: 2–10

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

myślenie logiczne, współpraca, rozumienie instrukcji, gra losowa, umiejętności społeczne

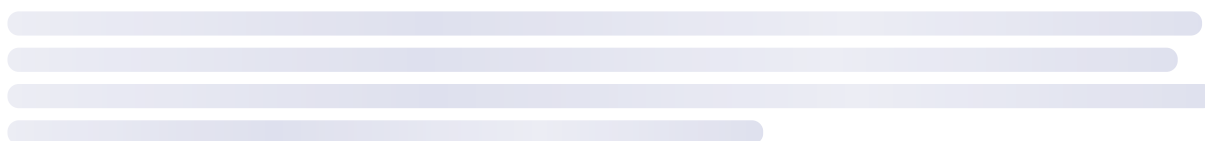
2.

Wiek: 3+

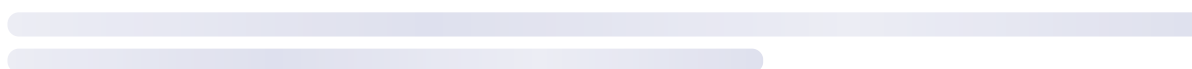
Gracze: 1–20

Czas: 10 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

integracja, koordynacja i równowaga, sekwencje ruchowe, sprawność fizyczna

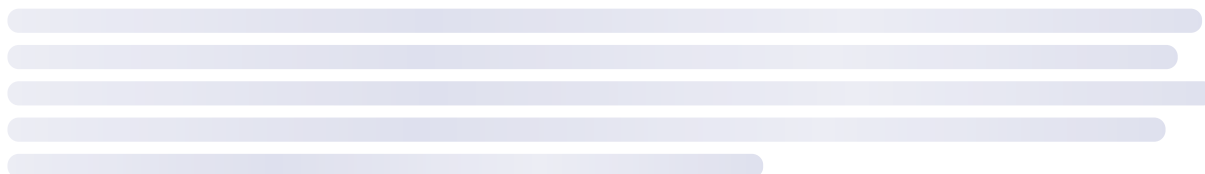
3.

Wiek: 6+

Gracze: 4–20

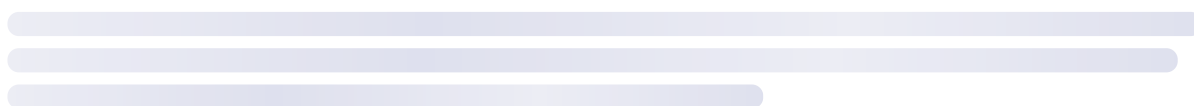
Czas: 10 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



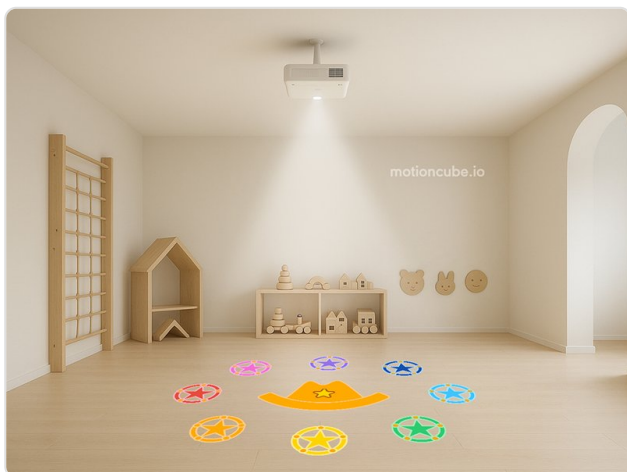
Rozwijane umiejętności:

rywalizacja, zręczność, rzuty do celu, umiejętności społeczne



13. Mata: Kapelusz Szeryfa

Zabawy w kole w tematyce Dzikiego Zachodu.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Mata w stylu Dzikiego Zachodu z charakterystycznym kapeluszem szeryfa zaprasza do odgrywania ról i zabaw tematycznych. Można tworzyć scenki, pojedynki i przygody z rekwizytami.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłogę, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

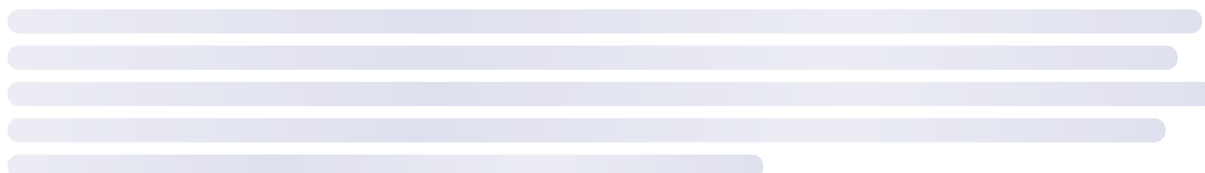
1.

Wiek: 7+

Gracze: 8

Czas: 10 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

uwaga i koncentracja, koordynacja ruchowa, refleks, rywalizacja, integracja

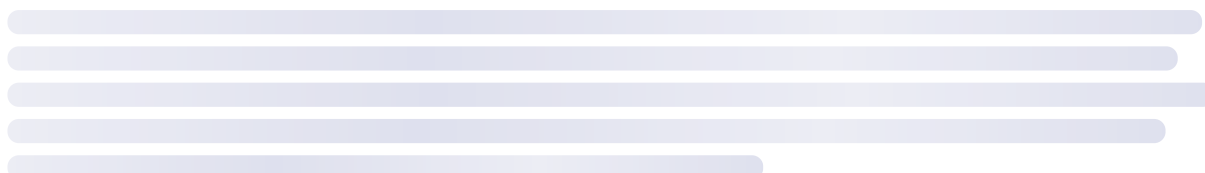
2.

Wiek: 6+

Gracze: 8

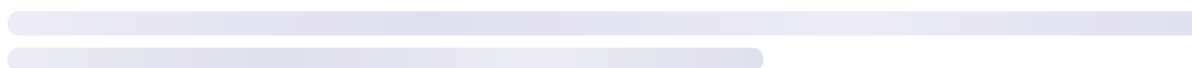
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

uwaga i koncentracja, koordynacja ruchowa, refleks, rywalizacja, integracja

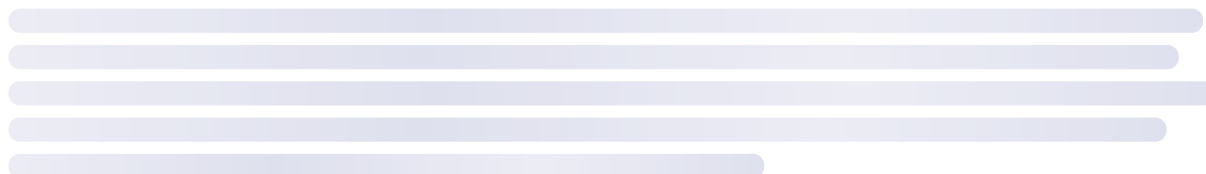
3.

Wiek: 4+

Gracze: 6–20

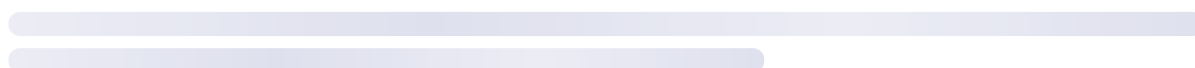
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

uwaga i koncentracja, koordynacja ruchowa, refleks, współpraca, integracja, elementy rytuałów i rymów

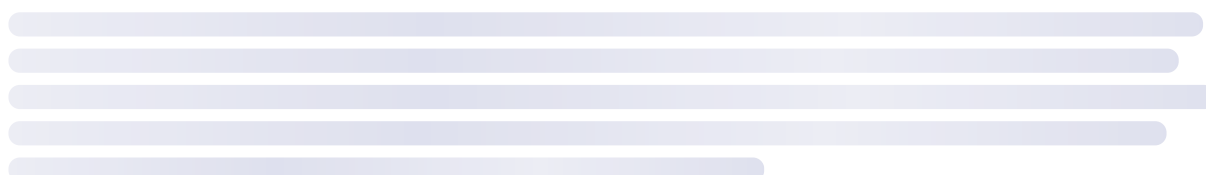
4.

Wiek: 5+

Gracze: 10–20

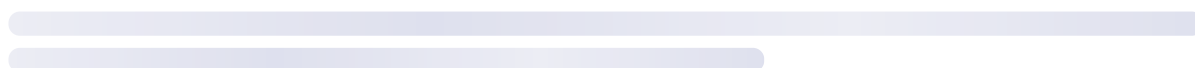
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

uwaga i koncentracja, koordynacja ruchowa, refleks, współpraca, integracja, spostrzegawczość

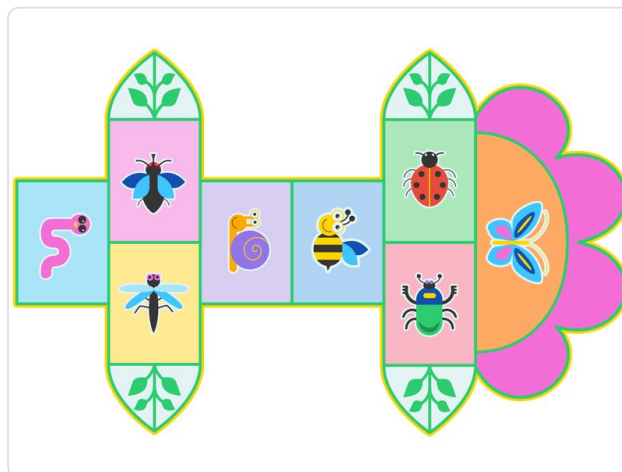


14. Mata: Klasy z Owadami

Skacz po polach z owadami jak w klasy.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Wesoła wersja klasycznej gry w klasy z kolorowymi owadami zamiast cyfr. Dzieci mogą liczyć pola, nazywać owady i rozwijać koordynację oraz równowagę podczas skakania.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłogę, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

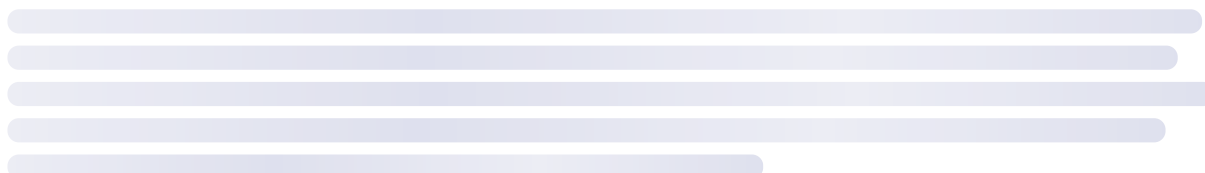
1.

Wiek: 5+

Gracze: 1–10

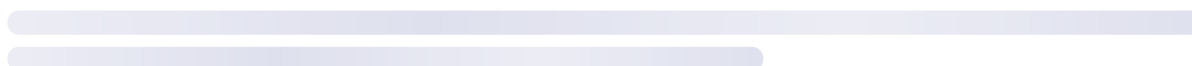
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

uwaga i koncentracja, koordynacja ruchowa, język i komunikacja, integracja sensoryczna, zabawy pamięciowe, sekwencje ruchowe, planowanie ruchu

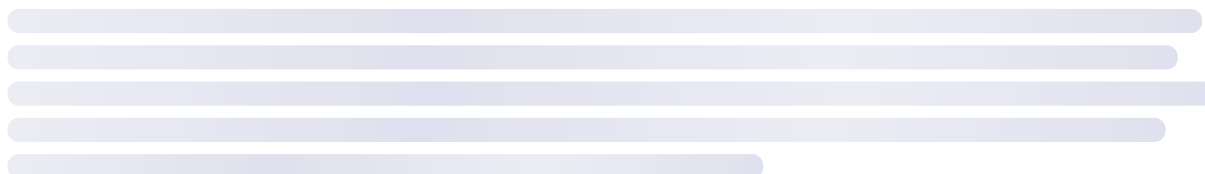
2.

Wiek: 6+

Gracze: 1–10

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

uwaga i koncentracja, koordynacja ruchowa, język i komunikacja, integracja sensoryczna, zabawy pamięciowe, sekwencje ruchowe, planowanie ruchu

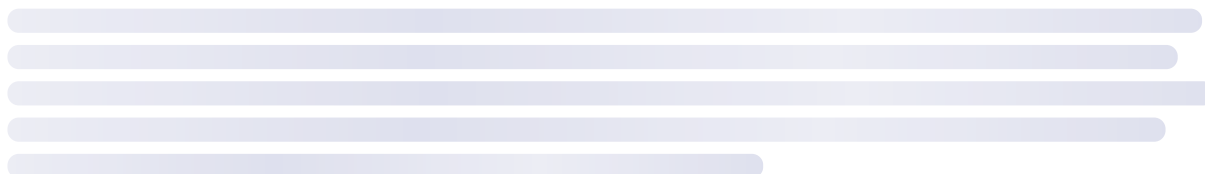
3.

Wiek: 5+

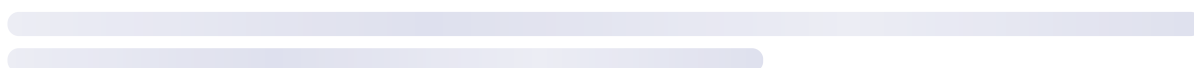
Gracze: 1–10

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

uwaga i koncentracja, koordynacja ruchowa, integracja sensoryczna, zabawy pamięciowe, sekwencje ruchowe, planowanie ruchu, zabawy rytmiczno-muzyczne

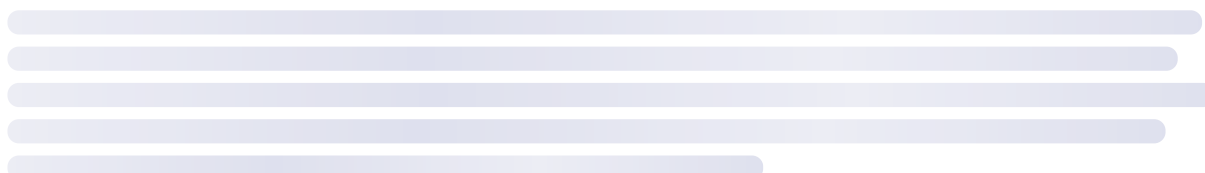
4.

Wiek: 3+

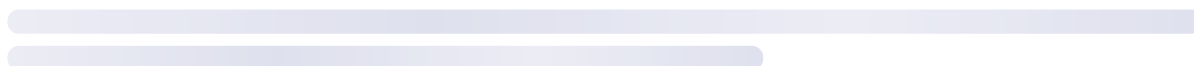
Gracze: 1–10

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

zabawy rytmiczno-muzyczne, uwaga i koncentracja, koordynacja ruchowa, integracja sensoryczna, sekwencje ruchowe, planowanie ruchu

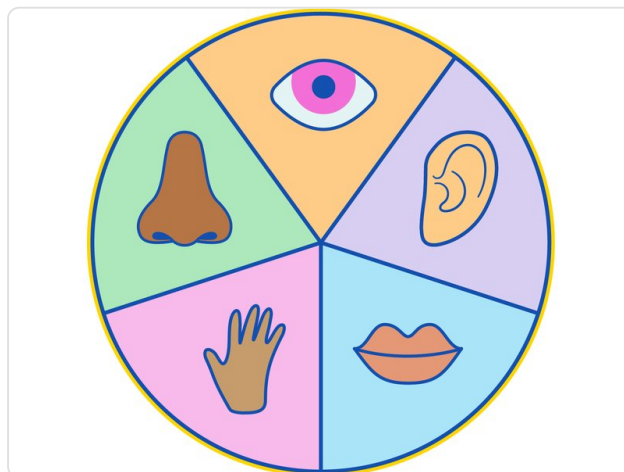


15. Mata: Koło Zmysłów

Jak to doświadczasz? Zabawy o świadomości ciała.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Mata zachęca dzieci do odkrywania świata wszystkimi zmysłami. Może służyć do zabaw ruchowych, zgadywanek i ćwiczeń sensorycznych, które rozwijają percepcję, uważność i świadomość ciała w przestrzeni.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłodze, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 4+

Gracze: 1–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

uwaga i koncentracja, język i komunikacja, skojarzenia, integracja sensoryczna, rozumienie instrukcji, gra losowa, zagadki

2.

Wiek: 4+

Gracze: 1–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

uwaga i koncentracja, język i komunikacja, skojarzenia, integracja sensoryczna, rozumienie instrukcji, kreatywność, gra losowa, spostrzegawczość

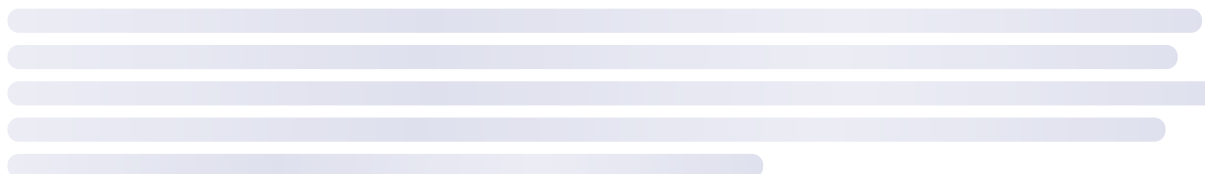
3.

Wiek: 5+

Gracze: 1–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

uwaga i koncentracja, język i komunikacja, skojarzenia, rozumienie instrukcji, kategoryzowanie, wyobraźnia, zagadki



16. Mata: Koszyk

Udekorujcie koszyk roślinami lub ozdobami.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Mata z ilustracją koszyczka zaprasza do tworzenia kompozycji z kwiatów, roślin i własnoręcznie wykonanych ozdób. To idealna przestrzeń do zabaw plastycznych i kreatywnego dekorowania z użyciem różnych materiałów i rekwizytów. Plansza z dużym koszykiem to także przestrzeń do zabaw zręcznościowych w celowanie i sortowanie.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłodze, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 3+

Gracze: 2–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Placeholder for game description]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Placeholder for materials]

Rozwijane umiejętności:

język i komunikacja, kreatywność, empatia i rozpoznawanie emocji, wyobraźnia, samopoznanie, prace plastyczne, przyrodnicze

2.

Wiek: 4+

Gracze: 2–20

Czas: 40 min

Przebieg zabawy:

[Placeholder for game description]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Placeholder for materials]

Rozwijane umiejętności:

integracja, tradycje, prace plastyczne, język i komunikacja

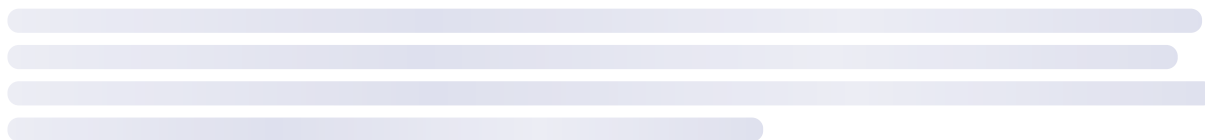
3.

Wiek: 3+

Gracze: 2–20

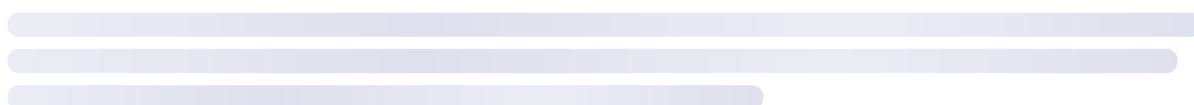
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

integracja, sensoryka, zabawy twórcze, rozpoznawanie układów i wzorów

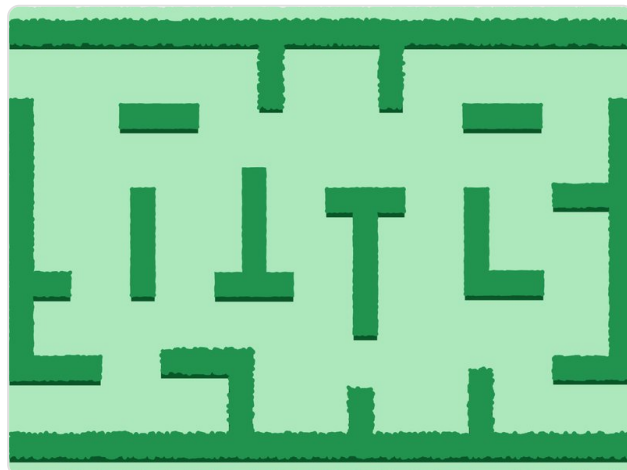


17. Mata: Labirynt

Znajdźcie drogę w labiryncie.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Pełna zakrętów i zakamarków plansza do przechodzenia, skakania, jazdy autkiem lub turlania piłeczki. Wspiera rozwój koordynacji, równowagi i logicznego myślenia.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłodze, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

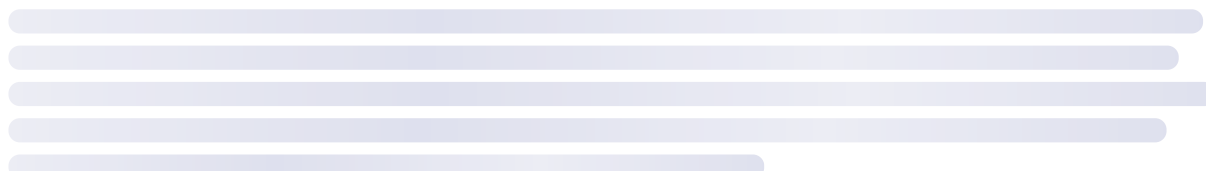
1.

Wiek: 6+

Gracze: 2–10

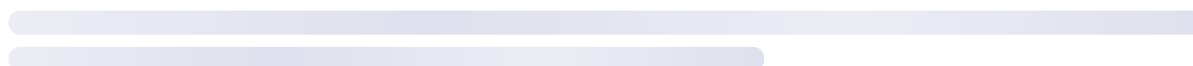
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

integracja, język i komunikacja, rozumienie instrukcji, koordynacja ruchowa, współpraca, orientacja na mapie, percepcja słuchowa, uważność i koncentracja, komunikacja niewerbalna, kodowanie

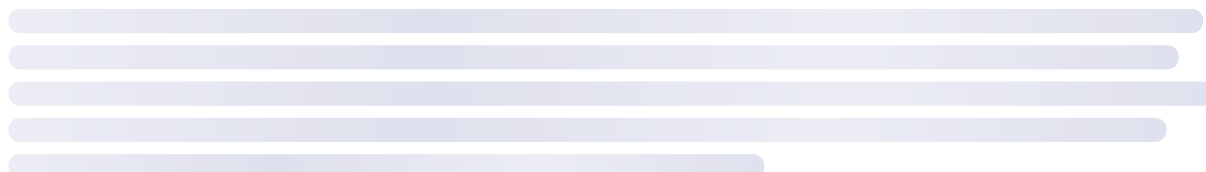
2.

Wiek: 4+

Gracze: 1–20

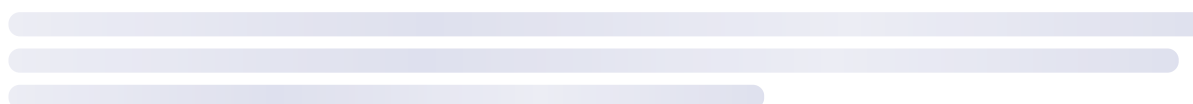
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

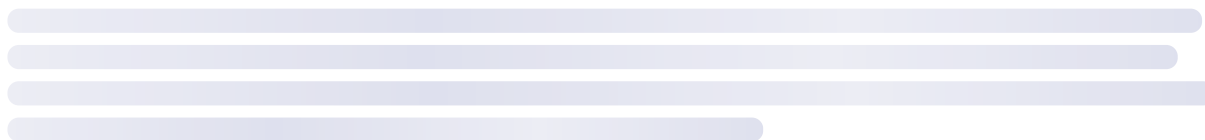
język i komunikacja, rozumienie instrukcji, orientacja na mapie, uważność i koncentracja

3.

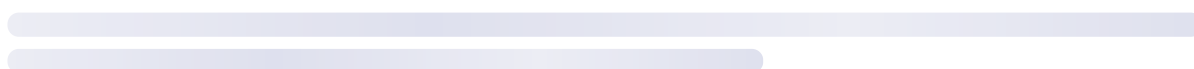
Wiek: 5+

Gracze: 1–10

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

♦ Dostępne w pełnej wersji

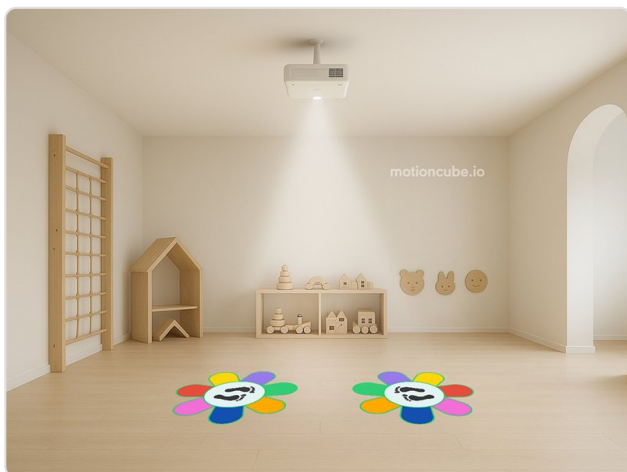
Potrzebne materiały:**Rozwijane umiejętności:**

koordynacja ruchowa, orientacja na mapie, uważność i koncentracja, sensoryka, integracja sensoryczna, planowanie ruchu, tor przeszkód

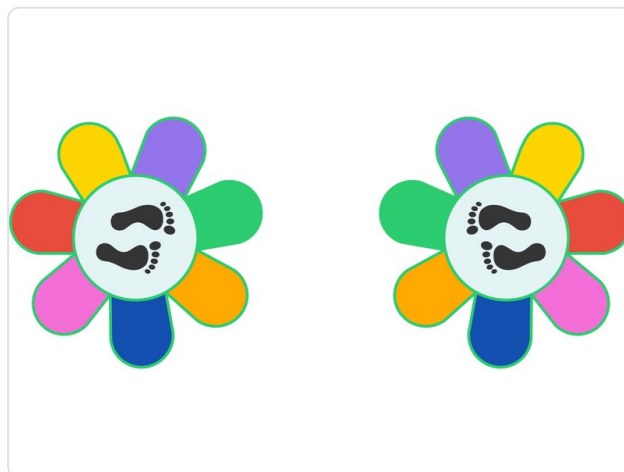


18. Mata: Lustrzane Kwiaty

Rób to co ja – zabawa w parach.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Dwa symetrycznie ułożone kwiatki zachęcają do tańca i zabawy w naśladowanie. Doskonała okazja do ćwiczenia spostrzegawczości, koncentracji i współpracy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłogę, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

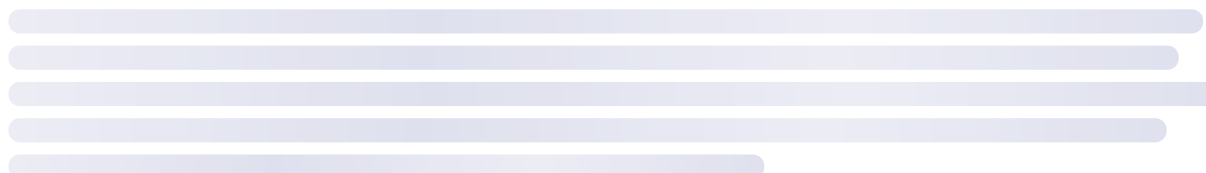
1.

Wiek: 4+

Gracze: 2–20

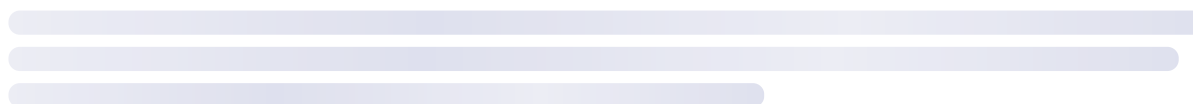
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

integracja, koordynacja ruchowa, rozpoznawanie kolorów, naśladowanie i odgrywanie ról, sprawność fizyczna, zabawy rytmiczno-ruchowe, sekwencje ruchowe, gra z piłką

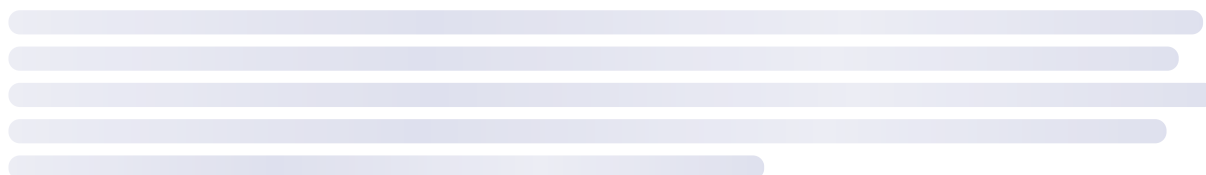
2.

Wiek: 5+

Gracze: 2–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

integracja, koordynacja ruchowa, rozpoznawanie kolorów, naśladowanie i odgrywanie ról, sprawność fizyczna, zabawy rytmiczno-ruchowe, sekwencje ruchowe, kodowanie

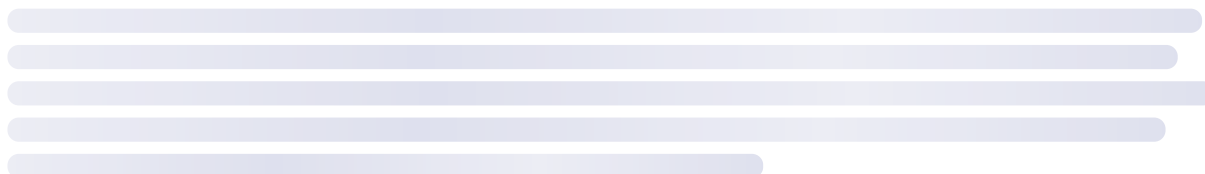
3.

Wiek: 5+

Gracze: 2–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

koordynacja ruchowa, rozpoznawanie kolorów, zabawy rytmiczno-ruchowe, sekwencje ruchowe, kodowanie, zabawy pamięciowe



19. Mata: Miasto

Bawcie się w miejski ruch i życie w mieście.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Kolorowa mata z ulicami, budynkami, parkami i placem zabaw tworzy tętniące życiem miasteczko. Dzieci mogą bawić się swoimi pojazdami, figurkami i wymyślać miejskie przygody – od przejazdu autobusem po wizytę na rynku. Idealna do zabaw w ruchu z rekwizytami, odgrywania ról i nauki zasad bezpieczeństwa.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłozę, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

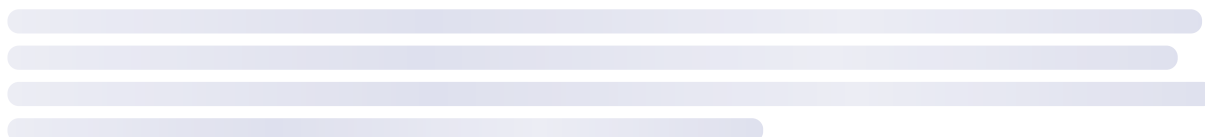
1.

Wiek: 3+

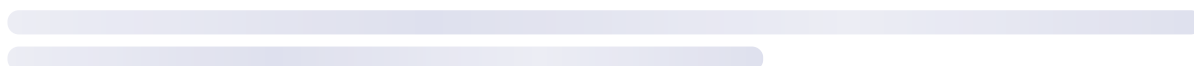
Gracze: 2–10

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

współpraca, historie i zabawy narracyjne, orientacja na mapie, ruch drogowy, umiejętności społeczne

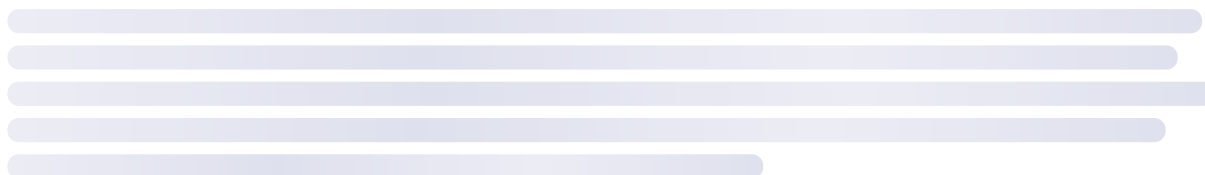
2.

Wiek: 4+

Gracze: 1–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

współpraca, orientacja na mapie, ruch drogowy, spostrzegawczość

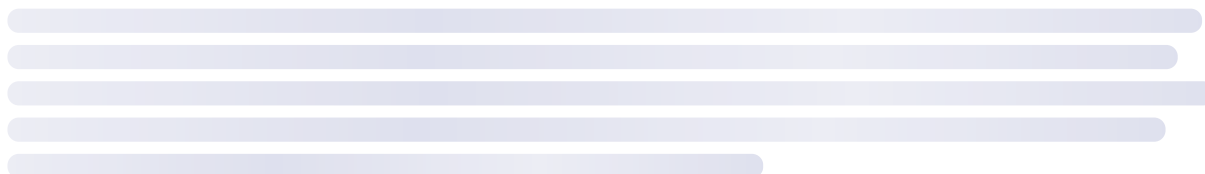
3.

Wiek: 5+

Gracze: 1–10

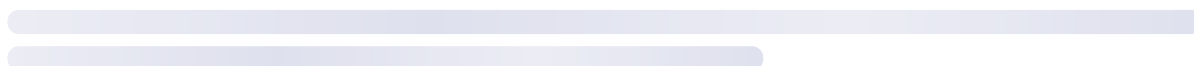
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

współpraca, historie i zabawy narracyjne, orientacja na mapie, ruch drogowy

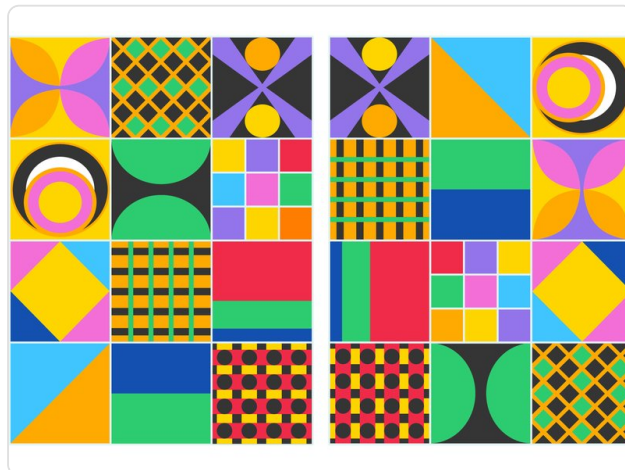


20. Mata: Mix Wzorów

Odnajdźcie wzory i dopasujcie wycinanki.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Dwie siatki wzorów – to wyzwanie dla spostrzegawczych. Dzieci porównują, odnajdują różnice i ćwiczą logiczne myślenie w formie kreatywnych wyzwań.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłodze, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 5+

Gracze: 2–12

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted content]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted content]

Rozwijane umiejętności:

percepcja wzrokowa, rozpoznawanie układów i wzorów, uważność i koncentracja, współpraca

2.

Wiek: 4+

Gracze: 1–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted content]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted content]

Rozwijane umiejętności:

kreatywność, percepcja wzrokowa, rozpoznawanie układów i wzorów, prace plastyczne, zabawy twórcze

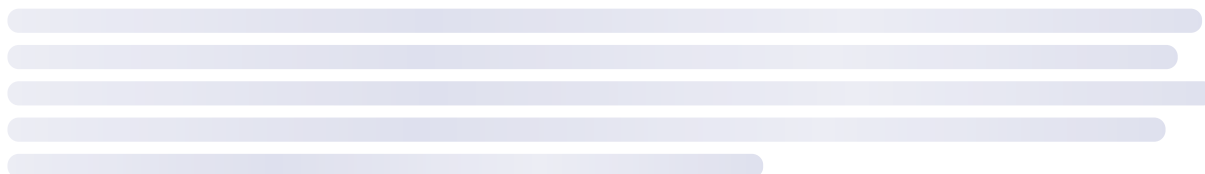
3.

Wiek: 5+

Gracze: 2–12

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

kreatywność, percepcja wzrokowa, rozpoznawanie układów i wzorów, uważność i koncentracja, naśladowanie i odgrywanie ról, świadomość ciała w przestrzeni

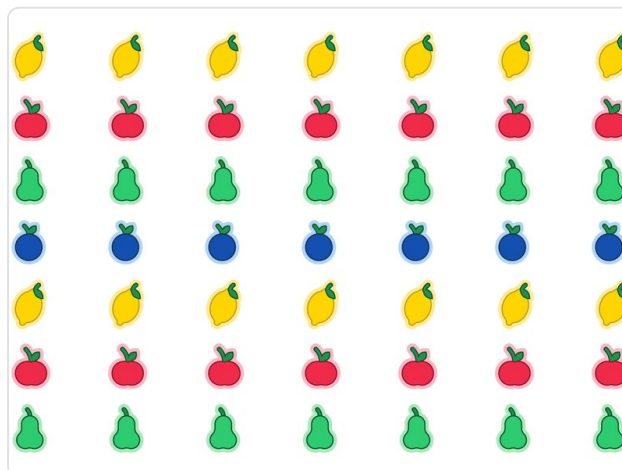


21. Mata: Owocowy Twister

Zajmujcie pozycje podawane przez graczy.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Wesoła mata z owocami zamiast kolorowych kół, inspirowana klasyczną grą w Twistera. Doskonała do zabaw ruchowych, które rozciągają, bawią i wywołują mnóstwo śmiechu. To także wspaniała przestrzeń do gier zręcznościowych z trafianiem do celu.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłodze, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

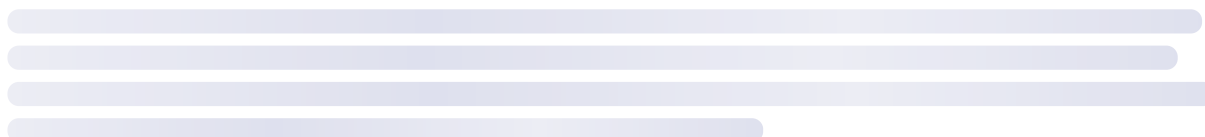
1.

Wiek: 5+

Gracze: 2–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

integracja, koordynacja i równowaga, spostrzegawczość, percepcja wzrokowa, rozpoznawanie kolorów, rywalizacja, język i komunikacja, integracja sensoryczna

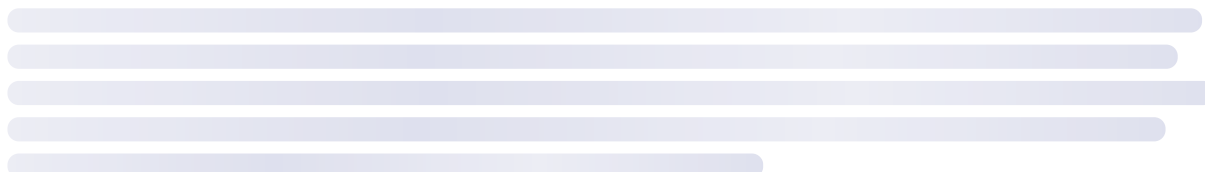
2.

Wiek: 6+

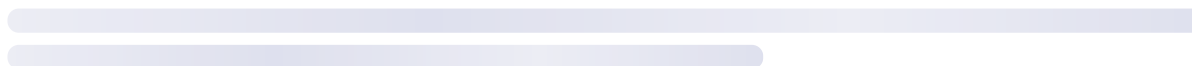
Gracze: 4–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

integracja, koordynacja i równowaga, współpraca, język i komunikacja, integracja sensoryczna, rozumienie instrukcji, zabawy taneczne

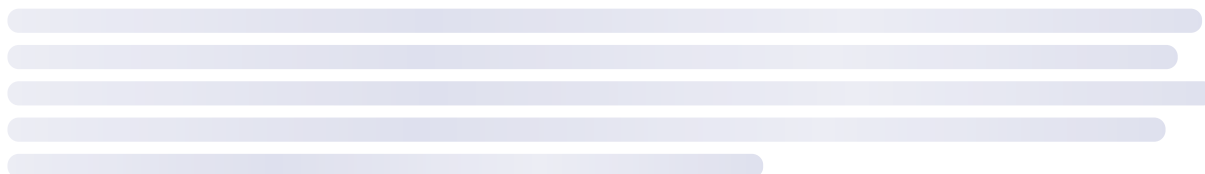
3.

Wiek: 5+

Gracze: 2–10

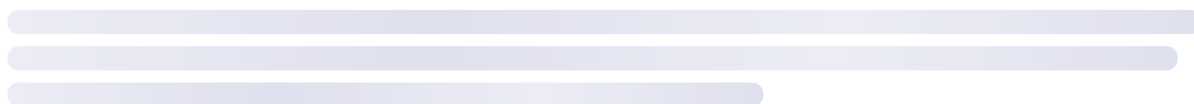
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

koordynacja i równowaga, myślenie logiczne, rywalizacja, zręczność, rzuty do celu

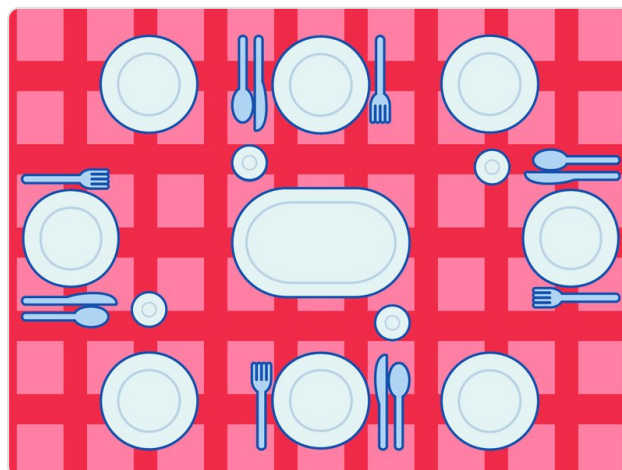


22. Mata: Piknik

Przygotujcie jedzenie na piknik i zaproście gości.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Mata przedstawia koc piknikowy z talerzykami i miejscami na potrawy. Idealna do zabaw tematycznych z rekwizytami – można przygotować dania i zaprosić gości do wspólnej zabawy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłogę, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

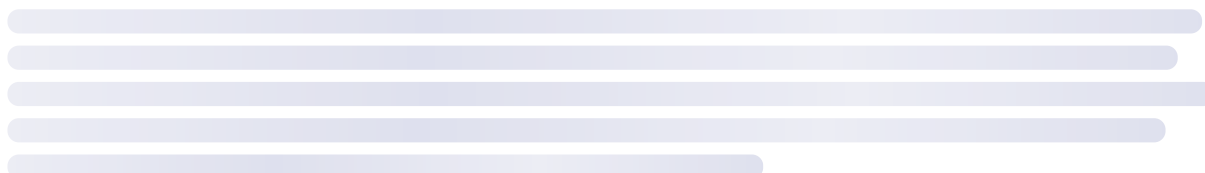
1.

Wiek: 3+

Gracze: 2–20

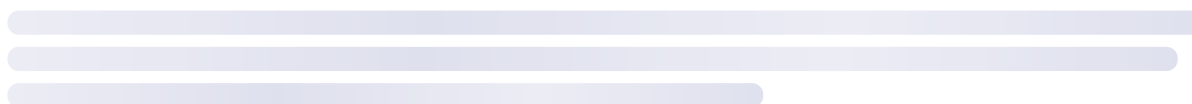
Czas: 5 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

integracja, kreatywność, rywalizacja, prace manualne i konstrukcyjne, zręczność

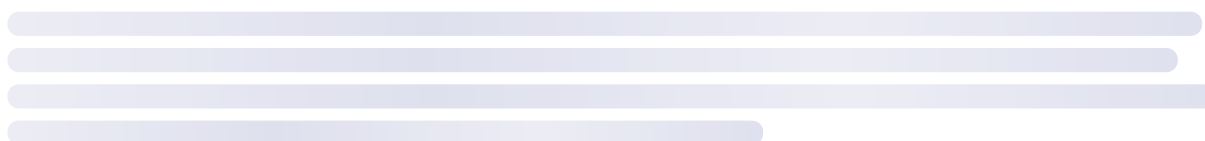
2.

Wiek: 4+

Gracze: 1–20

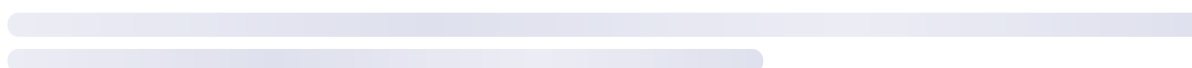
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

integracja, zabawy twórcze, współpraca, historie i zabawy narracyjne, tradycje, umiejętności społeczne, naśladowanie i odgrywanie ról, prace manualne i konstrukcyjne, język i komunikacja

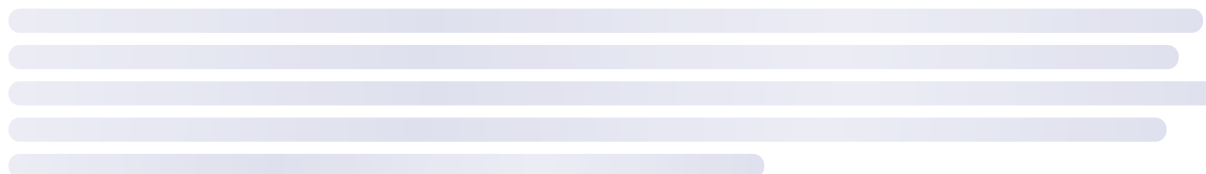
3.

Wiek: 5+

Gracze: 2–20

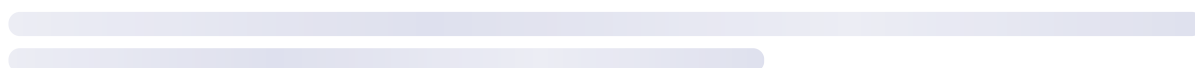
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

współpraca, historie i zabawy narracyjne, umiejętności społeczne, naśladowanie i odgrywanie ról, język i komunikacja, empatia i rozpoznawanie emocji, elementy rytuałów i rymowanek

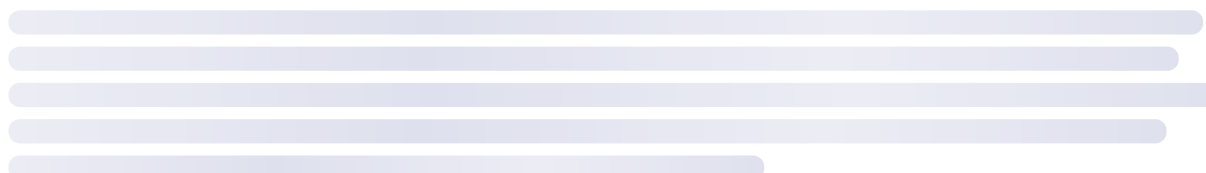
4.

Wiek: 7+

Gracze: 2–20

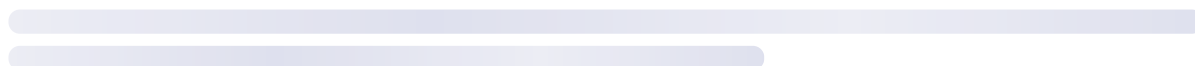
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

integracja, komunikacja niewerbalna, zabawy twórcze, historie i zabawy narracyjne, umiejętności społeczne, naśladowanie i odgrywanie ról, empatia i rozpoznawanie emocji, kodowanie



23. Mata: Plaža Obserwacyjna

Znajdźcie na plaży zagubione przedmioty.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikaciji

Ilustracja plaży pełna szczegółów, która stwarza przestrzeń do zabaw rozwijających spostrzegawczość. Dzieci mogą wyszukiwać ukryte przedmioty, porównywać elementy i tworzyć własne historie o wakacyjnych przygodach.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłodze, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

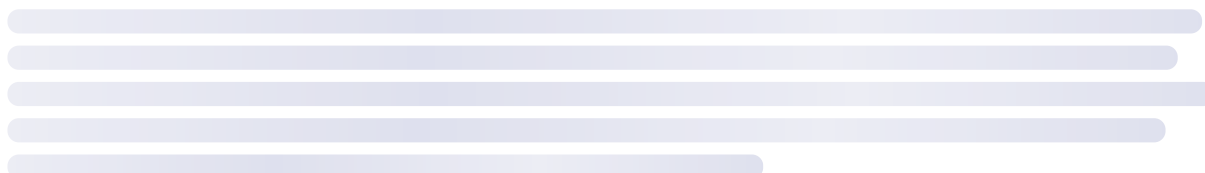
1.

Wiek: 6+

Gracze: 2–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

uwaga i koncentracja, rywalizacja, spostrzegawczość, język i komunikacja, percepcja wzrokowa, zagadki

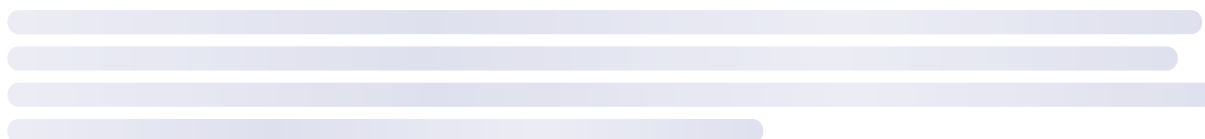
2.

Wiek: 3+

Gracze: 1–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

uwaga i koncentracja, rywalizacja, spostrzegawczość, język i komunikacja, percepcja wzrokowa, zagadki

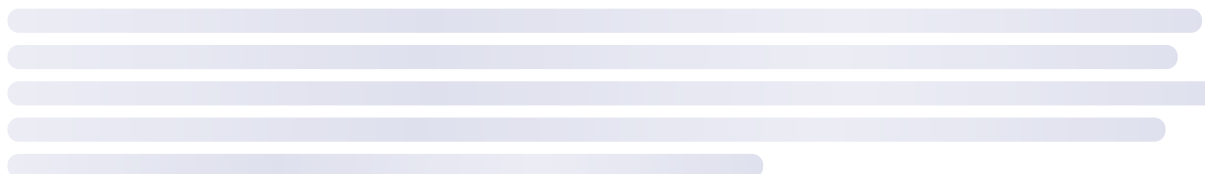
3.

Wiek: 4+

Gracze: 2–20

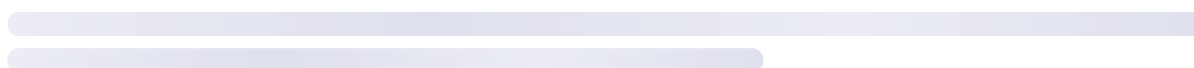
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

uwaga i koncentracja, rywalizacja, spostrzegawczość, język i komunikacja, percepcja wzrokowa, wyścigi

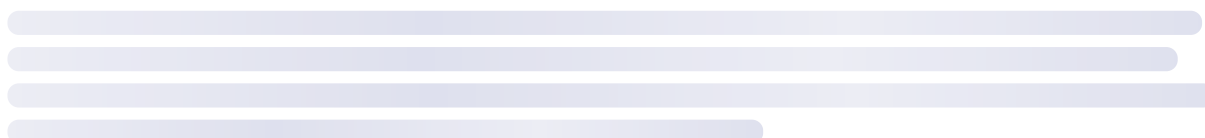
4.

Wiek: 4+

Gracze: 2–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

uwaga i koncentracja, rywalizacja, spostrzegawczość, język i komunikacja, percepcja wzrokowa, zagadki



24. Mata: Podium Medalowe

Nagradzaj uczestników orderami i oklaskami.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Trzy kolorowe medale ułożone jak podium tworzą przestrzeń do zabaw w zawody i nagradzania zwycięzców. Idealna po aktywnościach sportowych lub jako scena do wspólnego świętowania sukcesów.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłodze, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 4+

Gracze: 3–20

Czas: 10 min

Przebieg zabawy:

[Placeholder for game description]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Placeholder for materials]

Rozwijane umiejętności:

rywalizacja, umiejętności społeczne, empatia i rozpoznawanie emocji

2.

Wiek: 4+

Gracze: 2–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Placeholder for game description]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

historie i zabawy narracyjne, empatia i rozpoznawanie emocji, samopoznanie, umiejętności społeczne, kategoryzowanie

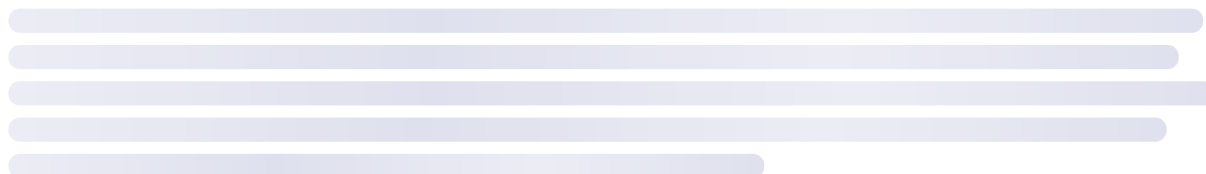
3.

Wiek: 5+

Gracze: 2–20

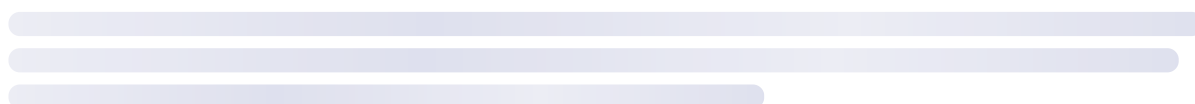
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kategoryzowanie, percepcja wzrokowa, współpraca, myślenie logiczne

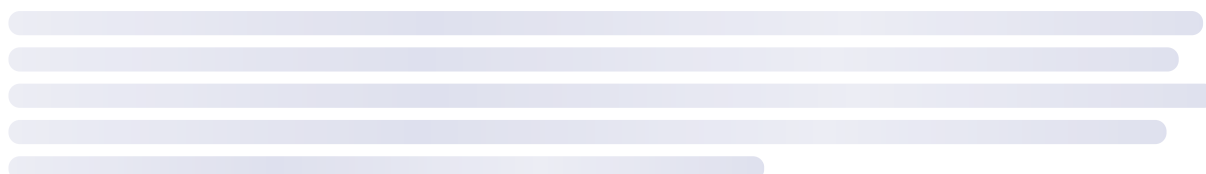
4.

Wiek: 3+

Gracze: 3–30

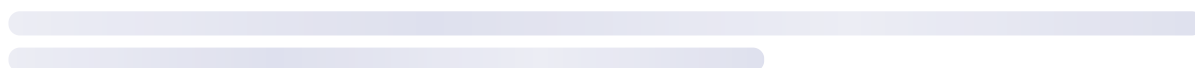
Czas: 10 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

rywalizacja, zręczność, rzuty do celu

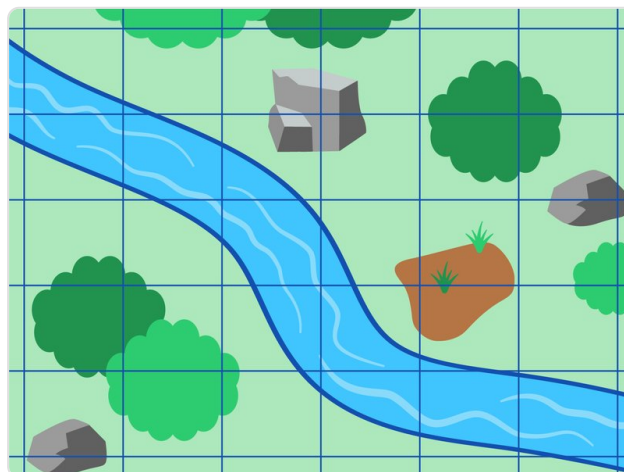


25. Mata: Pole Bitwy

Budujcie bazy i zdobywajcie pola na planszy.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza podzielona na strefy z przeszkodami tworzy przestrzeń do taktycznych zabaw i rywalizacji. Dzieci mogą wykorzystać figurki, klocki lub własnoręcznie wykonane rekwizyty, by rozgrywać bitwy i ćwiczyć strategiczne planowanie.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłodze, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 4+

Gracze: 1–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text]

Rozwijane umiejętności:

kreatywność, historie i zabawy narracyjne, umiejętności społeczne, współpraca, prace manualne i konstrukcyjne

2.

Wiek: 6+

Gracze: 4–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text]

Rozwijane umiejętności:

kreatywność, umiejętności społeczne, współpraca, prace manualne i konstrukcyjne, rywalizacja, wyobraźnia przestrzenna

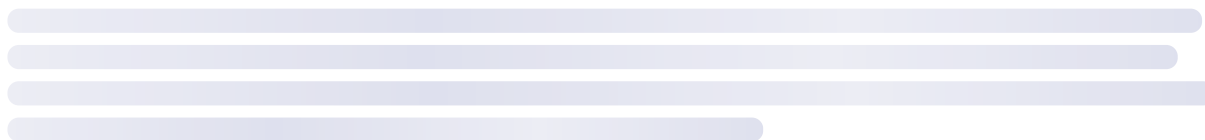
3.

Wiek: 6+

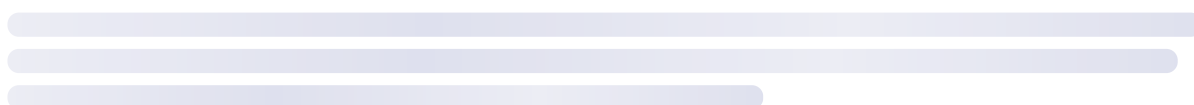
Gracze: 1–10

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

myślenie logiczne, współpraca, orientacja na mapie, kodowanie, pomiar i porównanie

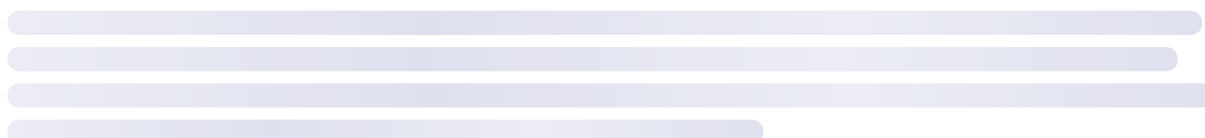
4.

Wiek: 4+

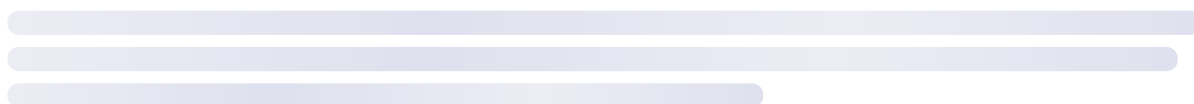
Gracze: 2–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kreatywność, myślenie logiczne, spostrzegawczość, orientacja na mapie, rozumienie instrukcji, zagadki

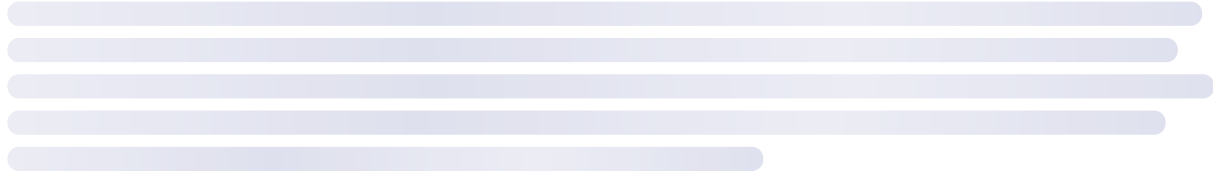
5.

Wiek: 6+

Gracze: 2–20

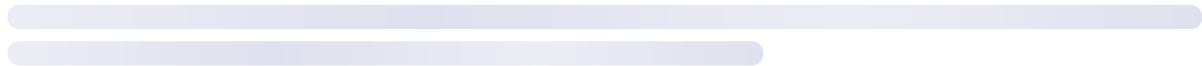
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



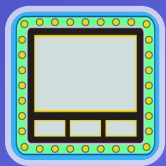
♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

myślenie logiczne, współpraca, orientacja na mapie, percepcja wzrokowa

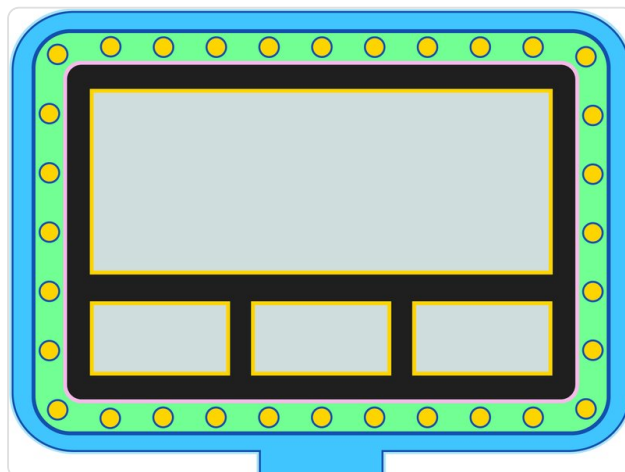


26. Mata: Quiz

Bawcie się w pytania i odpowiedzi.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Kolorowy ekran z polami do gier w pytania i odpowiedzi. Zabawa na planszy sprawdzi wiedzę, pamięć i refleks – świetna do pracy w większych grupach.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłogę, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

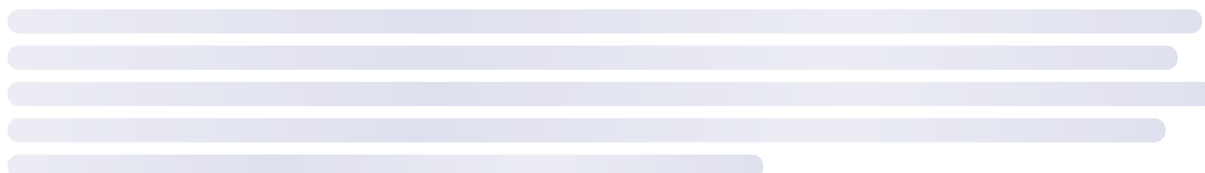
1.

Wiek: 6+

Gracze: 2–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

język i komunikacja, współpraca, kategoryzowanie, rywalizacja, myślenie logiczne, rozumienie instrukcji, zagadki

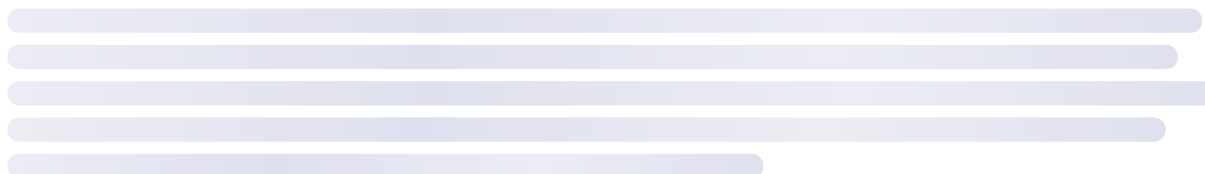
2.

Wiek: 5+

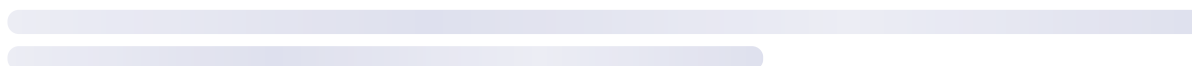
Gracze: 2–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

język i komunikacja, współpraca, kategoryzowanie, myślenie logiczne, rozumienie instrukcji, empatia i rozpoznawanie emocji, umiejętności społeczne, zagadki

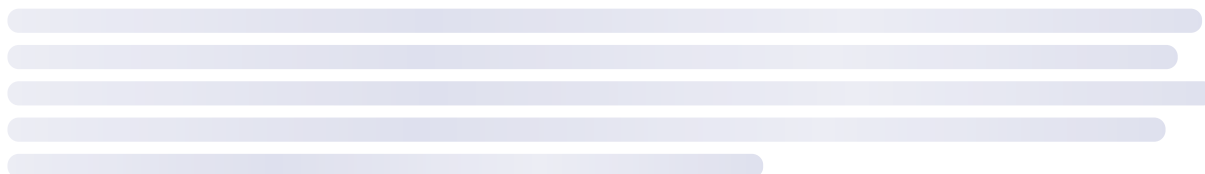
3.

Wiek: 3+

Gracze: 2–20

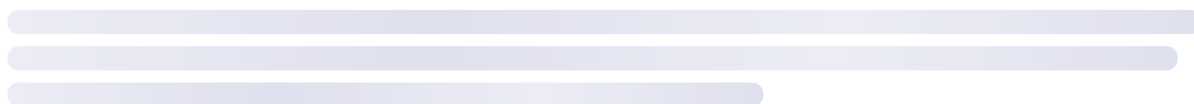
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

język i komunikacja, współpraca, kategoryzowanie, myślenie logiczne, rozumienie instrukcji, percepcja słuchowa

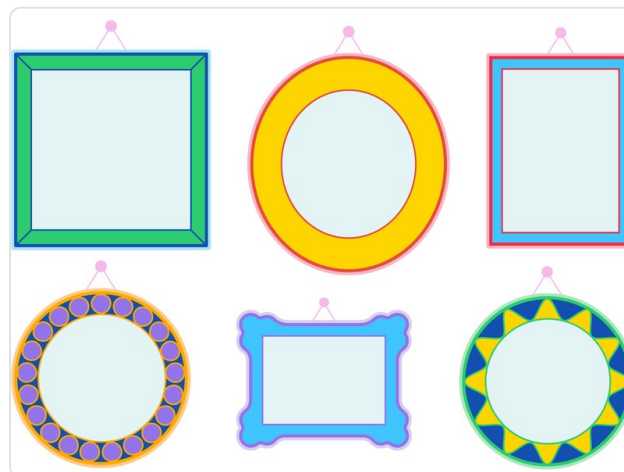


27. Mata: Ramki

Twórzcie portrety i scenki z rekwizytów lub cieni.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Mata stwarza przestrzeń do kreatywnej ekspresji i wspólnego tworzenia. Można ją wykorzystać do tworzenia portretów, kolaży, scenek, teatru cieni, a także do prezentacji gotowych prac plastycznych, które zyskują tu własne dekoracyjne „ramy”.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłodze, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 3+

Gracze: 1–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted content]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted content]

Rozwijane umiejętności:

język i komunikacja, kreatywność, współpraca, empatia i rozpoznawanie emocji, wyobraźnia, prace plastyczne

2.

Wiek: 6+

Gracze: 2–12

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted content]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted content]

Rozwijane umiejętności:

język i komunikacja, kreatywność, współpraca, empatia i rozpoznawanie emocji, wyobraźnia, rozumienie instrukcji, prace plastyczne, wyobraźnia przestrzenna

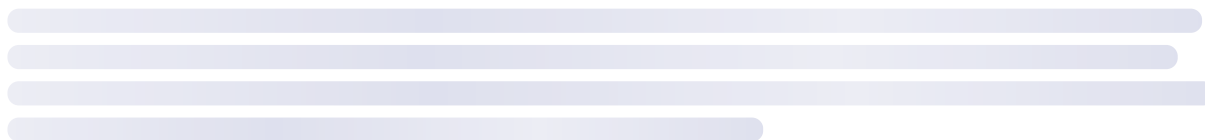
3.

Wiek: 3+

Gracze: 1–20

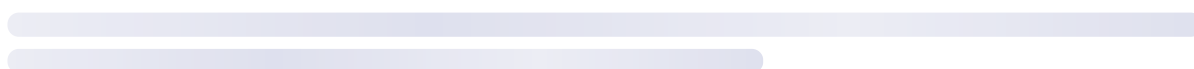
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

język i komunikacja, kreatywność, współpraca, empatia i rozpoznawanie emocji, wyobraźnia, prace plastyczne, wyobraźnia przestrzenna

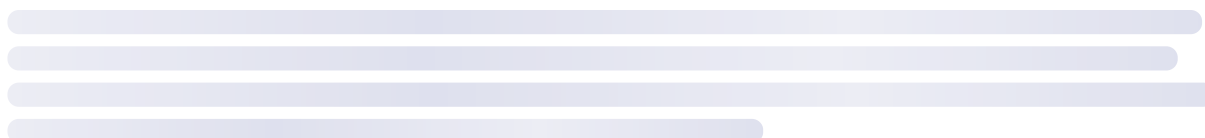
4.

Wiek: 5+

Gracze: 1–20

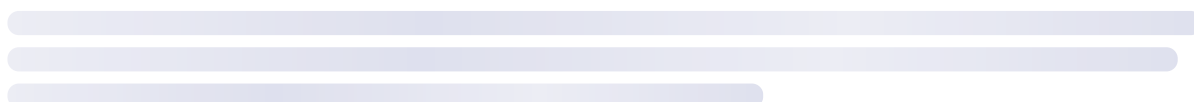
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

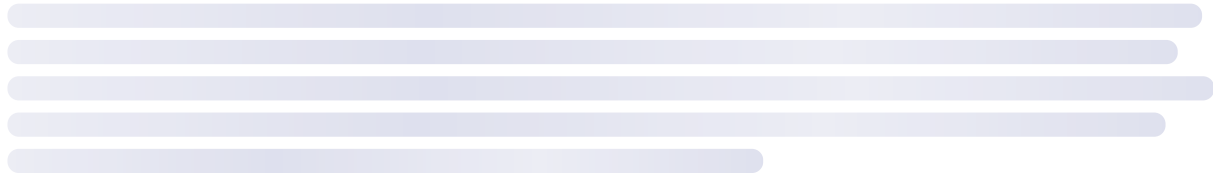
język i komunikacja, kreatywność, empatia i rozpoznawanie emocji, wyobraźnia, samopoznanie

5.

Wiek: 6+

Gracze: 1–3

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

zręczność, świadomość ciała w przestrzeni, język i komunikacja, kreatywność, empatia i rozpoznawanie emocji, wyobraźnia, zabawy paluszkowe, komunikacja niewerbalna

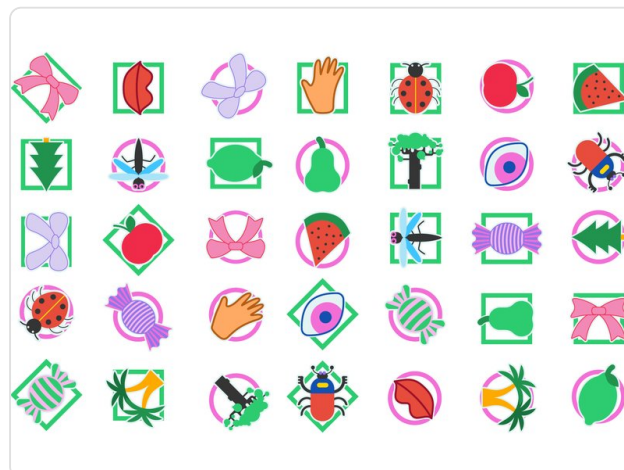


28. Mata: Rozsypanka Obrazkowa

Odszukajcie wskazane przedmioty na planszy.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Mata z zestawem różnorodnych elementów graficznych to doskonała przestrzeń do zabaw w sportowawczość i kreatywne gry edukacyjne. Można na niej wyszukiwać pary, tworzyć kategorie, bawić się w gry językowe lub wykorzystać jako tarczę do rzutów.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłodze, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

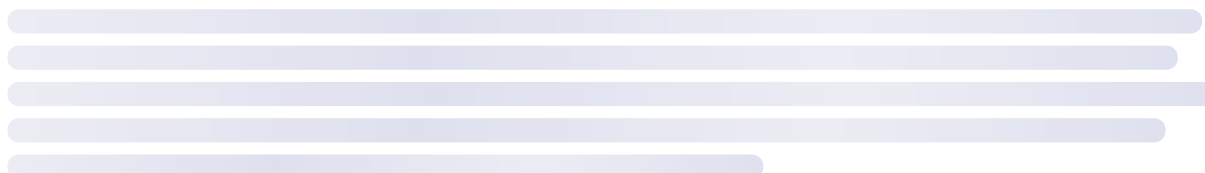
1.

Wiek: 5+

Gracze: 4–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

spostrzegawczość, percepcja wzrokowa, język i komunikacja, rywalizacja, rozpoznawanie układów i wzorów

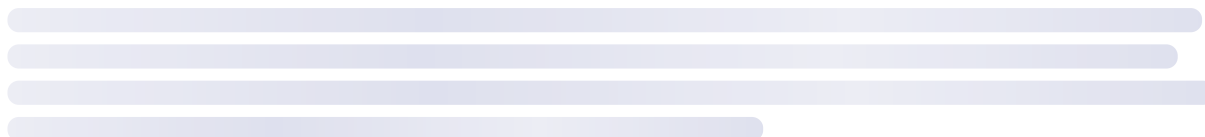
2.

Wiek: 6+

Gracze: 1–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

spostrzegawczość, percepcja wzrokowa, język i komunikacja, rywalizacja, przyrodnicze, zagadki, myślenie logiczne

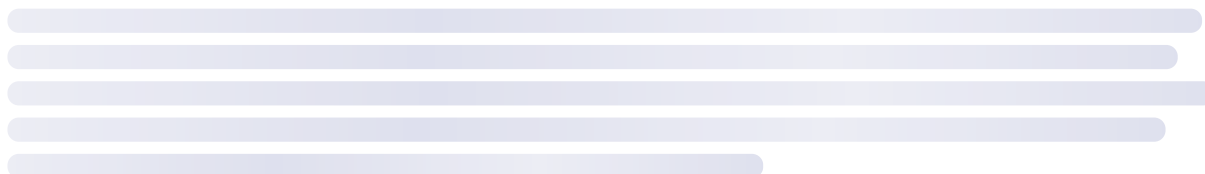
3.

Wiek: 6+

Gracze: 2–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

spostrzegawczość, percepcja wzrokowa, język i komunikacja, rywalizacja, rozpoznawanie kolorów, myślenie logiczne, zagadki

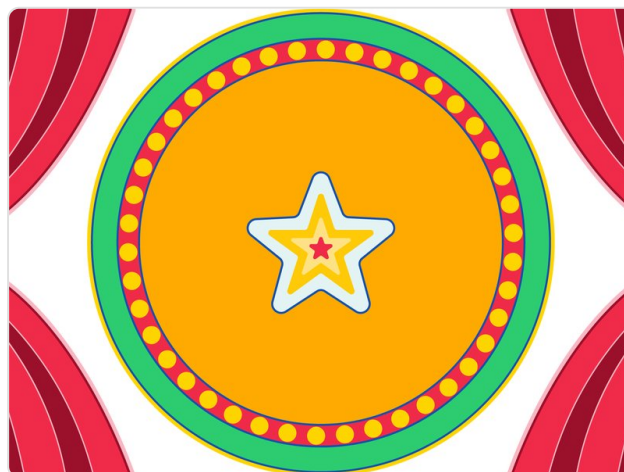


29. Mata: Scena

Przestrzeń do występów i tańca.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Okrągła scena z kurtynami po bokach zaprasza do zabaw teatralnych, tańca i występów. Dzieci mogą tworzyć własne przedstawienia, wcielać się w role i prezentować swoje talenty, jak na prawdziwej scenie.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłodze, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

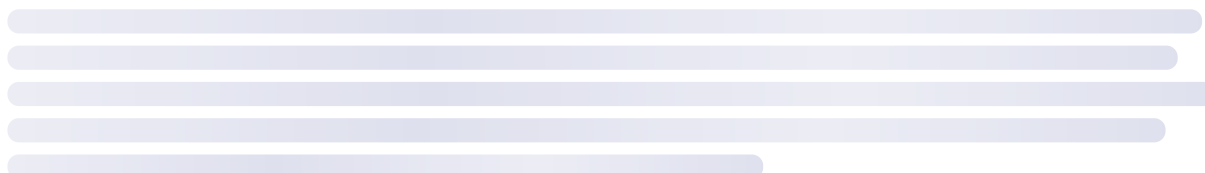
1.

Wiek: 5+

Gracze: 6–12

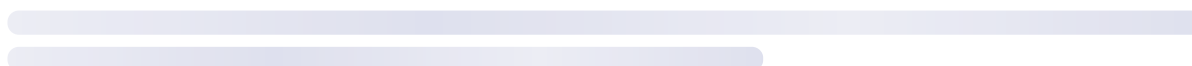
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

integracja, współpraca, zręczność, wyobraźnia przestrzenna

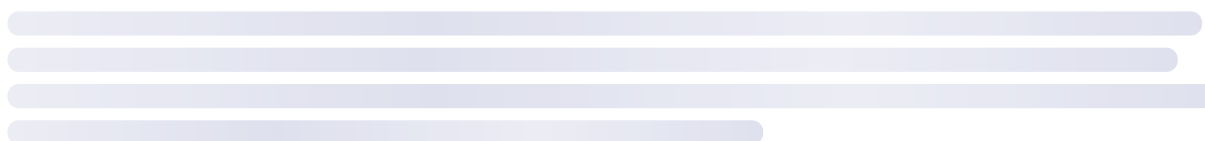
2.

Wiek: 4+

Gracze: 4–15

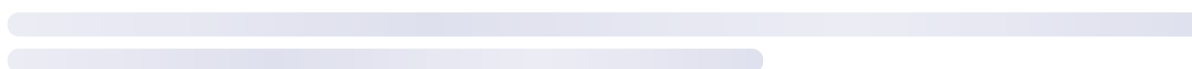
Czas: 5 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

teatr, integracja, współpraca, koordynacja ruchowa, świadomość ciała w przestrzeni

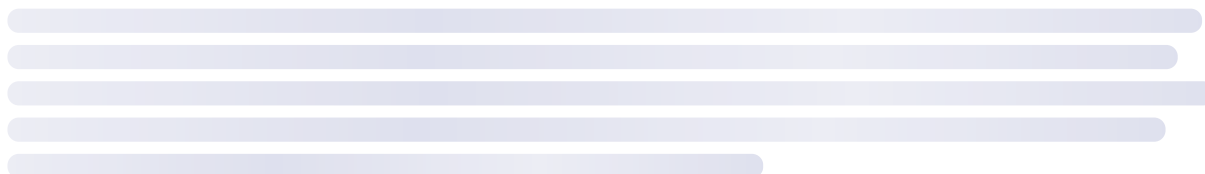
3.

Wiek: 6+

Gracze: 4–20

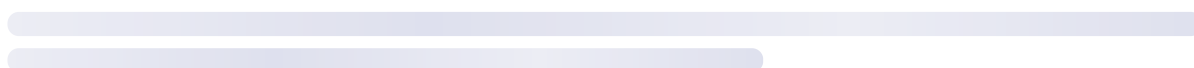
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

teatr, integracja, współpraca, elementy rytuałów i rymowanek, świadomość ciała w przestrzeni, kreatywność, język i komunikacja

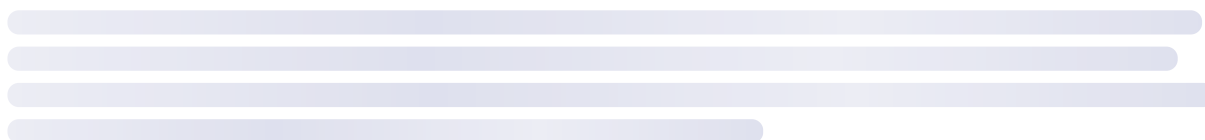
4.

Wiek: 5+

Gracze: 4–20

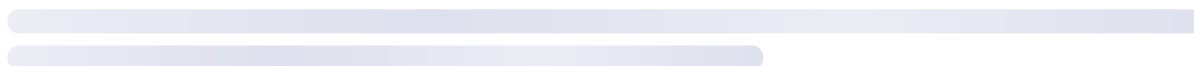
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

teatr, integracja, współpraca, elementy rytuałów i rymowanek, koordynacja i równowaga, świadomość ciała w przestrzeni, naśladowanie i odgrywanie ról, zabawy taneczne

5.

Wiek: 5+

Gracze: 4–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

teatr, integracja, współpraca, elementy rytuałów i rymowanek, koordynacja i równowaga, naśladowanie i odgrywanie ról, świadomość ciała w przestrzeni

6.

Wiek: 5+

Gracze: 4–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

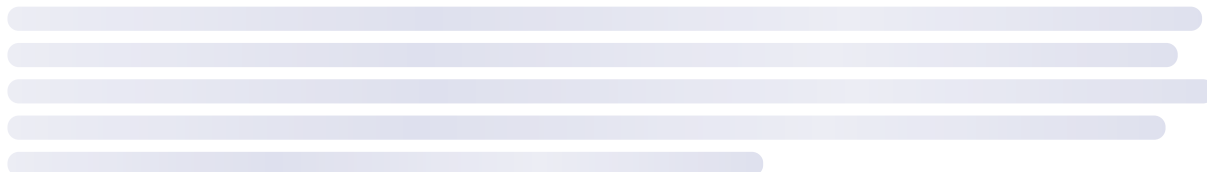
teatr, integracja, współpraca, świadomość ciała w przestrzeni, język i komunikacja, naśladowanie i odgrywanie ról, gra losowa

7.

Wiek: 3+

Gracze: 4–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

teatr, integracja, współpraca, elementy rytuałów i rymowanek, sekwencje ruchowe, świadomość ciała w przestrzeni, zabawy taneczne

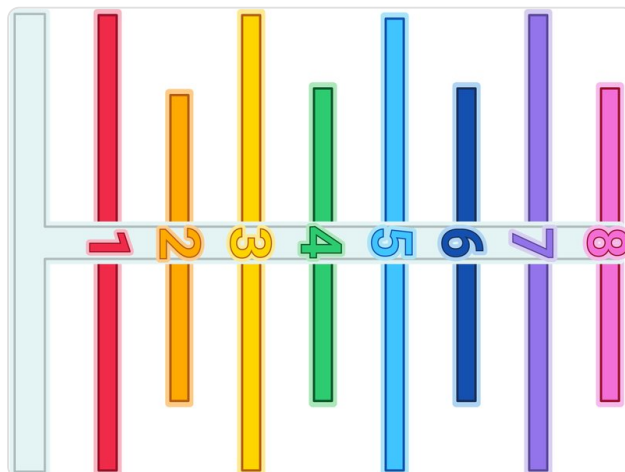


30. Mata: Skok w Dal

Skaczcie jak najdalej i mierzcie odległości.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Miarka z kolorami i liczbami zachęca do skakania, mierzenia odległości i zdrowej rywalizacji. Pomaga rozwijać siłę, koordynację i równowagę podczas wielu aktywności fizycznych.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłogę, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

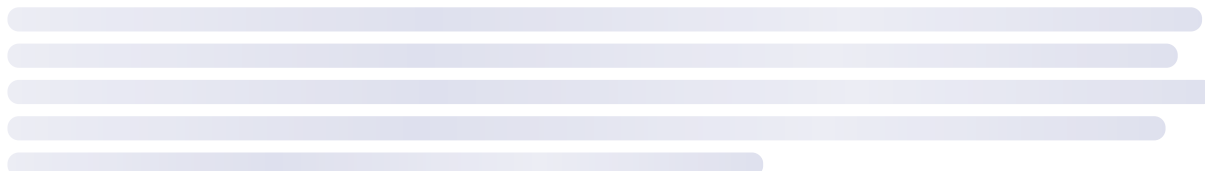
1.

Wiek: 5+

Gracze: 4–20

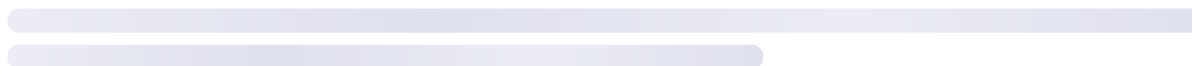
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

koordynacja ruchowa, pomiar i porównanie, rywalizacja, sprawność fizyczna

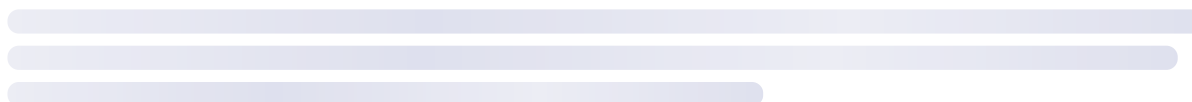
2.

Wiek: 4+

Gracze: 1–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

koordynacja ruchowa, pomiar i porównanie, rywalizacja, sprawność fizyczna

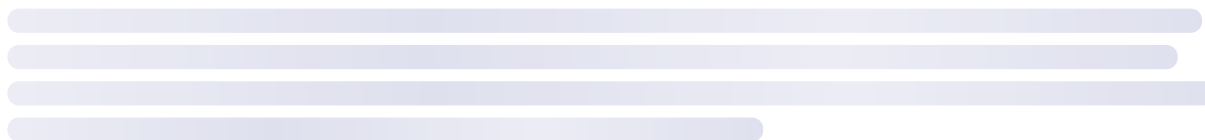
3.

Wiek: 6+

Gracze: 2–20

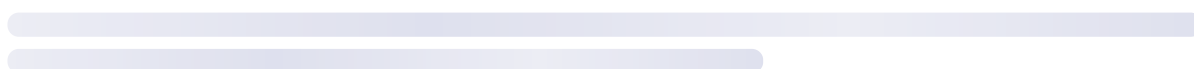
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

koordynacja ruchowa, pomiar i porównanie, rywalizacja, zręczność, rzuty do celu

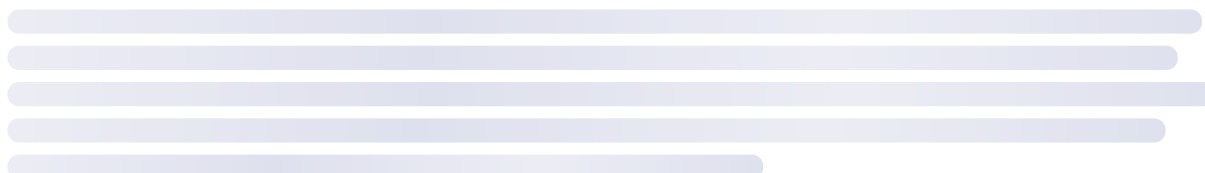
4.

Wiek: 5+

Gracze: 1–20

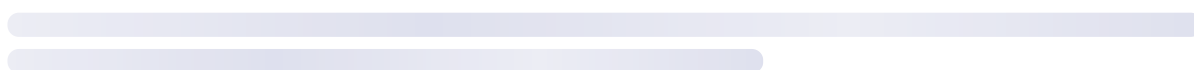
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

koordynacja ruchowa, pomiar i porównanie, rywalizacja, sprawność fizyczna

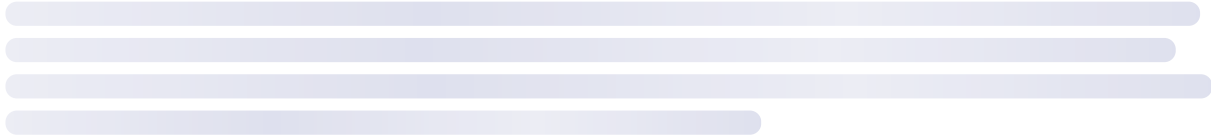
5.

Wiek: 6+

Gracze: 2–20

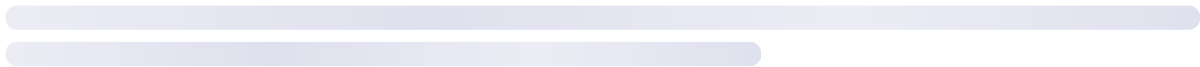
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

koordynacja ruchowa, współpraca, myślenie logiczne, pomiar i porównanie, rywalizacja



31. Mata: Słońce

Tańczcie na promykach słońca.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Słoneczna mata wprowadza pozytywny nastrój i energię do zabawy. Zachęca dzieci do skakania, rozciągania się i wspólnych zabaw. Promienie słońca mogą również służyć jako tory do gier zręcznościowych.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłodze, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

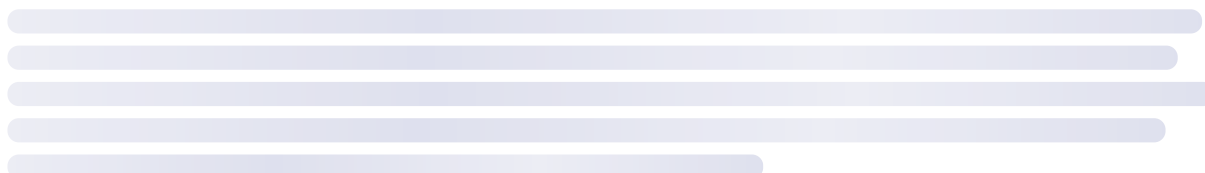
1.

Wiek: 6+

Gracze: 6–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

integracja, komunikacja niewerbalna, współpraca, uważność i koncentracja, spostrzegawczość

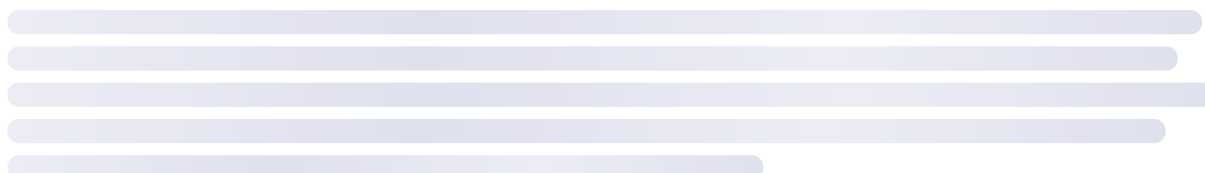
2.

Wiek: 6+

Gracze: 6–20

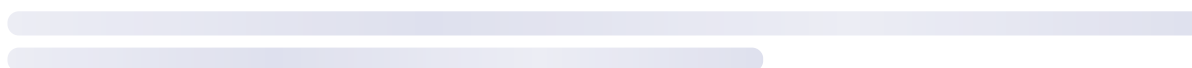
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

integracja, komunikacja niewerbalna, współpraca, uważność i koncentracja

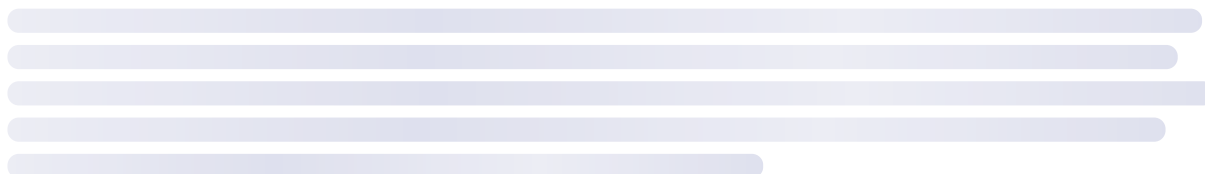
3.

Wiek: 4+

Gracze: 6–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

integracja, komunikacja niewerbalna, współpraca, uważność i koncentracja, integracja sensoryczna, zabawy rytmiczno-muzyczne

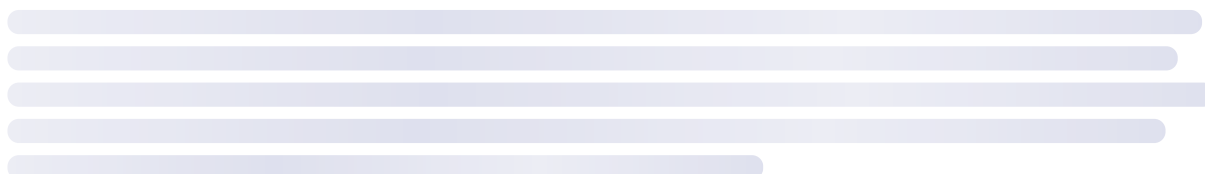
4.

Wiek: 3+

Gracze: 2–12

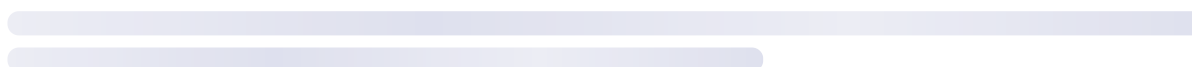
Czas: 10 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

rywalizacja, zręczność, planowanie ruchu, myślenie logiczne, integracja sensoryczna, wyścigi

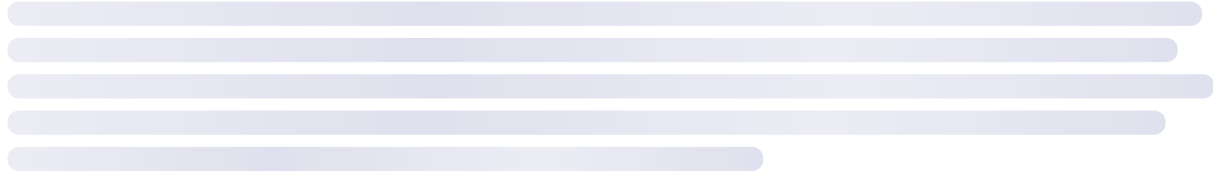
5.

Wiek: 4+

Gracze: 2–12

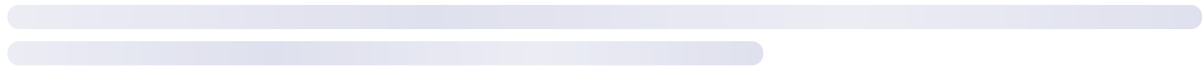
Czas: 10 min

Przebieg zabawy:



◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

rywalizacja, zręczność, planowanie ruchu, myślenie logiczne, rzuty do celu

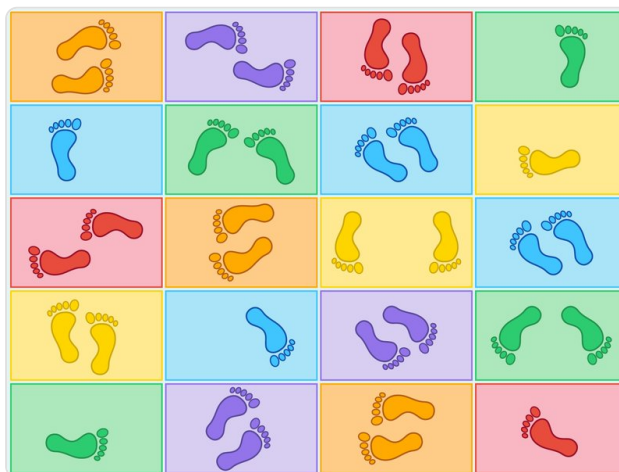


32. Mata: Tańczące Stópki

Poruszajcie się rytmicznie po śladach stóp.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Siatka pól z różnie ustawionymi śladami stóp zaprasza do zabaw rytmicznych i tanecznych. Rozwija poczucie rytmu, pamięć ruchową i koordynację.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłogę, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

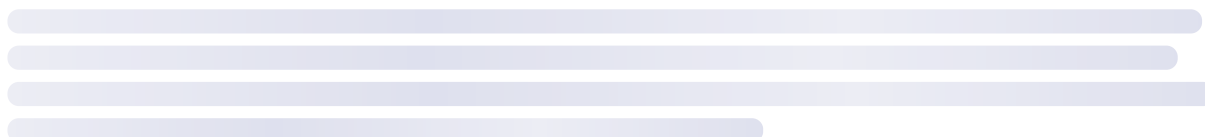
1.

Wiek: 3+

Gracze: 1–20

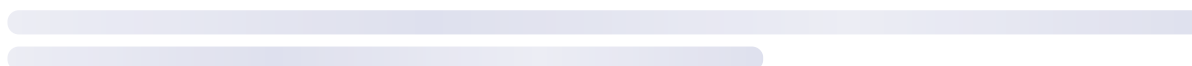
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

koordynacja i równowaga, zabawy taneczne, sekwencje ruchowe, planowanie ruchu, zabawy rytmiczno-ruchowe

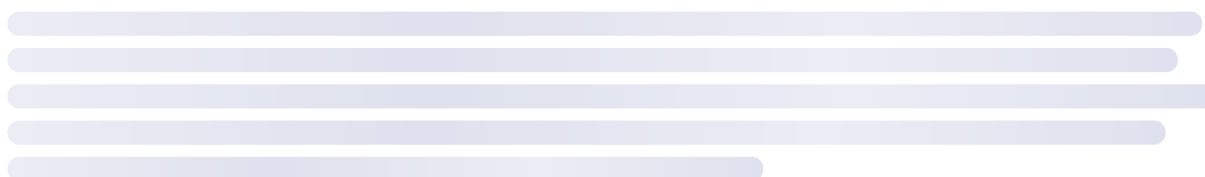
2.

Wiek: 5+

Gracze: 2–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

koordynacja i równowaga, zabawy taneczne, zabawy pamięciowe, sekwencje ruchowe, planowanie ruchu

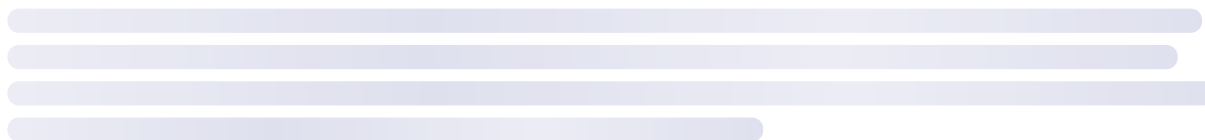
3.

Wiek: 3+

Gracze: 4–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

wyobrażnia, role społeczne, naśladowanie i odgrywanie ról, uważność i koncentracja, wyścigi, zabawy taneczne, planowanie ruchu

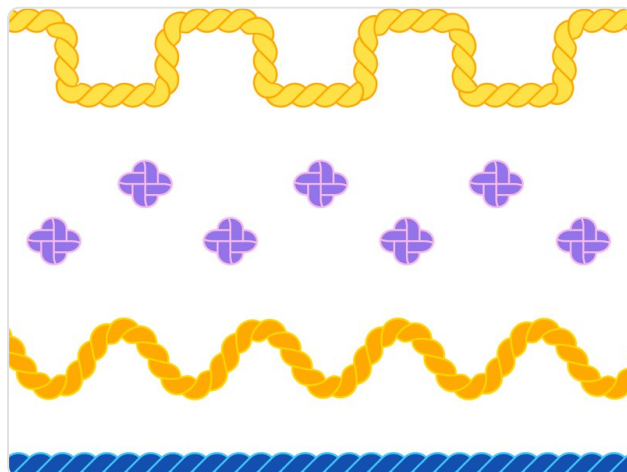


33. Mata: Tory Linowe

Pokonajcie linowy szlak.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Kolorowe liny ułożone w różne kształty tworzą wspaniałe tory przeszkód lub ścieżki do naśladowania. Dzieci poćwiczą na nich równowagę ciała i gibkość. To doskonała przestrzeń do kreatywnego ruchu i zabaw sportowych.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłodze, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

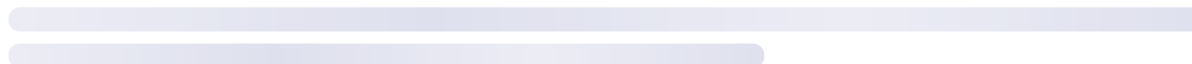
1.

Wiek: 4+

Gracze: 1–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

integracja sensoryczna, koordynacja ruchowa, koordynacja i równowaga, zręczność, współpraca, planowanie ruchu, rywalizacja, sekwencje ruchowe, tor przeszkód

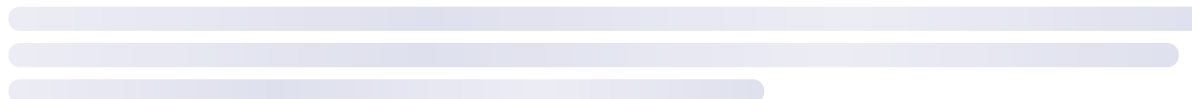
2.

Wiek: 4+

Gracze: 1–20

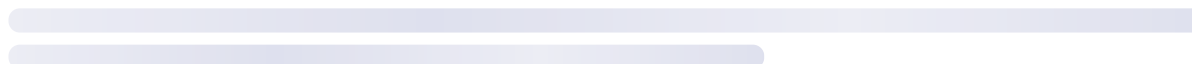
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

integracja sensoryczna, koordynacja i równowaga, zręczność, współpraca, planowanie ruchu, rywalizacja, wyścigi

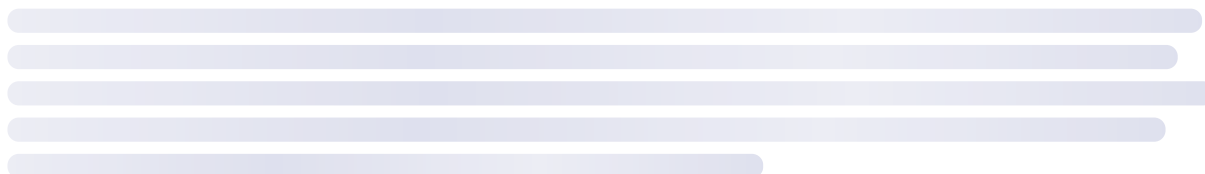
3.

Wiek: 3+

Gracze: 1–20

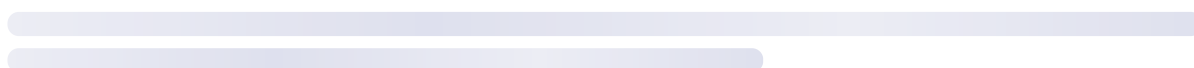
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

integracja sensoryczna, koordynacja i równowaga, zręczność, planowanie ruchu, sekwencje ruchowe, naśladowanie i odgrywanie ról, tor przeszkód

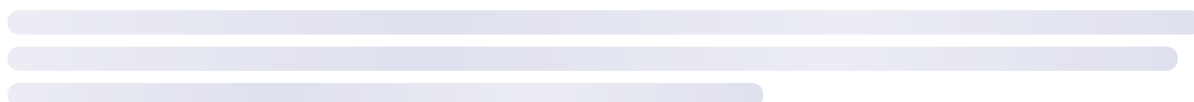
4.

Wiek: 5+

Gracze: 1–20

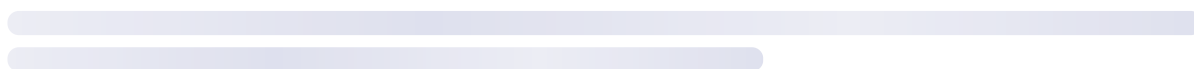
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

integracja sensoryczna, koordynacja i równowaga, zręczność, planowanie ruchu, rywalizacja, sekwencje ruchowe, gra z piłką, tor przeszkód

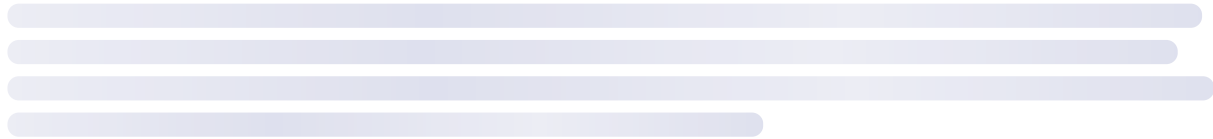
5.

Wiek: 4+

Gracze: 1–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

integracja, koordynacja i równowaga, sekwencje ruchowe, sprawność fizyczna, tor przeszkód

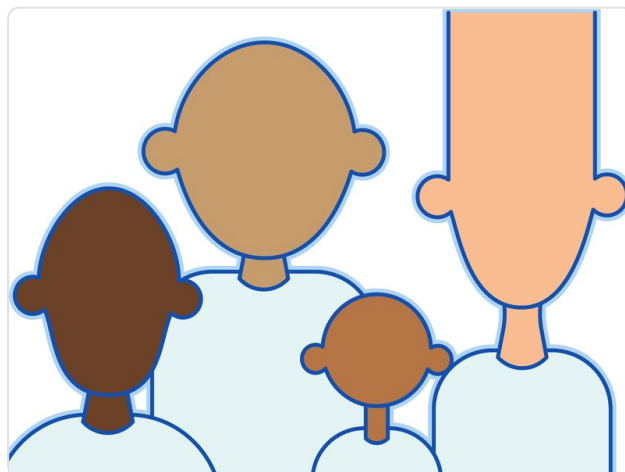


34. Mata: Twarze

Stwórzcie swoje postacie i opowiedzcie ich historie.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Mata zachęca dzieci do twórczej zabawy w tworzenie postaci i wyrażanie emocji. Można ją wykorzystać do rozmów o uczuciach, tworzenia historii, zabaw plastycznych i teatralnych, w których dzieci nadają bohaterom własny styl i nastrój.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłodze, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

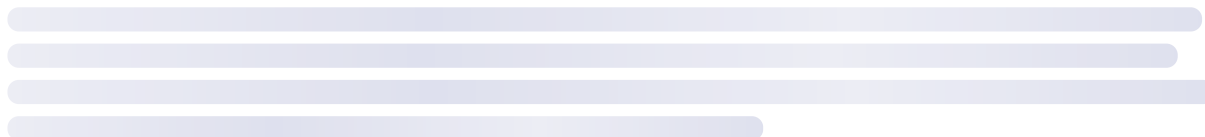
1.

Wiek: 3+

Gracze: 1–20

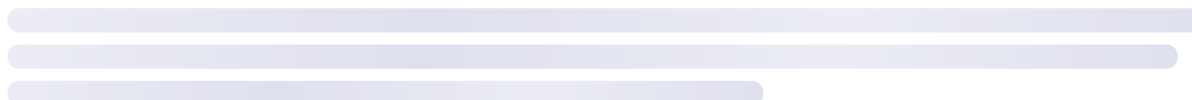
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kreatywność, współpraca, empatia i rozpoznawanie emocji, ciało, sensoryka, prace plastyczne

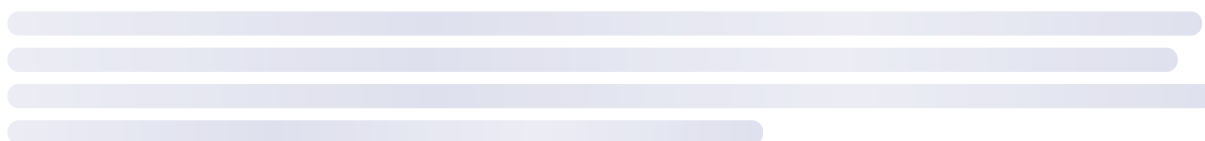
2.

Wiek: 3+

Gracze: 1–20

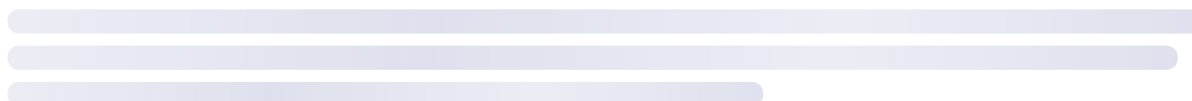
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kreatywność, współpraca, empatia i rozpoznawanie emocji, ciało, sensoryka, umiejętności społeczne, prace plastyczne, język i komunikacja

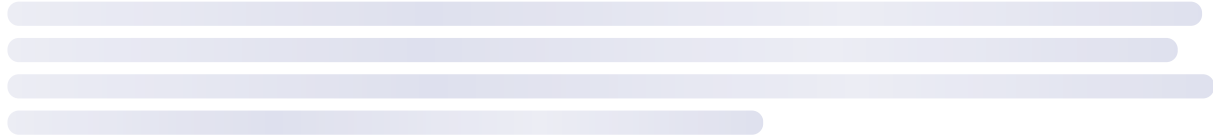
3.

Wiek: 5+

Gracze: 2–20

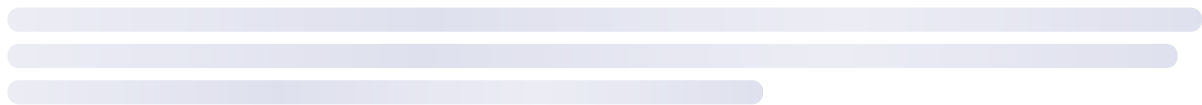
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kreatywność, współpraca, empatia i rozpoznawanie emocji, ciało, sensoryka, umiejętności społeczne, język i komunikacja, historie i zabawy narracyjne, prace plastyczne



35. Mata: Wieś

Bawcie się w gospodarstwo na wsi.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Przytulny, sielski krajobraz z domkiem, stodołą i zagrodą zachęca dzieci do samodzielnej zabawy w gospodarstwo i tworzenia własnych opowieści o życiu na wsi. Idealna przestrzeń do zabaw tematycznych z figurkami zwierząt, gospodarzy i pojazdami rolnymi.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłodze, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 3+

Gracze: 1–6

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Placeholder for game description]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Placeholder for materials]

Rozwijane umiejętności:

historie i zabawy narracyjne, przyrodnicze, wyobraźnia, naśladowanie i odgrywanie ról, współpraca, umiejętności społeczne, prace manualne i konstrukcyjne

2.

Wiek: 4+

Gracze: 1–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Placeholder for game description]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

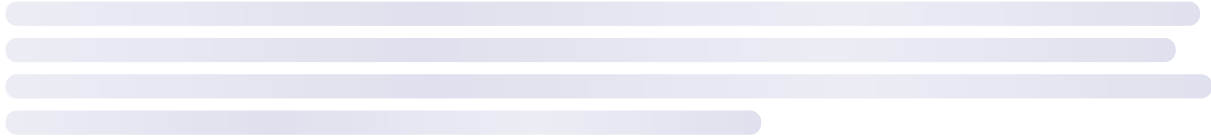
przyrodnicze, orientacja na mapie, spostrzegawczość, zagadki

3.

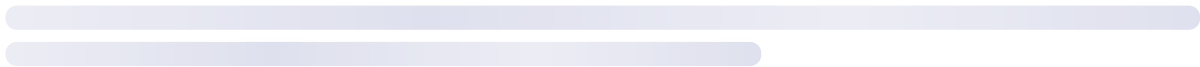
Wiek: 4+

Gracze: 1–10

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:**Rozwijane umiejętności:**

historie i zabawy narracyjne, przyrodnicze

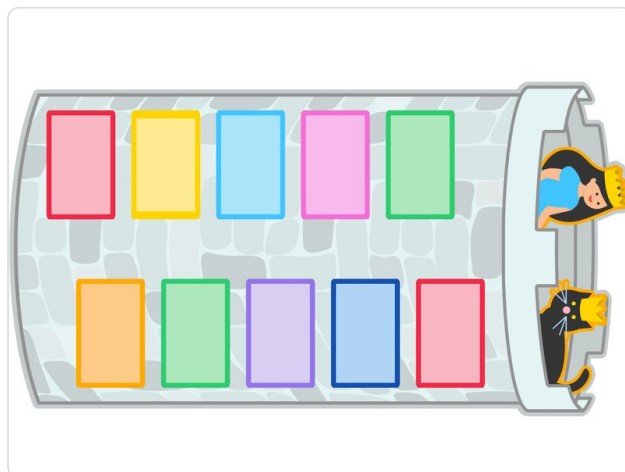


36. Mata: Wieża skoków

Skaczcie po stopniach w górę wieży.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Mata zachęca do ruchu i rytmicznego skakania po polach prowadzących w górę wieży. To zabawa, która rozwija koordynację, równowagę i sprawność. Daje możliwość organizacji wielu form zabaw ruchowych.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłodze, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

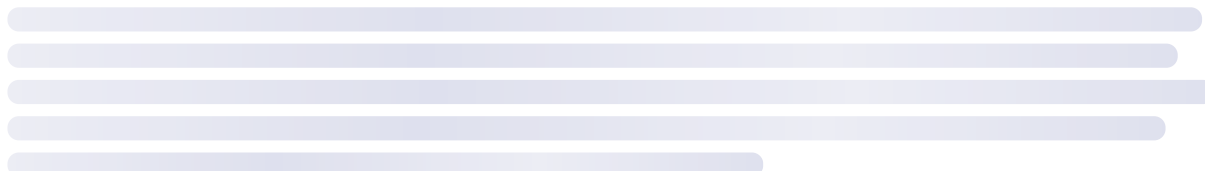
1.

Wiek: 5+

Gracze: 6–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

rywalizacja, sprawność fizyczna, naśladowanie i odgrywanie ról, integracja, koordynacja i równowaga, planowanie ruchu, tor przeszkód, wyścigi

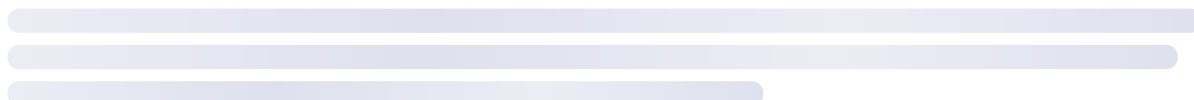
2.

Wiek: 4+

Gracze: 1–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

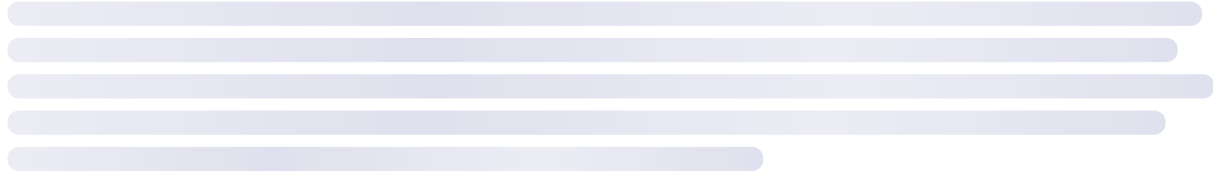
sprawność fizyczna, sekwencje ruchowe, koordynacja i równowaga, planowanie ruchu, tor przeszkód, zabawy pamięciowe

3.

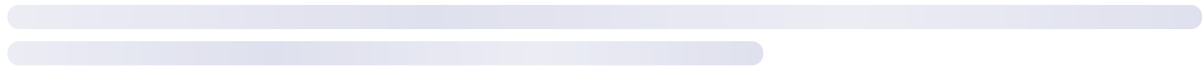
Wiek: 3+

Gracze: 4–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:**Rozwijane umiejętności:**

sprawność fizyczna, sekwencje ruchowe, koordynacja i równowaga, planowanie ruchu, tor przeszkód, zręczność, współpraca, integracja sensoryczna

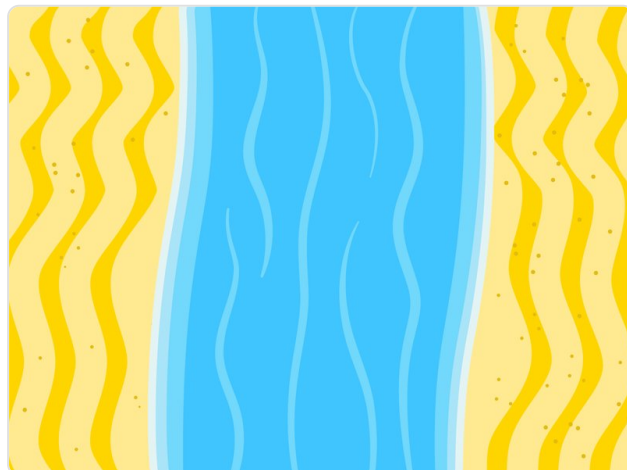


37. Mata: Woda i Ląd

Zabawy ze strefami wody i lądu.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza z wyraźnym podziałem na obszary wody i lądu sprzyja zabawom ruchowym i logicznym. Dzieci mogą budować mosty, ścieżki sensoryczne lub przeskakiwać obszary, bawiąc się w stylu „woda i ląd”.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłodze, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

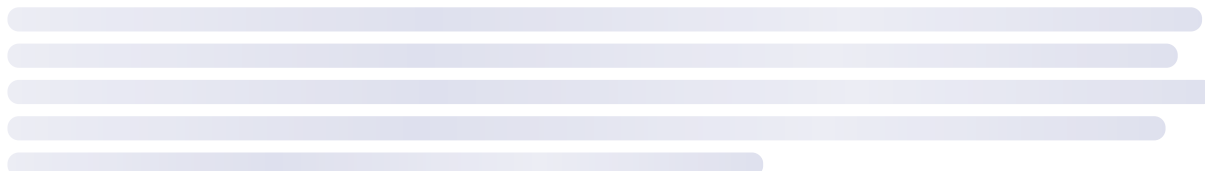
1.

Wiek: 4+

Gracze: 1–20

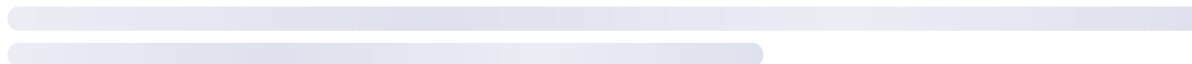
Czas: 10 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

relaksacja, integracja, koordynacja i równowaga, wyobraźnia, ciało, zabawy rytmiczno-muzyczne

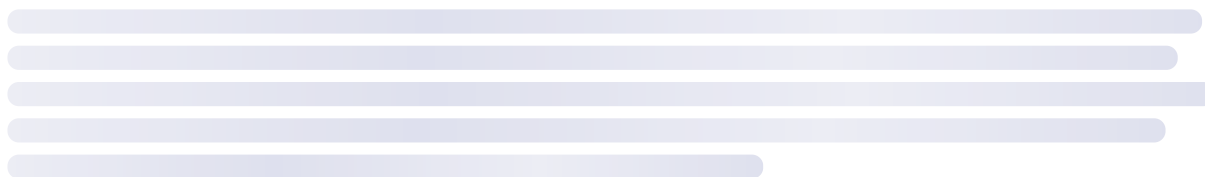
2.

Wiek: 4+

Gracze: 2–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

integracja, koordynacja ruchowa, myślenie logiczne

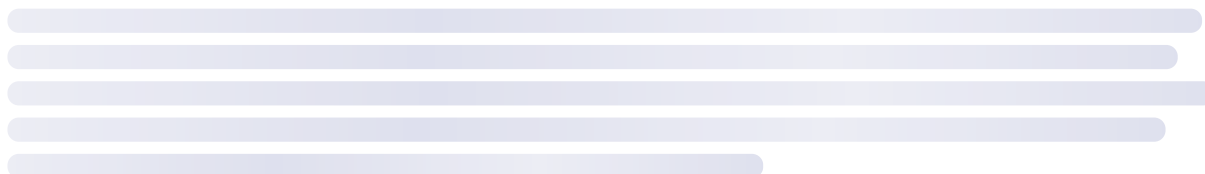
3.

Wiek: 5+

Gracze: 4–20

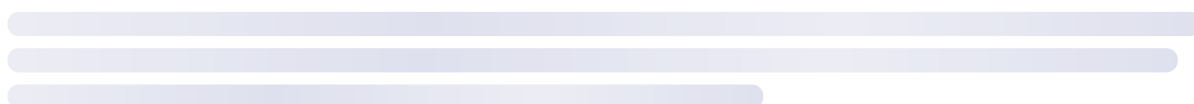
Czas: 30 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

integracja, koordynacja i równowaga, zręczność, rywalizacja, prace manualne i konstrukcyjne

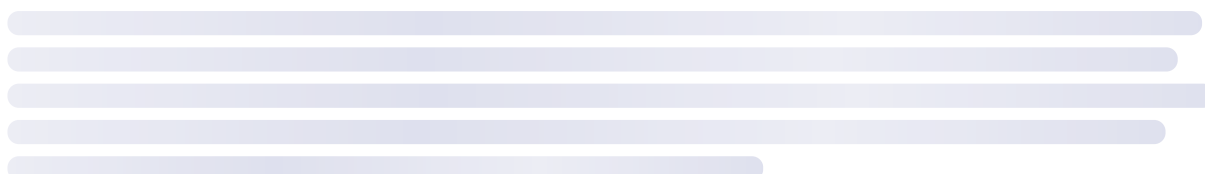
4.

Wiek: 4+

Gracze: 2–20

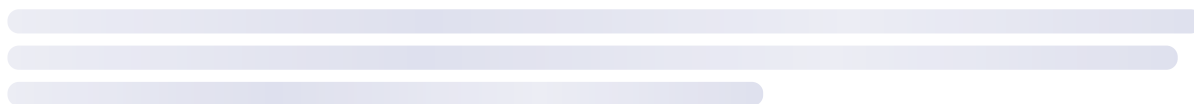
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

relaksacja, integracja sensoryczna, koordynacja i równowaga, wyobraźnia, sensoryka, zabawy twórcze, prace manualne i konstrukcyjne

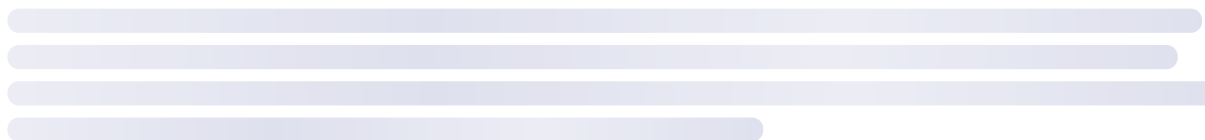
5.

Wiek: 8+

Gracze: 3-30

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

integracja sensoryczna, koordynacja i równowaga, wyobraźnia, kreatywność, świadomość ciała w przestrzeni, współpraca

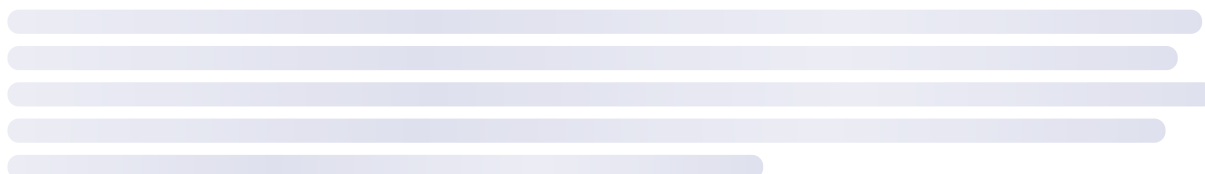
6.

Wiek: 5+

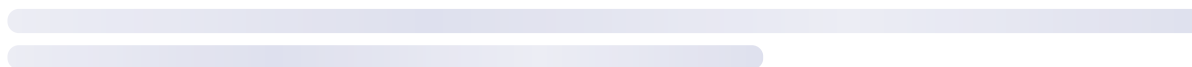
Gracze: 3-20

Czas: 30 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

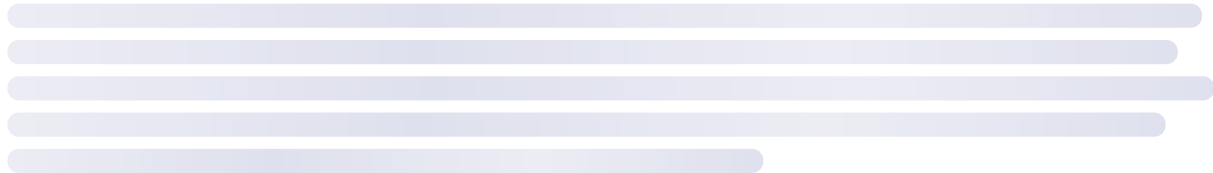
wyobraźnia przestrzenna, zabawy twórcze, prace manualne i konstrukcyjne, współpraca

7.

Wiek: 4+

Gracze: 6–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

integracja sensoryczna, kreatywność, wyobraźnia, świadomość ciała w przestrzeni, współpraca, empatia i rozpoznawanie emocji, relaksacja



38. Mata: Wybrzeże

Bawcie się na plaży i korzystajcie z uroków morza.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Mata przedstawia błękitne morze i piaszczyste wybrzeże otoczone egzotyczną roślinnością i zabudową wypoczynkową. To idealny „dywan” do kreatywnych zabaw z rekwizytami, statkami i figurkami, który przenosi dzieci w wakacyjny świat przygód nad morzem.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłodze, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

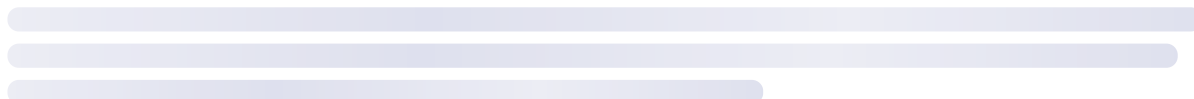
1.

Wiek: 3+

Gracze: 1–10

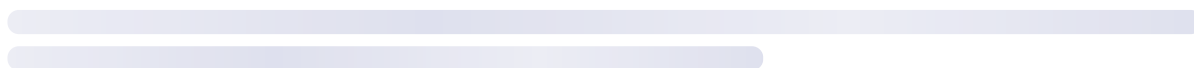
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

integracja, historie i zabawy narracyjne, wyobraźnia, umiejętności społeczne

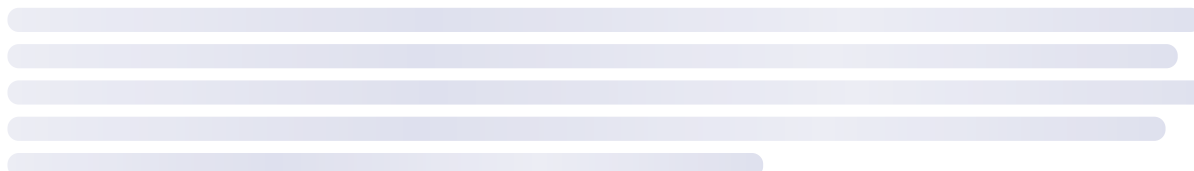
2.

Wiek: 4+

Gracze: 2–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



◆ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

integracja, wyobraźnia, orientacja na mapie, spostrzegawczość, zagadki

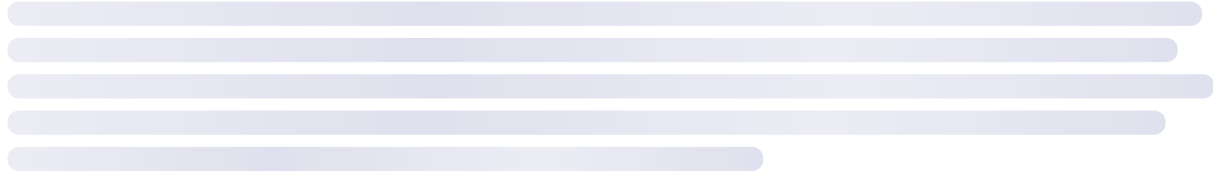
3.

Wiek: 5+

Gracze: 2–8

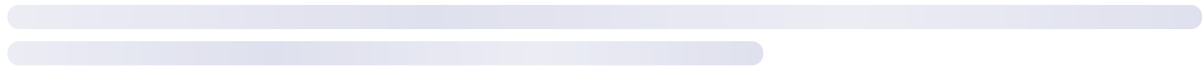
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

integracja, kreatywność, wyobraźnia przestrzenna, prace manualne i konstrukcyjne



39. Mata: Zoo

Bawcie się w zoo i opiekujcie się zwierzętami.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Ilustracja zoo ze strefami dla różnych zwierząt i ścieżkami dla odwiedzających tworzy przestrzeń do kreatywnej zabawy i nauki. Dzieci mogą używać własnych rekwizytów, ulubionych maskotek lub figurek, a nawet pojazdów, by dowozić pożywienie i opiekować się zwierzętami.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłodze, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 3+

Gracze: 1–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

historie i zabawy narracyjne, kreatywność, wyobraźnia, naśladowanie i odgrywanie ról, empatia i rozpoznawanie emocji

2.

Wiek: 4+

Gracze: 1–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

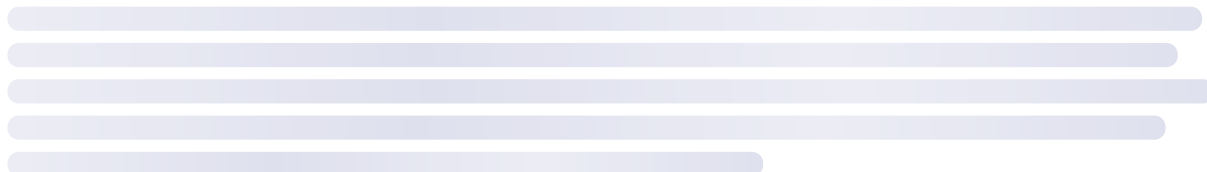
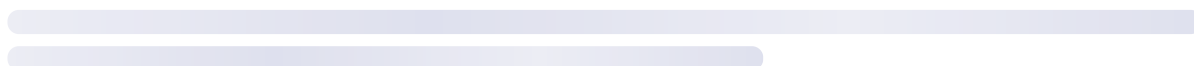
historie i zabawy narracyjne, kreatywność, wyobraźnia, spostrzegawczość, myślenie logiczne, zagadki

3.

Wiek: 4+

Gracze: 6–20

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)**Potrzebne materiały:****Rozwijane umiejętności:**

historie i zabawy narracyjne, wyobraźnia, myślenie logiczne, naśladowanie i odgrywanie ról, uważność i koncentracja



40. Mata: Zwierzęta w Kole

Jakim zwierzęciem jesteś? Zabawy w naśladowanie.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Mata kołowa z rysunkami różnych zwierząt zaprasza do zabaw ruchowych i tematycznych. Można naśladować odgłosy, sposób poruszania się lub tworzyć własne historie o świecie zwierząt.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę przeznaczoną do projekcji na podłogę, do organizacji zabaw i gier zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

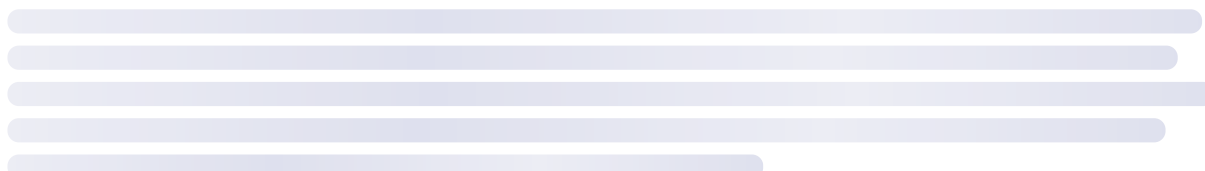
1.

Wiek: 4+

Gracze: 8–16

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

wyobraźnia, role społeczne, naśladowanie i odgrywanie ról, uważność i koncentracja

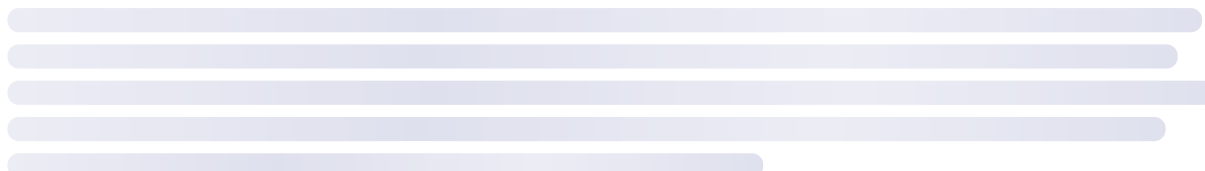
2.

Wiek: 3+

Gracze: 2–15

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

wyobraźnia, role społeczne, naśladowanie i odgrywanie ról, uważność i koncentracja

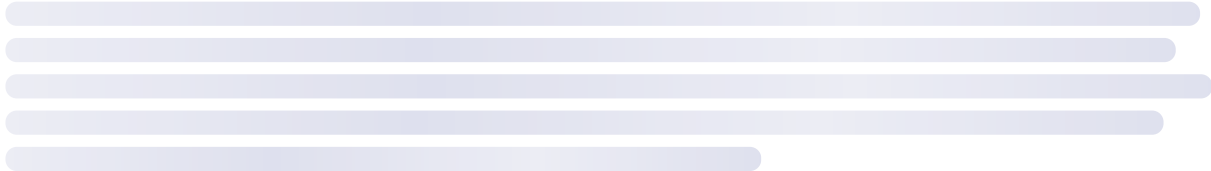
3.

Wiek: 4+

Gracze: 4–20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

wyobrażnia, role społeczne, naśladowanie i odgrywanie ról, uważność i koncentracja

Indeks kategorii i umiejętności

Alfabetyczny spis kategorii i umiejętności rozwijanych w poszczególnych grach i zabawach

Ciało

Mata: Film [28]
 Mata: Twarze [113]
 Mata: Twarze [113]
 Mata: Twarze [113]
 Mata: Woda i Łąd [122]

Elementy rytuałów i rymowanek

Mata: Bałwan [8] — Ozdabiamy bałwana i choinkę
 Mata: Kapelusz Szeryfa [43]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]

Empatia i rozpoznawanie emocji

Mata: Emocje [25]
 Mata: Emocje [25]
 Mata: Emocje [25]
 Mata: Film [28]
 Mata: Koszyk [52]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Podium Medalowe [76]
 Mata: Podium Medalowe [76]
 Mata: Quiz [83]
 Mata: Ramki [86]
 Mata: Ramki [86]
 Mata: Ramki [86]
 Mata: Ramki [86]
 Mata: Ramki [86]
 Mata: Twarze [113]
 Mata: Twarze [113]
 Mata: Twarze [113]
 Mata: Woda i Łąd [122]
 Mata: Zoo [130]

Gra losowa

Mata: Chmury Opowieści [16]
 Mata: Emocje [25]
 Mata: Jabłoń [40]
 Mata: Koło Zmystów [49]
 Mata: Koło Zmystów [49]
 Mata: Scena [93]

Gra z piłką

Mata: Boisko [13] — Soft ball (piłka nożna)
 Mata: Boisko [13] — Trening piłkarski
 Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Lustrzane Kwiaty [58]
 Mata: Tory Linowe [109]

Historie i zabawy narracyjne

Mata: Chmury Opowieści [16]
 Mata: Chmury Opowieści [16]
 Mata: Chmury Opowieści [16]
 Mata: Drogi i Kolej [22]
 Mata: Drogi i Kolej [22]
 Mata: Drogi i Kolej [22]
 Mata: Film [28]
 Mata: Film [28]
 Mata: Miasto [61]
 Mata: Miasto [61]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Podium Medalowe [76]
 Mata: Pole Bitwy [79]
 Mata: Twarze [113]
 Mata: Wieś [116]
 Mata: Wieś [116]
 Mata: Wybrzeże [127]
 Mata: Zoo [130]
 Mata: Zoo [130]
 Mata: Zoo [130]

Integracja

Mata: Bałwan [8] — Ozdabiamy bałwana i choinkę
 Mata: Bałwan [8] — Co zniknęło?
 Mata: Bałwan [8] — Świąteczny quiz
 Mata: Bieżnia [11] — Szybka rybka
 Mata: Bieżnia [11] — Wyścigi na torach
 Mata: Bieżnia [11] — Zbij kręgle
 Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Emocje [25]
 Mata: Emocje [25]
 Mata: Emocje [25]
 Mata: Instrumenty [37]
 Mata: Instrumenty [37]
 Mata: Jabłoń [40]
 Mata: Kapelusz Szeryfa [43]
 Mata: Kapelusz Szeryfa [43]
 Mata: Kapelusz Szeryfa [43]
 Mata: Kapelusz Szeryfa [43]
 Mata: Koszyk [52]
 Mata: Koszyk [52]
 Mata: Labirynt [55]
 Mata: Lustrzane Kwiaty [58]
 Mata: Lustrzane Kwiaty [58]
 Mata: Owocowy Twister [67]
 Mata: Owocowy Twister [67]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Słońce [102]
 Mata: Słońce [102]
 Mata: Słońce [102]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Wieża skoków [119]
 Mata: Woda i Ląd [122]
 Mata: Woda i Ląd [122]
 Mata: Woda i Ląd [122]
 Mata: Wybrzeże [127]
 Mata: Wybrzeże [127]
 Mata: Wybrzeże [127]

Integracja sensoryczna

Mata: Drogi i Kolej [22]
 Mata: Instrumenty [37]
 Mata: Klasy z Owadami [46]
 Mata: Klasy z Owadami [46]
 Mata: Klasy z Owadami [46]
 Mata: Klasy z Owadami [46]
 Mata: Koło Zmysłów [49]
 Mata: Koło Zmysłów [49]
 Mata: Labirynt [55]
 Mata: Owocowy Twister [67]
 Mata: Owocowy Twister [67]
 Mata: Słońce [102]
 Mata: Słońce [102]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Wieża skoków [119]
 Mata: Woda i Ląd [122]
 Mata: Woda i Ląd [122]
 Mata: Woda i Ląd [122]

Język i komunikacja

Mata: Bałwan [8] — Co zniknęło?
 Mata: Bałwan [8] — Świąteczny quiz
 Mata: Chmury Opowieści [16]
 Mata: Chmury Opowieści [16]
 Mata: Chmury Opowieści [16]
 Mata: Emocje [25]
 Mata: Emocje [25]
 Mata: Emocje [25]
 Mata: Film [28]
 Mata: Film [28]
 Mata: Film [28]
 Mata: Klasy z Owadami [46]
 Mata: Klasy z Owadami [46]
 Mata: Koło Zmysłów [49]
 Mata: Koło Zmysłów [49]
 Mata: Koło Zmysłów [49]
 Mata: Koszyk [52]
 Mata: Koszyk [52]
 Mata: Labirynt [55]
 Mata: Labirynt [55]
 Mata: Owocowy Twister [67]
 Mata: Owocowy Twister [67]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Plaża Obserwacyjna [73]
 Mata: Plaża Obserwacyjna [73]
 Mata: Plaża Obserwacyjna [73]
 Mata: Plaża Obserwacyjna [73]
 Mata: Quiz [83]
 Mata: Quiz [83]
 Mata: Quiz [83]
 Mata: Ramki [86]
 Mata: Ramki [86]
 Mata: Ramki [86]
 Mata: Ramki [86]
 Mata: Ramki [86]
 Mata: Rozsypanka Obrazkowa [90]
 Mata: Rozsypanka Obrazkowa [90]
 Mata: Rozsypanka Obrazkowa [90]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Twarze [113]
 Mata: Twarze [113]

Kategoryzowanie

Mata: Instrumenty [37]
 Mata: Instrumenty [37]
 Mata: Instrumenty [37]
 Mata: Instrumenty [37]
 Mata: Koło Zmysłów [49]
 Mata: Podium Medalowe [76]
 Mata: Podium Medalowe [76]
 Mata: Quiz [83]
 Mata: Quiz [83]
 Mata: Quiz [83]

Kodowanie

Mata: Labirynt [55]
 Mata: Lustrzane Kwiaty [58]
 Mata: Lustrzane Kwiaty [58]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Pole Bitwy [79]

Komunikacja niewerbalna

Mata: Labirynt [55]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Ramki [86]
 Mata: Stońce [102]
 Mata: Stońce [102]
 Mata: Stońce [102]

Koordynacja i równowaga

Mata: Bieżnia [11] — Szybka rybka
 Mata: Bieżnia [11] — Wyścigi na torach
 Mata: Bieżnia [11] — Zbij kręgle
 Mata: Boisko [13] — Soft ball (piłka nożna)
 Mata: Boisko [13] — Hokej
 Mata: Boisko [13] — Trening piłkarski
 Mata: Gimnastyka [34]
 Mata: Gimnastyka [34]
 Mata: Gimnastyka [34]
 Mata: Jabłoń [40]
 Mata: Owocowy Twister [67]
 Mata: Owocowy Twister [67]
 Mata: Owocowy Twister [67]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Tańczące Stópki [106]
 Mata: Tańczące Stópki [106]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Wieża skoków [119]
 Mata: Wieża skoków [119]
 Mata: Wieża skoków [119]
 Mata: Woda i Łąd [122]
 Mata: Woda i Łąd [122]
 Mata: Woda i Łąd [122]
 Mata: Woda i Łąd [122]

Koordynacja ruchowa

Mata: Boisko [13] — Soft ball (piłka nożna)
 Mata: Boisko [13] — Hokej
 Mata: Boisko [13] — Trening piłkarski
 Mata: Boisko [13] — Cymbergaj
 Mata: Boisko [13] — Cztery kąty, a piąty w środku
 Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Fortepianowy Duet [31]
 Mata: Fortepianowy Duet [31]
 Mata: Fortepianowy Duet [31]
 Mata: Kapelusz Szeryfa [43]
 Mata: Kapelusz Szeryfa [43]
 Mata: Kapelusz Szeryfa [43]
 Mata: Kapelusz Szeryfa [43]
 Mata: Klasy z Owadami [46]
 Mata: Klasy z Owadami [46]
 Mata: Klasy z Owadami [46]
 Mata: Klasy z Owadami [46]
 Mata: Labirynt [55]
 Mata: Labirynt [55]
 Mata: Lustrzane Kwiaty [58]
 Mata: Lustrzane Kwiaty [58]
 Mata: Lustrzane Kwiaty [58]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Skok w Dal [98]
 Mata: Skok w Dal [98]
 Mata: Skok w Dal [98]
 Mata: Skok w Dal [98]
 Mata: Skok w Dal [98]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Woda i Łąd [122]

Kreatywność

Mata: Bałwan [8] — Ozdabiamy bałwana i choinkę
 Mata: Bałwan [8] — Świąteczny quiz
 Mata: Chmury Opowieści [16]
 Mata: Chmury Opowieści [16]
 Mata: Drogi i Kolej [22]
 Mata: Film [28]
 Mata: Fortepianowy Duet [31]
 Mata: Fortepianowy Duet [31]
 Mata: Fortepianowy Duet [31]
 Mata: Koło Zmysłów [49]
 Mata: Koszyk [52]
 Mata: Mix Wzorów [64]
 Mata: Mix Wzorów [64]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Pole Bitwy [79]
 Mata: Pole Bitwy [79]
 Mata: Pole Bitwy [79]
 Mata: Ramki [86]
 Mata: Ramki [86]
 Mata: Ramki [86]
 Mata: Ramki [86]
 Mata: Ramki [86]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Twarze [113]
 Mata: Twarze [113]
 Mata: Twarze [113]
 Mata: Woda i Łąd [122]
 Mata: Woda i Łąd [122]
 Mata: Wybrzeże [127]
 Mata: Zoo [130]
 Mata: Zoo [130]

Myślenie logiczne

Mata: Bałwan [8] — Świąteczny quiz
 Mata: Chmury Opowieści [16]
 Mata: Chmury Opowieści [16]
 Mata: Chmury Opowieści [16]
 Mata: Drogi i Kolej [22]
 Mata: Film [28]
 Mata: Film [28]
 Mata: Jabłoń [40]
 Mata: Owocowy Twister [67]
 Mata: Podium Medalowe [76]
 Mata: Pole Bitwy [79]
 Mata: Pole Bitwy [79]
 Mata: Pole Bitwy [79]
 Mata: Quiz [83]
 Mata: Quiz [83]
 Mata: Quiz [83]
 Mata: Rozsypanka Obrazkowa [90]
 Mata: Rozsypanka Obrazkowa [90]
 Mata: Skok w Dal [98]
 Mata: Stońce [102]
 Mata: Stońce [102]
 Mata: Woda i Łąd [122]
 Mata: Zoo [130]
 Mata: Zoo [130]

Naśladowanie i odgrywanie ról

Mata: Emocje [25]
 Mata: Fortepianowy Duet [31]
 Mata: Fortepianowy Duet [31]
 Mata: Fortepianowy Duet [31]
 Mata: Instrumenty [37]
 Mata: Lustrzane Kwiaty [58]
 Mata: Lustrzane Kwiaty [58]
 Mata: Mix Wzorów [64]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Tańczące Stóпки [106]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Wieś [116]
 Mata: Wieża skoków [119]
 Mata: Zoo [130]
 Mata: Zoo [130]
 Mata: Zwierzęta w Kole [133]
 Mata: Zwierzęta w Kole [133]
 Mata: Zwierzęta w Kole [133]

Orientacja na mapie

Mata: Labirynt [55]
 Mata: Labirynt [55]
 Mata: Labirynt [55]
 Mata: Miasto [61]
 Mata: Miasto [61]
 Mata: Miasto [61]
 Mata: Pole Bitwy [79]
 Mata: Pole Bitwy [79]
 Mata: Pole Bitwy [79]
 Mata: Wieś [116]
 Mata: Wybrzeże [127]

Percepcja słuchowa

Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Instrumenty [37]
 Mata: Instrumenty [37]
 Mata: Labirynt [55]
 Mata: Quiz [83]

Percepcja wzrokowa

Mata: Instrumenty [37]
 Mata: Mix Wzorów [64]
 Mata: Mix Wzorów [64]
 Mata: Mix Wzorów [64]
 Mata: Owocowy Twister [67]
 Mata: Plaża Obserwacyjna [73]
 Mata: Plaża Obserwacyjna [73]
 Mata: Plaża Obserwacyjna [73]
 Mata: Plaża Obserwacyjna [73]
 Mata: Podium Medalowe [76]
 Mata: Pole Bitwy [79]
 Mata: Rozsypanka Obrazkowa [90]
 Mata: Rozsypanka Obrazkowa [90]
 Mata: Rozsypanka Obrazkowa [90]

Planowanie ruchu

Mata: Drogi i Kolej [22]
 Mata: Drogi i Kolej [22]
 Mata: Klasy z Owadami [46]
 Mata: Klasy z Owadami [46]
 Mata: Klasy z Owadami [46]
 Mata: Klasy z Owadami [46]
 Mata: Labirynt [55]
 Mata: Stońce [102]
 Mata: Stońce [102]
 Mata: Tańczące Stóпки [106]
 Mata: Tańczące Stóпки [106]
 Mata: Tańczące Stóпки [106]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Wieża skoków [119]
 Mata: Wieża skoków [119]
 Mata: Wieża skoków [119]

Pomiar i porównanie

Mata: Pole Bitwy [79]
 Mata: Skok w Dal [98]
 Mata: Skok w Dal [98]
 Mata: Skok w Dal [98]
 Mata: Skok w Dal [98]
 Mata: Skok w Dal [98]
 Mata: Skok w Dal [98]

Prace manualne i konstrukcyjne

Mata: Bieżnia [11] — Szybka rybka
 Mata: Drogi i Kolej [22]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Pole Bitwy [79]
 Mata: Pole Bitwy [79]
 Mata: Wieś [116]
 Mata: Woda i Łąd [122]
 Mata: Woda i Łąd [122]
 Mata: Woda i Łąd [122]
 Mata: Wybrzeże [127]

Prace plastyczne

Mata: Bałwan [8] — Ozdabiamy bałwana i choinkę
 Mata: Bałwan [8] — Co zniknęło?
 Mata: Bałwan [8] — Świąteczny quiz
 Mata: Film [28]
 Mata: Koszyk [52]
 Mata: Koszyk [52]
 Mata: Mix Wzorów [64]
 Mata: Ramki [86]
 Mata: Ramki [86]
 Mata: Ramki [86]
 Mata: Twarze [113]
 Mata: Twarze [113]
 Mata: Twarze [113]

Przyrodnicze

Mata: Koszyk [52]
 Mata: Rozsypanka Obrazkowa [90]
 Mata: Wieś [116]
 Mata: Wieś [116]
 Mata: Wieś [116]

Refleks

Mata: Kapelusz Szeryfa [43]
 Mata: Kapelusz Szeryfa [43]
 Mata: Kapelusz Szeryfa [43]
 Mata: Kapelusz Szeryfa [43]

Relaksacja

Mata: Woda i Łąk [122]
 Mata: Woda i Łąk [122]
 Mata: Woda i Łąk [122]

Role społeczne

Mata: Tańczące Stópki [106]
 Mata: Zwierzęta w Kole [133]
 Mata: Zwierzęta w Kole [133]
 Mata: Zwierzęta w Kole [133]

Rozpoznawanie kolorów

Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Fortepianowy Duet [31]
 Mata: Fortepianowy Duet [31]
 Mata: Fortepianowy Duet [31]
 Mata: Lustrzane Kwiaty [58]
 Mata: Lustrzane Kwiaty [58]
 Mata: Lustrzane Kwiaty [58]
 Mata: Owocowy Twister [67]
 Mata: Rozsypanka Obrazkowa [90]

Rozpoznawanie układów i wzorów

Mata: Film [28]
 Mata: Film [28]
 Mata: Koszyk [52]
 Mata: Mix Wzorów [64]
 Mata: Mix Wzorów [64]
 Mata: Mix Wzorów [64]
 Mata: Rozsypanka Obrazkowa [90]

Rozumienie instrukcji

Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Instrumenty [37]
 Mata: Jabłoń [40]
 Mata: Koło Zmysłów [49]
 Mata: Koło Zmysłów [49]
 Mata: Koło Zmysłów [49]
 Mata: Labirynt [55]
 Mata: Labirynt [55]
 Mata: Owocowy Twister [67]
 Mata: Pole Bitwy [79]
 Mata: Quiz [83]
 Mata: Quiz [83]
 Mata: Quiz [83]
 Mata: Ramki [86]

Ruch drogowy

Mata: Drogi i Kolej [22]
 Mata: Drogi i Kolej [22]
 Mata: Drogi i Kolej [22]
 Mata: Miasto [61]
 Mata: Miasto [61]
 Mata: Miasto [61]

Rywalizacja

Mata: Bałwan [8] — Świąteczny quiz
 Mata: Bieżnia [11] — Szybka rybka
 Mata: Bieżnia [11] — Wyścigi na torach
 Mata: Bieżnia [11] — Zbij kręgle
 Mata: Boisko [13] — Soft ball (piłka nożna)
 Mata: Boisko [13] — Hokej
 Mata: Boisko [13] — Trening piłkarski
 Mata: Boisko [13] — Cymbergaj
 Mata: Boisko [13] — Cztery kąty, a piąty w środku
 Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Drogi i Kolej [22]
 Mata: Drogi i Kolej [22]
 Mata: Jabłoń [40]
 Mata: Kapelusz Szeryfa [43]
 Mata: Kapelusz Szeryfa [43]
 Mata: Owocowy Twister [67]
 Mata: Owocowy Twister [67]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Plaża Obserwacyjna [73]
 Mata: Plaża Obserwacyjna [73]
 Mata: Plaża Obserwacyjna [73]
 Mata: Plaża Obserwacyjna [73]
 Mata: Podium Medalowe [76]
 Mata: Podium Medalowe [76]
 Mata: Pole Bitwy [79]
 Mata: Quiz [83]
 Mata: Rozsypanka Obrazkowa [90]
 Mata: Rozsypanka Obrazkowa [90]
 Mata: Rozsypanka Obrazkowa [90]
 Mata: Skok w Dal [98]
 Mata: Skok w Dal [98]
 Mata: Skok w Dal [98]
 Mata: Skok w Dal [98]
 Mata: Skok w Dal [98]
 Mata: Stońce [102]
 Mata: Stońce [102]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Wieża skoków [119]
 Mata: Woda i Łąd [122]

Rzuty do celu

Mata: Bieżnia [11] — Zbij kręgle
 Mata: Boisko [13] — Cymbergaj
 Mata: Jabłoń [40]
 Mata: Owocowy Twister [67]
 Mata: Podium Medalowe [76]
 Mata: Skok w Dal [98]
 Mata: Stońce [102]

Samopoznanie

Mata: Emocje [25]
 Mata: Emocje [25]
 Mata: Emocje [25]
 Mata: Koszyk [52]
 Mata: Podium Medalowe [76]
 Mata: Ramki [86]

Sekwencje ruchowe

Mata: Bieżnia [11] — Wyścigi na torach
 Mata: Fortepianowy Duet [31]
 Mata: Fortepianowy Duet [31]
 Mata: Fortepianowy Duet [31]
 Mata: Gimnastyka [34]
 Mata: Gimnastyka [34]
 Mata: Gimnastyka [34]
 Mata: Jabłoń [40]
 Mata: Klasy z Owadami [46]
 Mata: Klasy z Owadami [46]
 Mata: Klasy z Owadami [46]
 Mata: Klasy z Owadami [46]
 Mata: Lustrzane Kwiaty [58]
 Mata: Lustrzane Kwiaty [58]
 Mata: Lustrzane Kwiaty [58]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Tańczące Stóпки [106]
 Mata: Tańczące Stóпки [106]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Wieża skoków [119]
 Mata: Wieża skoków [119]

Sensoryka

Mata: Bałwan [8] — Świąteczny quiz
 Mata: Film [28]
 Mata: Instrumenty [37]
 Mata: Instrumenty [37]
 Mata: Koszyk [52]
 Mata: Labirynt [55]
 Mata: Twarze [113]
 Mata: Twarze [113]
 Mata: Twarze [113]
 Mata: Woda i Łąd [122]

Skojarzenia

Mata: Koło Zmystów [49]
 Mata: Koło Zmystów [49]
 Mata: Koło Zmystów [49]

Spostrzegawczość

Mata: Kapelusz Szeryfa [43]
 Mata: Koło Zmystów [49]
 Mata: Miasto [61]
 Mata: Owocowy Twister [67]
 Mata: Plaża Obserwacyjna [73]
 Mata: Plaża Obserwacyjna [73]
 Mata: Plaża Obserwacyjna [73]
 Mata: Plaża Obserwacyjna [73]
 Mata: Pole Bitwy [79]
 Mata: Rozsypanka Obrazkowa [90]
 Mata: Rozsypanka Obrazkowa [90]
 Mata: Rozsypanka Obrazkowa [90]
 Mata: Stońce [102]
 Mata: Wieś [116]
 Mata: Wybrzeże [127]
 Mata: Zoo [130]

Sprawność fizyczna

Mata: Bieżnia [11] — Wyścigi na torach
 Mata: Bieżnia [11] — Zbij kręgle
 Mata: Boisko [13] — Soft ball (piłka nożna)
 Mata: Boisko [13] — Hokej
 Mata: Boisko [13] — Trening piłkarski
 Mata: Gimnastyka [34]
 Mata: Gimnastyka [34]
 Mata: Gimnastyka [34]
 Mata: Jabłoń [40]
 Mata: Lustrzane Kwiaty [58]
 Mata: Lustrzane Kwiaty [58]
 Mata: Skok w Dal [98]
 Mata: Skok w Dal [98]
 Mata: Skok w Dal [98]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Wieża skoków [119]
 Mata: Wieża skoków [119]
 Mata: Wieża skoków [119]

Świadomość ciała w przestrzeni

Mata: Drogi i Kolej [22]
 Mata: Mix Wzorów [64]
 Mata: Ramki [86]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Woda i Łą [122]
 Mata: Woda i Łą [122]

Teatr

Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]

Tor przeszkód

Mata: Drogi i Kolej [22]
 Mata: Labirynt [55]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Wieża skoków [119]
 Mata: Wieża skoków [119]
 Mata: Wieża skoków [119]

Tradycje

Mata: Bałwan [8] — Ozdabiamy bałwana i choinkę
 Mata: Koszyk [52]
 Mata: Piknik [70]

Umiejętności społeczne

Mata: Bieżnia [11] — Zbij kręgle
 Mata: Emocje [25]
 Mata: Emocje [25]
 Mata: Emocje [25]
 Mata: Film [28]
 Mata: Film [28]
 Mata: Film [28]
 Mata: Jabłoń [40]
 Mata: Jabłoń [40]
 Mata: Miasto [61]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Podium Medalowe [76]
 Mata: Podium Medalowe [76]
 Mata: Pole Bitwy [79]
 Mata: Pole Bitwy [79]
 Mata: Quiz [83]
 Mata: Twarze [113]
 Mata: Twarze [113]
 Mata: Wieś [116]
 Mata: Wybrzeże [127]

Uważność i koncentracja

Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Fortepianowy Duet [31]
 Mata: Fortepianowy Duet [31]
 Mata: Fortepianowy Duet [31]
 Mata: Kapelusz Szeryfa [43]
 Mata: Kapelusz Szeryfa [43]
 Mata: Kapelusz Szeryfa [43]
 Mata: Kapelusz Szeryfa [43]
 Mata: Klasy z Owadami [46]
 Mata: Klasy z Owadami [46]
 Mata: Klasy z Owadami [46]
 Mata: Klasy z Owadami [46]
 Mata: Koło Zmysłów [49]
 Mata: Koło Zmysłów [49]
 Mata: Koło Zmysłów [49]
 Mata: Labirynt [55]
 Mata: Labirynt [55]
 Mata: Labirynt [55]
 Mata: Mix Wzorów [64]
 Mata: Mix Wzorów [64]
 Mata: Plaża Obserwacyjna [73]
 Mata: Plaża Obserwacyjna [73]
 Mata: Plaża Obserwacyjna [73]
 Mata: Plaża Obserwacyjna [73]
 Mata: Słońce [102]
 Mata: Słońce [102]
 Mata: Słońce [102]
 Mata: Tańczące Stópki [106]
 Mata: Zoo [130]
 Mata: Zwierzęta w Kole [133]
 Mata: Zwierzęta w Kole [133]
 Mata: Zwierzęta w Kole [133]

Współpraca

Mata: Batwan [8] — Ozdabiamy batwana i choinkę
 Mata: Batwan [8] — Co zniknęło?
 Mata: Batwan [8] — Świąteczny quiz
 Mata: Boisko [13] — Soft ball (piłka nożna)
 Mata: Boisko [13] — Hokej
 Mata: Boisko [13] — Trening piłkarski
 Mata: Boisko [13] — Cymbergaj
 Mata: Chmury Opowieści [16]
 Mata: Chmury Opowieści [16]
 Mata: Chmury Opowieści [16]
 Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Drogi i Kolej [22]
 Mata: Film [28]
 Mata: Film [28]
 Mata: Film [28]
 Mata: Fortepianowy Duet [31]
 Mata: Fortepianowy Duet [31]
 Mata: Fortepianowy Duet [31]
 Mata: Instrumenty [37]
 Mata: Instrumenty [37]
 Mata: Instrumenty [37]
 Mata: Jabłoń [40]
 Mata: Kapelusz Szeryfa [43]
 Mata: Kapelusz Szeryfa [43]
 Mata: Labirynt [55]
 Mata: Miasto [61]
 Mata: Miasto [61]
 Mata: Miasto [61]
 Mata: Mix Wzorów [64]
 Mata: Owocowy Twister [67]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Podium Medalowe [76]
 Mata: Pole Bitwy [79]
 Mata: Pole Bitwy [79]
 Mata: Pole Bitwy [79]
 Mata: Pole Bitwy [79]
 Mata: Quiz [83]
 Mata: Quiz [83]
 Mata: Quiz [83]
 Mata: Ramki [86]
 Mata: Ramki [86]
 Mata: Ramki [86]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Skok w Dal [98]

[Mata: Stońce \[102\]](#)
[Mata: Stońce \[102\]](#)
[Mata: Stońce \[102\]](#)
[Mata: Tory Linowe \[109\]](#)
[Mata: Tory Linowe \[109\]](#)
[Mata: Twarze \[113\]](#)
[Mata: Twarze \[113\]](#)
[Mata: Twarze \[113\]](#)
[Mata: Wieś \[116\]](#)
[Mata: Wieża skoków \[119\]](#)
[Mata: Woda i Łąd \[122\]](#)
[Mata: Woda i Łąd \[122\]](#)
[Mata: Woda i Łąd \[122\]](#)

Wyobrażenia

[Mata: Chmury Opowieści \[16\]](#)
[Mata: Koło Zmysłów \[49\]](#)
[Mata: Koszyk \[52\]](#)
[Mata: Ramki \[86\]](#)
[Mata: Ramki \[86\]](#)
[Mata: Ramki \[86\]](#)
[Mata: Ramki \[86\]](#)
[Mata: Ramki \[86\]](#)
[Mata: Tańczące Stóпки \[106\]](#)
[Mata: Wieś \[116\]](#)
[Mata: Woda i Łąd \[122\]](#)
[Mata: Woda i Łąd \[122\]](#)
[Mata: Woda i Łąd \[122\]](#)
[Mata: Woda i Łąd \[122\]](#)
[Mata: Wybrzeże \[127\]](#)
[Mata: Wybrzeże \[127\]](#)
[Mata: Zoo \[130\]](#)
[Mata: Zoo \[130\]](#)
[Mata: Zoo \[130\]](#)
[Mata: Zwierzęta w Kole \[133\]](#)
[Mata: Zwierzęta w Kole \[133\]](#)
[Mata: Zwierzęta w Kole \[133\]](#)

Wyobrażenia przestrzenne

[Mata: Drogi i Kolej \[22\]](#)
[Mata: Pole Bitwy \[79\]](#)
[Mata: Ramki \[86\]](#)
[Mata: Ramki \[86\]](#)
[Mata: Scena \[93\]](#)
[Mata: Woda i Łąd \[122\]](#)
[Mata: Wybrzeże \[127\]](#)

Wyścigi

[Mata: Bieżnia \[11\] — Szybka rybka](#)
[Mata: Bieżnia \[11\] — Wyścigi na torach](#)
[Mata: Drogi i Kolej \[22\]](#)
[Mata: Plaża Obserwacyjna \[73\]](#)
[Mata: Stońce \[102\]](#)
[Mata: Tańczące Stóпки \[106\]](#)
[Mata: Tory Linowe \[109\]](#)
[Mata: Wieża skoków \[119\]](#)

Zabawy paluszkowe

[Mata: Ramki \[86\]](#)

Zabawy pamięciowe

[Mata: Bałwan \[8\] — Co zniknęło?](#)
[Mata: Fortepianowy Duet \[31\]](#)
[Mata: Fortepianowy Duet \[31\]](#)
[Mata: Fortepianowy Duet \[31\]](#)
[Mata: Klasy z Owadami \[46\]](#)
[Mata: Klasy z Owadami \[46\]](#)
[Mata: Klasy z Owadami \[46\]](#)
[Mata: Lustrzane Kwiaty \[58\]](#)
[Mata: Tańczące Stóпки \[106\]](#)
[Mata: Wieża skoków \[119\]](#)

Zabawy rytmiczno-muzyczne

[Mata: Chusta Animacyjna \[19\]](#)
[Mata: Chusta Animacyjna \[19\]](#)
[Mata: Chusta Animacyjna \[19\]](#)
[Mata: Chusta Animacyjna \[19\]](#)
[Mata: Fortepianowy Duet \[31\]](#)
[Mata: Fortepianowy Duet \[31\]](#)
[Mata: Fortepianowy Duet \[31\]](#)
[Mata: Instrumenty \[37\]](#)
[Mata: Klasy z Owadami \[46\]](#)
[Mata: Klasy z Owadami \[46\]](#)
[Mata: Stońce \[102\]](#)
[Mata: Woda i Łąd \[122\]](#)

Zabawy rytmiczno-ruchowe

[Mata: Instrumenty \[37\]](#)
[Mata: Lustrzane Kwiaty \[58\]](#)
[Mata: Lustrzane Kwiaty \[58\]](#)
[Mata: Lustrzane Kwiaty \[58\]](#)
[Mata: Tańczące Stóпки \[106\]](#)

Zabawy taneczne

Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Chusta Animacyjna [19]
 Mata: Owocowy Twister [67]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Tańczące Stółki [106]
 Mata: Tańczące Stółki [106]
 Mata: Tańczące Stółki [106]

Zabawy twórcze

Mata: Bałwan [8] — Ozdabiamy bałwana i choinkę
 Mata: Bałwan [8] — Co zniknęło?
 Mata: Bałwan [8] — Świąteczny quiz
 Mata: Chmury Opowieści [16]
 Mata: Chmury Opowieści [16]
 Mata: Chmury Opowieści [16]
 Mata: Drogi i Kolej [22]
 Mata: Drogi i Kolej [22]
 Mata: Drogi i Kolej [22]
 Mata: Fortepianowy Duet [31]
 Mata: Fortepianowy Duet [31]
 Mata: Fortepianowy Duet [31]
 Mata: Koszyk [52]
 Mata: Mix Wzorów [64]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Woda i Łąk [122]
 Mata: Woda i Łąk [122]

Zagadki

Mata: Bałwan [8] — Świąteczny quiz
 Mata: Instrumenty [37]
 Mata: Koło Zmysłów [49]
 Mata: Koło Zmysłów [49]
 Mata: Plaża Obserwacyjna [73]
 Mata: Plaża Obserwacyjna [73]
 Mata: Plaża Obserwacyjna [73]
 Mata: Pole Bitwy [79]
 Mata: Quiz [83]
 Mata: Quiz [83]
 Mata: Rozsypanka Obrazkowa [90]
 Mata: Rozsypanka Obrazkowa [90]
 Mata: Wieś [116]
 Mata: Wybrzeże [127]
 Mata: Zoo [130]

Zręczność

Mata: Bieżnia [11] — Szybka rybka
 Mata: Bieżnia [11] — Zbij kręgle
 Mata: Boisko [13] — Hokej
 Mata: Boisko [13] — Trening piłkarski
 Mata: Boisko [13] — Cymbergaj
 Mata: Drogi i Kolej [22]
 Mata: Drogi i Kolej [22]
 Mata: Drogi i Kolej [22]
 Mata: Jabłoń [40]
 Mata: Owocowy Twister [67]
 Mata: Piknik [70]
 Mata: Podium Medalowe [76]
 Mata: Ramki [86]
 Mata: Scena [93]
 Mata: Skok w Dal [98]
 Mata: Stońce [102]
 Mata: Stońce [102]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Tory Linowe [109]
 Mata: Wieża skoków [119]
 Mata: Woda i Łąk [122]

Maty Animacyjne: Zabawy Kreatywne

Cyfrowe maty projekcyjne do zabaw i nauki w ruchu



DIGIMATA.PL

MOTIONCUBE

Dziękujemy za wybór naszych produktów!

PRZEWODNIK NAUCZYCIELA