



MADE BY
HUMAN

DIGIMATA

Cyfrowe maty projekcyjne do zabaw i nauki w ruchu

PRZEWODNIK NAUCZYCIELA

Maty do Gier Planszowych: Biblioteka Gier

Scenariusze zabaw - Maty Cyfrowe DigiMATA

WERSJA DEMO

Materiał poglądowy — wybrane sekcje są ukryte

Wyobraź sobie bibliotekę ponad 170 gotowych plansz do gier, które w każdej chwili możesz wyświetlić na podłodze i od razu zacząć grać. Pakiet składa się z 40 aplikacji ze statycznymi planszami do najpopularniejszych tytułów, takich jak Chińczyk, Wąż Wyrazowy, Warcaby i wiele innych. Plansze są wyświetlane z projektora jako „mata” do gry na podłodze, a część aplikacji oferuje kilka wariantów tej samej gry. Dodatkowo, w pakiecie znajdziesz plansze oparte na regularnych siatkach (np. kołowych, kwadratowych), które świetnie nadają się do tworzenia własnych gier edukacyjnych i zabaw ruchowych. Wystarczą Wam kostka i pionki - możecie od razu zacząć grę.



Liczba plansz: 170

Liczba aplikacji tematycznych: 40

Liczba scenariuszy zabaw: 129

Data wydania: 20.04.2026

Data aktualizacji: 09.07.2026

Opracowanie: LavaVision

www.lavavision.eu

kontakt@lavavision.eu

Gry planszowe to zabawa, która angażuje i rozwija!

STRATEGIA

Klasyczne gry do rywalizacji na taktykę

SŁOWA

Plansze do układania wyrazów, zdań i zabaw językowych

LOGIKA

Układy graficzne do łamigłówek i gier logicznych

RUCH

Zabawy na podłodze: skakanie po polach, wyścigi pionków i gry zespołowe

Jak pracować z matą cyfrową?

Na podłodze

Wyświetl wybraną planszę za pomocą projektora.

Zespołowo

Grajcie w parach, w grupie lub podzielcie się na zespoły.

Z podziałem na dwie gry

Wyświetl jedną dużą planszę dla dzieci, lub dwie mniejsze dla dwóch grup.

Rekwizyty jako pionki

Proste pomoce (np. klocki, autka, kubeczki) spełnią funkcję pionków w grze.

Aktywne wsparcie rozwoju dziecka

Bawiąc się i grając na planszach do gier, kształtować można:

- percepcję wzrokową;
- myślenie logiczne i strategiczne;
- wyobraźnię przestrzenną i myślenie abstrakcyjne;
- pamięć i koncentrację uwagi;
- koordynację wzrokową, małą motorykę;
- podejmowanie inicjatywy i ryzyka;
- kreatywność;
- umiejętność organizacji gier i zabaw zespołowych;
- umiejętność rozumienia zasad i stosowania się do nich;

- świadomość przeżywanych emocji i umiejętność panowania nad nimi oraz wyrażania ich w sposób umożliwiający współdziałanie w grupie.

7 powodów dla których warto wybrać Bibliotekę Gier Planszowych

- Ponad 170 gotowych plansz w jednym pakiecie – duży wybór i szybki start - uruchamiasz aplikację, kładziesz pionki i kostkę, i gracie!
- Najpopularniejsze klasyki + zabawy towarzyskie - Chińczyk, Węże i Drabiny, Tryktrak, gry słowne, logiczne i wiele innych.
- Gry planszowe jako element scenariusza edukacyjnego - dzieci mogą stworzyć własne, niepowtarzalne pionki.
- Warianty plansz w jednej aplikacji - część aplikacji ma kilka wersji planszy, co ułatwia dopasowanie rozgrywki do wieku i liczby graczy.
- Możliwość gier ruchowych - pionki mogą zastąpić uczestnicy: skakanie po polach, rywalizacja drużynowa, aktywna zabawa na podłodze.
- Gridy do własnych gier - siatki kwadratowe, kołowe, heksy i inne pozwalają wymyślać własne zasady, ćwiczenia i scenariusze edukacyjne.
- Uniwersalne zastosowanie – sprawdza się w animacjach, przedszkolu/szkole, świetlicach, na eventach, dla małych i dużych grup.

Spis treści

Lista aplikacji w przewodniku

1. Plansza: Chińczyk (3)	7	21. Plansza: Młynek (5)	66
2. Plansza: Go (2)	10	22. Plansza: Morski Pościg	69
3. Plansza: Grzybobranie	13	23. Plansza: Numerowane Pola (7)	71
4. Plansza: Kapryśne Chmurki	17	24. Plansza: Okręgi (16)	74
5. Plansza: Koła w Kole (15)	19	25. Plansza: Pamięciowe Okienka	77
6. Plansza: Kółko i Krzyżyk	22	26. Plansza: Samotnik	80
7. Plansza: Kolorowe Pola (16)	25	27. Plansza: Senet	83
8. Plansza: Kolorowy Szal	29	28. Plansza: Stadion Wyścigowy	86
9. Plansza: Kominiarz	33	29. Plansza: Stół do Bilarda	88
10. Plansza: Kort do Buli (2)	36	30. Plansza: Sudoku (5)	90
11. Plansza: Kropki (12)	38	31. Plansza: Świnka do Chlewika	93
12. Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa	41	32. Plansza: Szachownica	96
13. Plansza: Kulki - Pole Gry (2)	44	33. Plansza: Sześciokąty (16)	99
14. Plansza: Kwadraty (17)	46	34. Plansza: Tor do Kapsli (2)	102
15. Plansza: Liczbowe Kałuże 2-12	49	35. Plansza: Trójkąty (15)	105
16. Plansza: Linie (10)	52	36. Plansza: Tryktrak	108
17. Plansza: Mancala (3)	55	37. Plansza: Warcaby Chińskie (3)	111
18. Plansza: Mehen - Spiralna Gra	58	38. Plansza: Warcaby na Kocyku	114
19. Plansza: Miasteczko Handlowe	61	39. Plansza: Wąż Wyrazowy	117
20. Plansza: Miodowy Alfabet (2)	63	40. Plansza: Węże i Drabiny	120

Łącznie: 40 aplikacji | 129 zabaw i gier

Katalog aplikacji

Szczegółowe opisy i propozycje zabaw

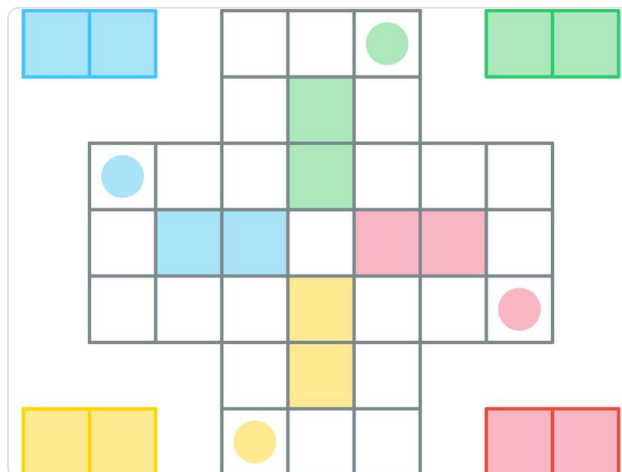


1. Plansza: Chińczyk (3)

Przesuwaj swoje pionki po trasie i jako pierwszy doprowadź je do domu.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Klasyczna plansza do gry w Chińczyka w trzech wariantach, dostosowanych do krótszych i dłuższych rozgrywek. Gracze poruszają swoje pionki po trasie zgodnie z rzutem kostką i starają się jak najszybciej doprowadzić je do domu. Do gry potrzebne są własne pionki i kostka. Plansza świetnie wspiera naukę liczenia, czekania na swoją kolej i zdrowej rywalizacji.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla zestaw statycznych plansz do projekcji, przeznaczonych do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

1. Chińczyk klasyczny

Wiek: 5+

Gracze: 2-4

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Tradycyjna gra w chińczyka, w której gracze mają za zadanie dotrzeć swoimi wszystkimi pionkami do domku na planszy. Wyrzucenie szóstki pozwala na wyprowadzenie jednego pionka ze schowka. Należy wtedy wykonać ponowny rzut i przesunąć pionek o liczbę wyrzuconych oczek. W kolejnych turach gracz może przesunąć dowolnym pionkiem znajdującym się na planszy. Po stanięciu na polu zajmowanym przez inny pionek, tamten wraca do schowka.

Potrzebne materiały:

Kostka do gry, pionki

Rozwijane umiejętności:

myślenie logiczne, rywalizacja, strategia, gry klasyczne

2. Chińczyk z zadaniami

Wiek: 5+

Gracze: 2-4

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Do każdego narożnego pola prowadzący przypisuje wcześniej przygotowane zadania. Przykłady zadań: Przeczytaj zdanie. Zrób śmieszny minę. Idź do przodu o 2 pola. Zamień dwa dowolne pionki miejscami itd.

Potrzebne materiały:

Kostka do gry, pionki

Rozwijane umiejętności:

myślenie logiczne, rywalizacja, liczenie, orientacja przestrzenna

3. Chińczyk na punkty

Wiek: 6+

Gracze: 2-4

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Zamiast klasycznego „kto pierwszy wprowadzi pionki”, można grać na punkty: wejście do „domku” = 10 pkt, zabicie pionka = 3 pkt, ruch o pełne okrążenie planszy = 5 pkt. Wygrywa ten, kto osiągnie ustalony limit, np. 30 punktów.

Potrzebne materiały:

Kostka do gry, pionki

Rozwijane umiejętności:

myślenie logiczne, rywalizacja, liczenie, orientacja przestrzenna

4. Chińczyk logopedyczny

Wiek: 6+

Gracze: 2-4

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Na polach na trasie nauczyciel kładzie obrazki lub sylaby. Dziecko przesuwając pionek, nazywa obrazki lub odczytuje sylaby.

Potrzebne materiały:

Kostka do gry, pionki, obrazki lub sylaby.

Rozwijane umiejętności:

myślenie logiczne, rywalizacja, liczenie, orientacja przestrzenna, zabawy językowe

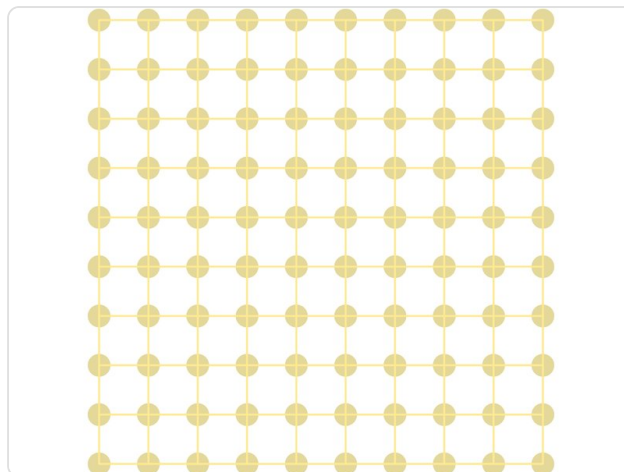


2. Plansza: Go (2)

Wykładaj kamienie na przecięciach linii, aby zdobywać terytorium i otaczać grupy przeciwnika.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Dwie klasyczne plansze do gry w Go o różnej gęstości siatki. Gracze wykładają kamienie na przecięciach linii, walcząc o terytorium. Gra uczy strategicznego myślenia i cierpliwości. Do gry potrzebne są własne kamienie lub pionki.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla zestaw statycznych plansz do projekcji, przeznaczonych do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

1. Go - klasyczne

Wiek: 8+

Gracze: 2

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Tradycyjna gra w Go

Potrzebne materiały:

Pionki lub kamienie w dwóch kolorach, kości do gry

Rozwijane umiejętności:

strategia, myślenie logiczne, planowanie, uwaga i koncentracja, gry starożytne

2. Gomoku (pięć w rzędzie)

Wiek: 6+

Gracze: 2

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Każdy z dwóch graczy ma do dyspozycji kamienie: jeden koloru białego, drugi - czarnego, które układają na przemian na wolnych polach planszy. Celem gry jest ułożenie na planszy dokładnie pięciu (nie więcej) kamieni swojego koloru w ciągłej linii - poziomej, pionowej lub ukośnej. Gracz, który tego dokona, zostaje zwycięzcą; jeśli nie uda się to nikomu (plansza zostanie zapełniona), następuje remis.

Potrzebne materiały:

Pionki lub kamienie w dwóch kolorach, kości do gry

Rozwijane umiejętności:

strategia, myślenie logiczne, planowanie, uwaga i koncentracja, gry planszowe

3. Budowanie kształtów

Wiek: 7+

Gracze: 1+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Budowanie kształtów. Gracze próbują ułożyć określony kształt z kamieni: kwadrat 3×3, litera, serce, fala, wąż (łańcuch kamieni połączonych „na skos”) Wariant: ktoś losuje kartkę z kształtem, reszta odgaduje kształt po ułożeniu.

Potrzebne materiały:

Pionki w dwóch kolorach, kartki z przykładowymi kształtami

Rozwijane umiejętności:

strategia, myślenie logiczne, planowanie, uwaga i koncentracja

4. Gra w życie

Wiek: 6+

Gracze: 1+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Gra logiczna wymyślona przez matematyka Johna Conwaya. Zabaw polega na wymyślaniu coraz to nowych układów pikseli. Pokazuje siłę drzemącą w prostych regułach, które przynoszą bogate i nieoczekiwane rezultaty. Piksele układamy na siatce, stosując 3 reguły: - Przetrwanie - jeśli komórka jest żywa (czarny piksel), to przetrwa do następnego pokolenia, o ile wśród ośmiu otaczających ją komórek ma 2-3 żywych sąsiadów; - Śmierć - komórka umiera, jeśli jest zbyt tłoczno wokół, tzn. sąsiaduje z 4 lub więcej żywymi komórkami, albo z powodu izolacji, bo sąsiaduje tylko z 1 lub żadną żywą komórką; - Narodziny - nowa komórka rodzi się, jeśli dane pole graniczy z dokładnie 3 żywymi komórkami. Zabawa ta pozwala zaobserwować powtarzające się sekwencje układów. Ciekawostka: Mechanikę tej gry wykorzystano do wyznaczania liczb pierwszych (czyli takich, które dzielą się tylko przez siebie i przez jeden).

Potrzebne materiały:

Kamienie lub czarne kwadratowe piksele (karteczki) w rozmiarze pola

Rozwijane umiejętności:

myślenie logiczne, uwaga i koncentracja, wyobraźnia przestrzenna, spostrzegawczość

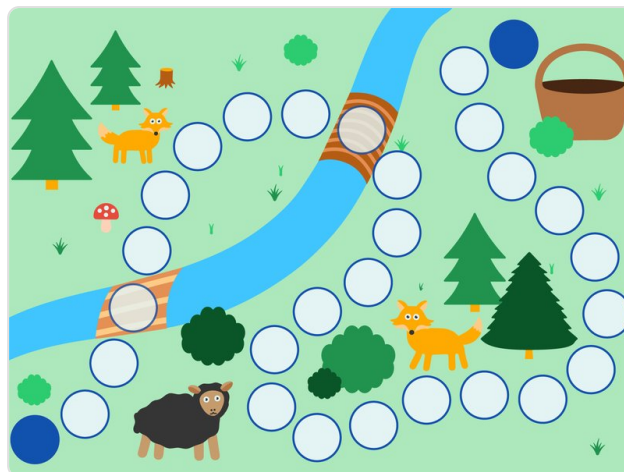


3. Plansza: Grzybobranie

Przesuwaj pionki o liczbę wyrzuconych oczek i zbieraj grzybki rozmieszczone na trasie.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Leśna trasa, po której gracze poruszają się zgodnie z wynikiem rzutu kostką. Po drodze zbierają grzybki, które można oznaczyć pionkami, żetonami lub rysunkami. Plansza idealna do prostych gier wyścigowych i liczenia. Motyw przyrody zachęca do zabawy fabularnej.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę do projekcji, przeznaczoną do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

1. Grzybobranie klasyczne

Wiek: 5+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Klasyczna gra w Grzybobranie. Przygotowanie do gry: dzieci przygotowują karteczki z grzybami, rysując na nich grzybki (np. borowiki i muchomory) i układają na polach na planszy. Dzieci mogą także przygotować figurki 3d grzybków z plasteliny, piankoliny, masy solnej, tektury itp.

Potrzebne materiały:

Karteczki z grzybami lub figurki grzybów, kostka do gry, pionki, ew. pojemniki na grzybki.

Rozwijane umiejętności:

edukacyjne, zabawa ruchowa, zabawa tematyczna, przyroda, myślenie logiczne, liczenie, zręczność

2. Grzybobranie: quiz o grzybach

Wiek: 6+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Na niektórych polach prowadzący kładzie karteczki z pytaniami: „Czy ten grzyb jest jadalny?” „Jak nazywa się ten grzyb?” „Gdzie rosną borowiki?” Gdy gracz stanie na takie pole, musi poprawnie odpowiedzieć na zadane pytanie zanim zbierze grzybka. Jeśli na polu nie ma grzyba, gracz ma dodatkowy rzut. Jeśli nie odpowie poprawnie, zostawia grzyb na polu.

Potrzebne materiały:

Karteczki z grzybami, zadaniami, kostka do gry, pionki

Rozwijane umiejętności:

edukacyjne, zabawa ruchowa, zabawa tematyczna, przyroda, myślenie logiczne, liczenie, zręczność

3. Grzybobranie: punkty za grzyby

Wiek: 6+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Dzieci przygotowują do gry karteczki z grzybami, rysując na nich grzyby i zapisując liczbę punktów (+1, +2, -1). Każdy grzyb ma wartość punktową np. borowik 2 pkt.; podgrzybek 1 pkt; kurka 2pkt, muchomor -1 pkt itd. Dziecko, stając na danym polu pionkiem, zbiera wszystkie grzyby lub tylko jeden wybrany. Dzieci na końcu podliczają punkty na podstawie zebranych grzybów.

Potrzebne materiały:

Karteczki z grzybami, kostka do gry, pionki

Rozwijane umiejętności:

edukacyjne, zabawa ruchowa, zabawa tematyczna, przyroda, myślenie logiczne, liczenie, zręczność

4. Grzybobranie: wariant matematyczny

Wiek: 6+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Na polach układamy grzyby (karteczki lub figurki). Dziecko rzuca dwiema kostkami i podejmuje decyzję: wybiera sumę lub różnicę oczek z dwóch kostek (można się cofać!). Celem jest zebranie jak największej ilości grzybów.

Potrzebne materiały:

Karteczki z grzybami, dwie kostki do gry, pionki

Rozwijane umiejętności:

strategia, kostka, matematyka, edukacyjne, zabawa ruchowa, zabawa tematyczna, przyroda, myślenie logiczne, liczenie, zręczność

5. Leśna ścieżka zdrowia

Wiek: 3+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Na wybranych polach prowadzący kładzie karteczki z ruchowymi zadaniami: „Podskocz 5 razy”, „Zrób 3 pajacyki”, „Zrób obrót”, „Stań na 1 nodze” itd. Gdy gracz stanie na takie pole wykonuje zadanie. Jeśli nie chce wykonać ćwiczenia, to np. rzuca kostką jeszcze raz i cofa się o ilość wyrzuconych oczek. Wariant trudniejszy: dziecko zapamiętuje poprzednie ćwiczenie i na kolejnym polu rozpoczyna sekwencję ćwiczeń od pierwszego, dodając na końcu nowe wylosowane ćwiczenie.

Potrzebne materiały:

Karteczki z zadaniami, kostka do gry, pionki

Rozwijane umiejętności:

zabawa ruchowa, koordynacja ruchowa, zabawa tematyczna, rozwój mowy

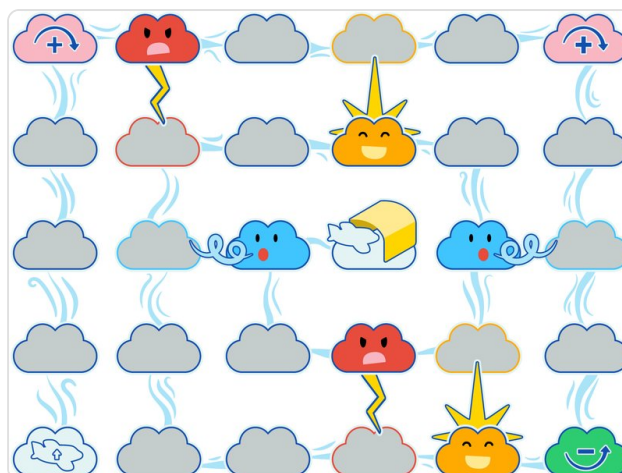


4. Plansza: Kapryśne Chmurki

Ścigaj się na chmurkach ze specjalnymi polami, które unoszą cię w górę, zdmuchują na boki lub sprowadzają w dół.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Wyścigowa plansza z chmurkami i specjalnymi polami wpływającymi na ruch graczy. Słońce unosi wyżej, wiatr przesuwa na bok, a piorun sprowadza w dół. W zabawie można wykorzystać papierowe samoloty jako pionki. Gra pełna niespodzianek i zmiennych sytuacji. Idealna do dynamicznych, emocjonujących rozgrywek.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę do projekcji, przeznaczoną do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

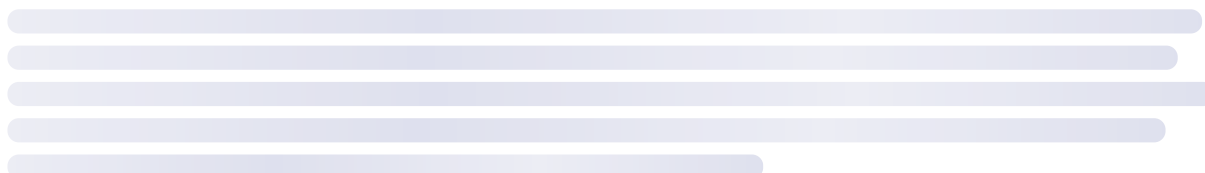
1.

Wiek: 5+

Gracze: 2+

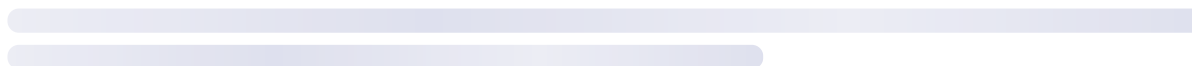
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

wyścig, losowość, tor przeszkód, zabawa tematyczna, orientacja przestrzenna, motoryka mała

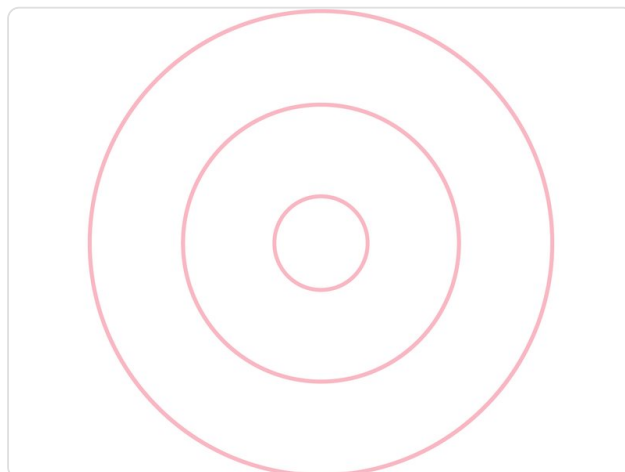


5. Plansza: Koła w Kole (15)

15 wariantów koła z sektorami do rzutów, zabaw ruchowych i edukacyjnych.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Zestaw piętnastu plansz z kołami podzielonymi na sektory. Siatki są przeznaczone do rzutów, zabaw zespołowych i edukacyjnych. Pola mogą pełnić różne funkcje w zależności od zasad gry. Doskonałe do nauki przez ruch.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla zestaw statycznych plansz do projekcji, przeznaczonych do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 4+

Gracze: 1+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

celowanie, zręczność, zabawa ruchowa, koordynacja ruchowa, rywalizacja, liczenie, zabawa drużynowa, strategia, spostrzegawczość, edukacyjne, uwaga i koncentracja

2.

Wiek: 5+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

celowanie, gry kulowe, zręczność, zabawa ruchowa, koordynacja ruchowa, rywalizacja, liczenie, zabawa drużynowa, strategia, wyobraźnia przestrzenna, spostrzegawczość, uwaga i koncentracja

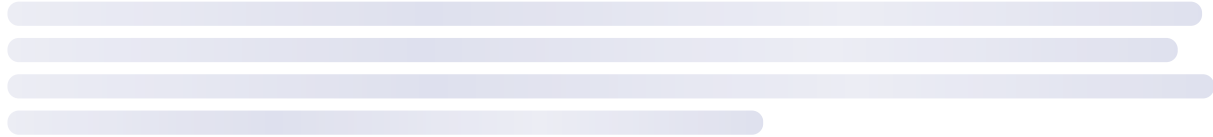
3.

Wiek: 5+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

zabawa ruchowa, koordynacja ruchowa, rywalizacja, liczenie, zabawa drużynowa, quiz, strategia, edukacyjne, uwaga i koncentracja, rozwój mowy

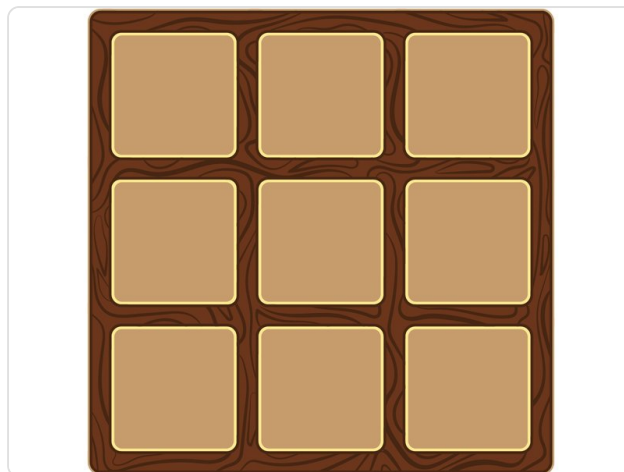


6. Plansza: Kółko i Krzyżyk

Duża plansza 3×3 do szybkich gier logicznych i zabaw ruchowych w kółko i krzyżyk.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Duża plansza 3×3 pozwala na klasyczną grę w kółko i krzyżyk, ale także na wiele wariantów logicznych i ruchowych. Zamiast rysowania można używać pionków, woreczków lub kartek z symbolami. Prosty układ zachęca do szybkich rozgrywek i ćwiczenia logicznego myślenia. Świetna także do gier drużynowych.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę do projekcji, przeznaczoną do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

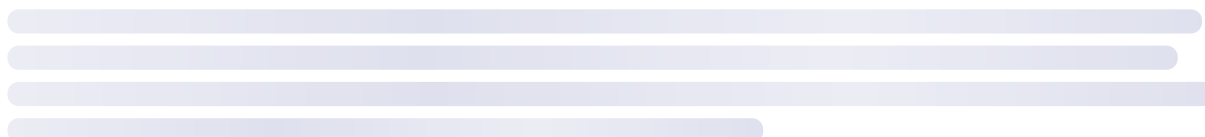
1.

Wiek: 5+

Gracze: 6+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

zabawa drużynowa, edukacyjne, zabawa ruchowa, myślenie logiczne, współpraca, umiejętności społeczne, uwaga i koncentracja, gry klasyczne

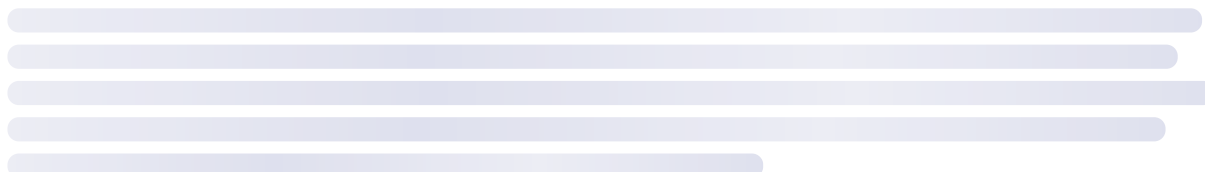
2.

Wiek: 6+

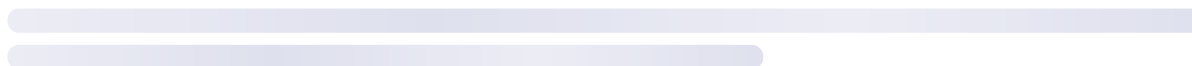
Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

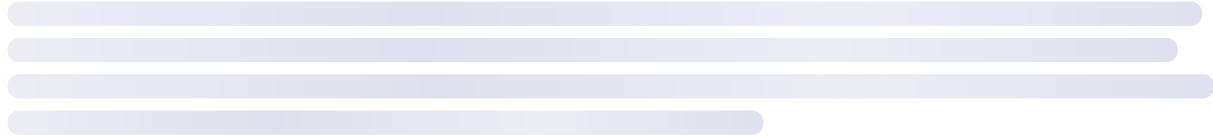
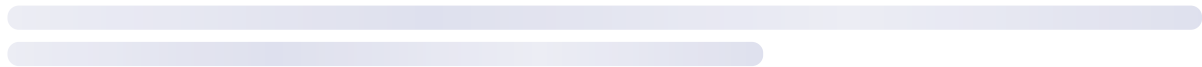
zabawa drużynowa, edukacyjne, zabawa ruchowa, myślenie logiczne, współpraca, umiejętności społeczne, pamięć

3.

Wiek: 6+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

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

zabawa drużynowa, zabawa ruchowa, myślenie logiczne, matematyka, współpraca, umiejętności społeczne, pamięć, gry planszowe

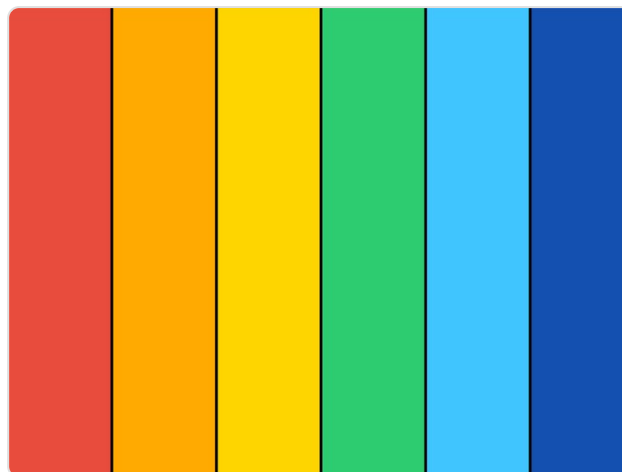


7. Plansza: Kolorowe Pola (16)

16 kolorowych ścieżek na regularnych siatkach o różnym kształcie i rozmiarze do własnych gier.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Zestaw szesnastu kolorowych plansz opartych na regularnych siatkach o różnym kształcie. Wśród nich znajdziesz m.in. kolorowy twister, labirynt oraz tęczowe tory, które aż proszą się o ruchowe wyzwania i wyścigi. Przeznaczone do własnych gier planszowych, ruchowych i edukacyjnych. Kolory mogą określać zadania, ruch lub punktację, dzięki czemu to bardzo uniwersalna baza do zabaw grupowych.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla zestaw statycznych plansz do projekcji, przeznaczonych do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

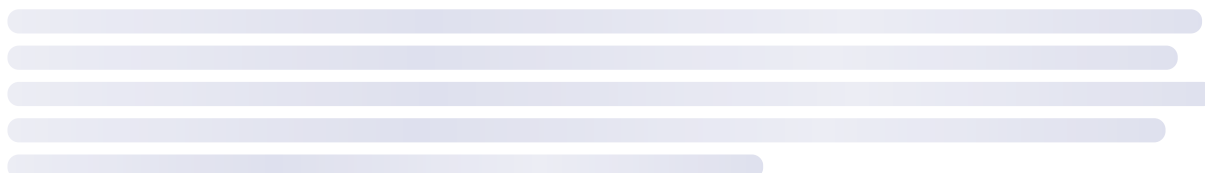
1.

Wiek: 5+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

skoki, kształty i kolory, refleks, prosty ruch po polach, zręczność, quiz, zabawa ruchowa, zabawa drużynowa, kreatywność

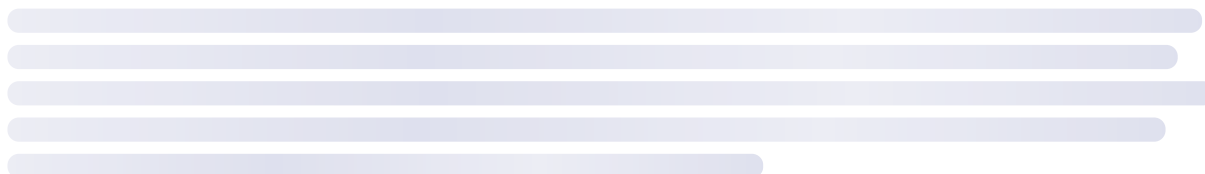
2.

Wiek: 5+

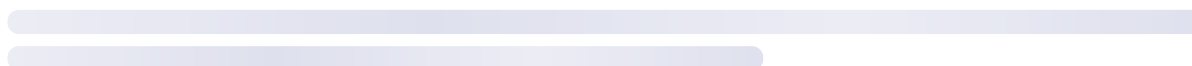
Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

skoki, kształty i kolory, refleks, prosty ruch po polach, zręczność, quiz, zabawa drużynowa, wyścig, kreatywność

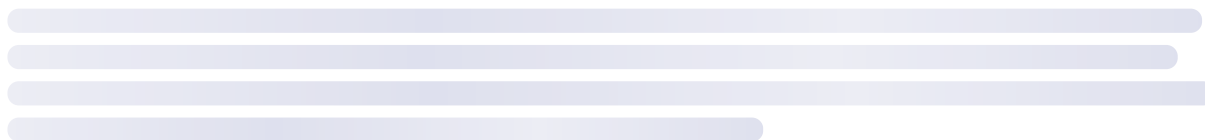
3.

Wiek: 5+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

skoki, kształty i kolory, refleks, prosty ruch po polach, zręczność, quiz, zabawa drużynowa, wyścig, koordynacja ruchowa, pamięć

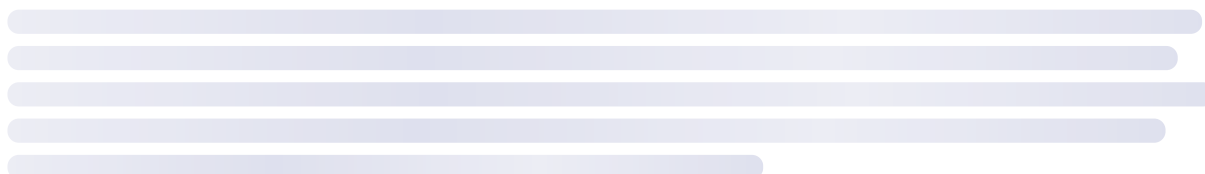
4.

Wiek: 5+

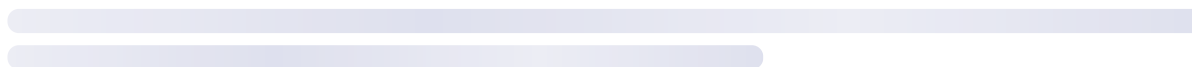
Gracze: 1+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

wyścig, strategia, myślenie logiczne, zabawa drużynowa, rywalizacja, współpraca, zabawa tematyczna

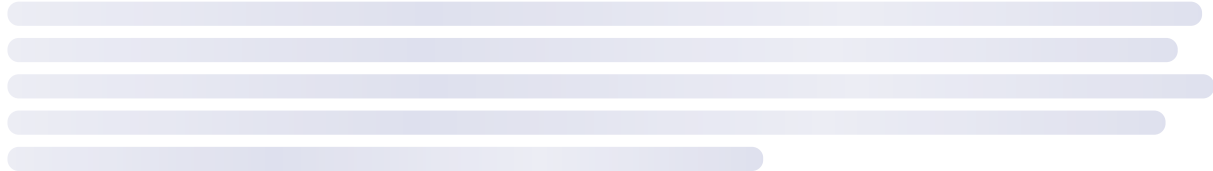
5.

Wiek: 3+

Gracze: 4+

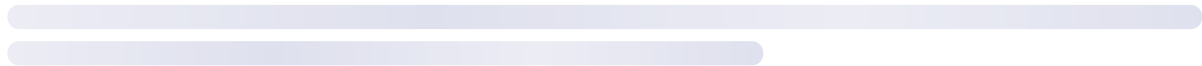
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

zabawy językowe, sylaby, kreatywność, zabawa ruchowa, czytanie, edukacyjne, logopedia i artykulacja

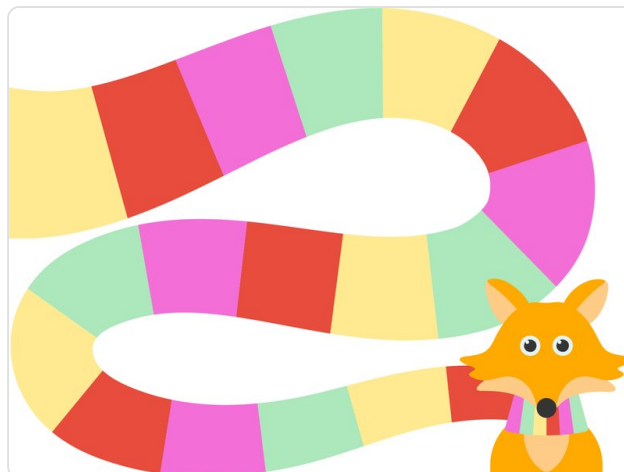


8. Plansza: Kolorowy Szal

Kolorowy szalik tworzy trasę do przesuwania pionków lub skakania po kolorach.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Kolorowy szalik tworzy prostą, czytelną trasę do przemieszczania pionków lub skakania po kolorach. Plansza świetnie sprawdza się w grach ruchowych, wyścigach i zabawach opartych na rozpoznawaniu kolorów. Pionki można zastąpić karteczkami, figurkami lub samymi skokami dzieci. Idealna do prostych, kreatywnych zasad wymyślanych na bieżąco.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę do projekcji, przeznaczoną do gier planszowych i zabaw zespołowych.

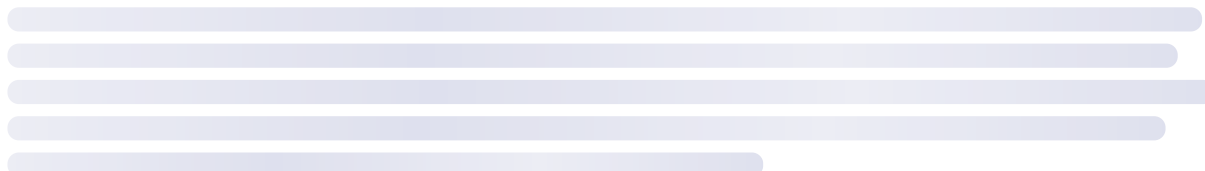
Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 5+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

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

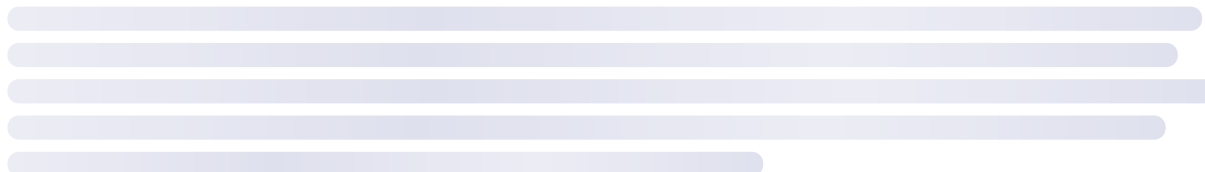
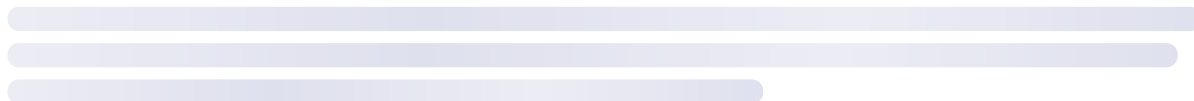
edukacyjne, pamięć, kształty i kolory, kreatywność, prosty ruch po polach, zabawy językowe, koordynacja ruchowa, logopedia i artykulacja, czytanie

2.

Wiek: 4+

Gracze: 1+

Czas: 20 min

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

edukacyjne, kształty i kolory, kreatywność, prosty ruch po polach, percepcja wzrokowa, zabawy językowe, koordynacja ruchowa, logopedia i artykulacja, zabawa ruchowa, czytanie

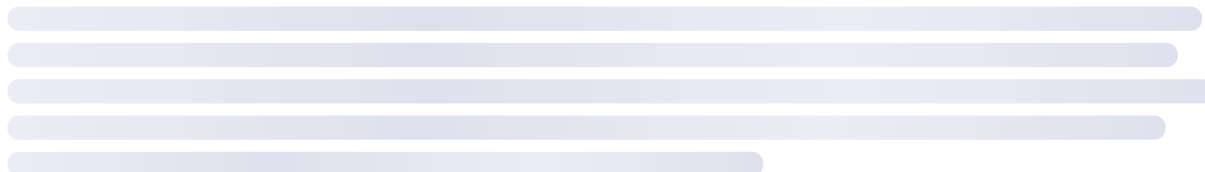
3.

Wiek: 4+

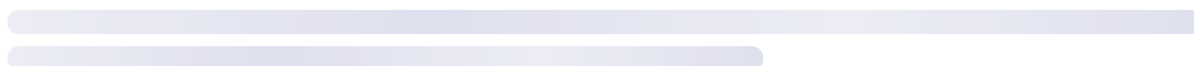
Gracze: 1+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

edukacyjne, rozwój mowy, kształty i kolory, kreatywność, zabawa ruchowa, percepcja wzrokowa, zabawy językowe, koordynacja ruchowa, logopedia i artykulacja, wyobrażenia przestrzenne

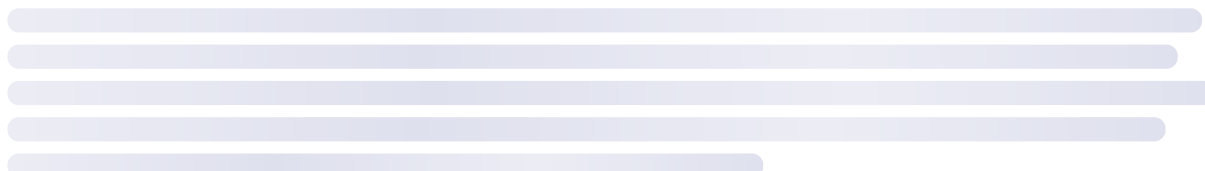
4.

Wiek: 3+

Gracze: 1+

Czas: 10 min

Przebieg zabawy:

[Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

edukacyjne, rozwój mowy, kształty i kolory, kreatywność, prosty ruch po polach, percepcja wzrokowa, zabawy językowe, koordynacja ruchowa, logopedia i artykulacja, wyobrażenia przestrzenne

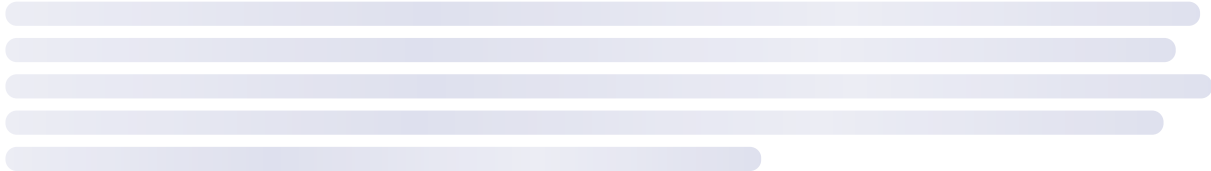
5.

Wiek: 3+

Gracze: 1+

Czas: 10 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

pamięć, kształty i kolory, kreatywność, prosty ruch po polach, percepcja wzrokowa, zabawa ruchowa, koordynacja ruchowa, wyobraźnia przestrzenna

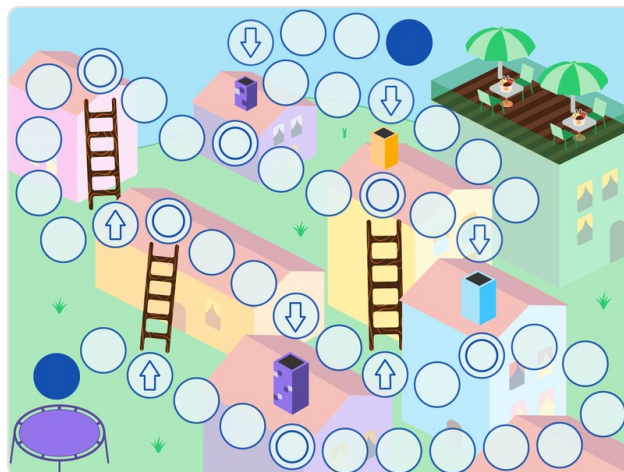


9. Plansza: Kominiarz

Poruszaj się po dachach z kominami i drabinami, jak w Wężach i Drabinach, tylko w wersji parkourowej.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Parkourowa wersja gry typu Węże i Drabiny, osadzona na dachach z kominami i drabinami. Gracze poruszają się po trasie, wykorzystując specjalne pola przyspieszające lub cofające ruch. Do zabawy potrzebne są pionki i kostka. Gra zachęca do opowieści i zabawy tematycznej.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę do projekcji, przeznaczoną do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 5+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Placeholder for game description]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Placeholder for materials]

Rozwijane umiejętności:

rywalizacja, liczenie, zabawa tematyczna, koordynacja ruchowa, rozwój mowy, kreatywność, quiz

2.

Wiek: 5+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Placeholder for game description]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Placeholder for materials]

Rozwijane umiejętności:

rywalizacja, liczenie, zabawa tematyczna, koordynacja ruchowa, rozwój mowy, kreatywność, quiz

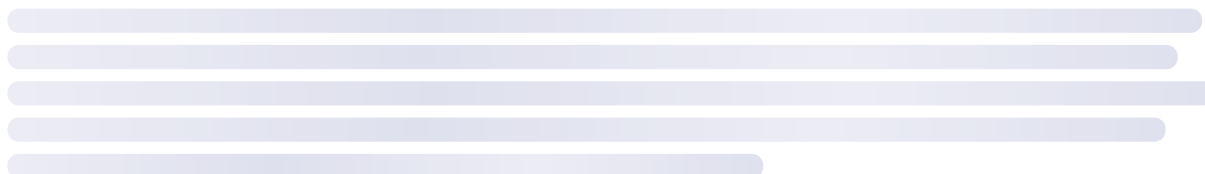
3.

Wiek: 5+

Gracze: 2+

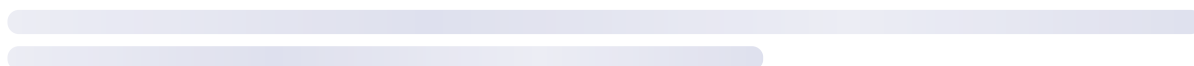
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

rywalizacja, liczenie, zabawa tematyczna, koordynacja ruchowa, rozwój mowy, kreatywność, quiz

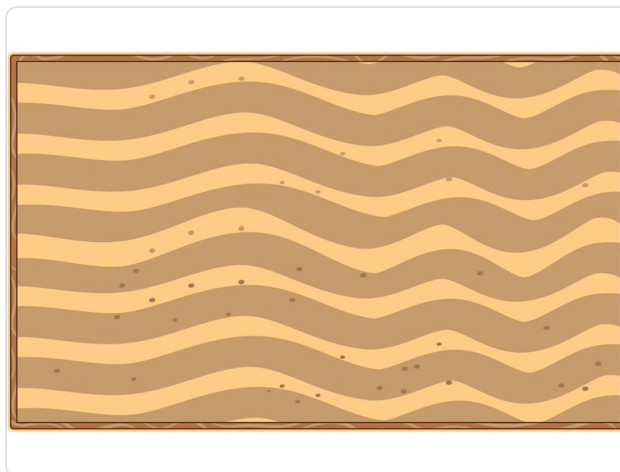


10. Plansza: Kort do Buli (2)

Klasyczny tor pojedynczy i podwójny do gry w bule - rzuć kulą jak najbliżej celu.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Dwie plansze odwzorujące klasyczny tor do gry w bule - pojedynczy i podwójny. Zadaniem graczy jest rzucanie kul jak najbliżej celu. Plansza idealna do gier zręcznościowych i zespołowych. Można używać piłek lub innych zamienników kul.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla zestaw statycznych plansz do projekcji, przeznaczonych do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 6+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Placeholder for game description]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Placeholder for materials]

Rozwijane umiejętności:

gry kulowe, celowanie, zręczność, zabawa drużynowa, tor przeszkód, strategia, gry sportowe

2.

Wiek: 6+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Placeholder for game description]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Placeholder for materials]

Rozwijane umiejętności:

gry kulowe, celowanie, zręczność, zabawa drużynowa, tor przeszkód, strategia

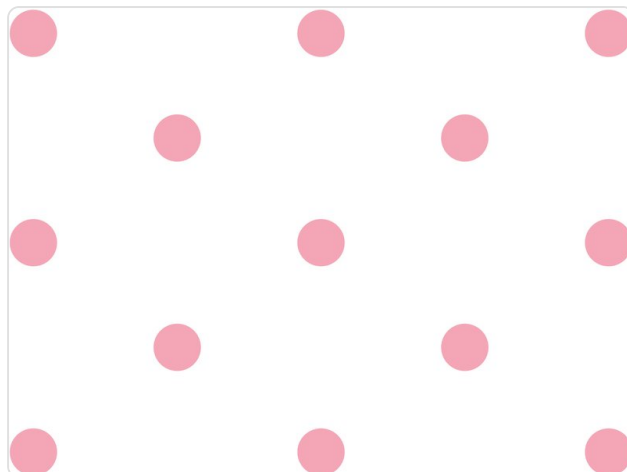


11. Plansza: Kropki (12)

12 plansz z różnymi układami kropek do slalomów, skoków, wyścigów i gier z pionkami.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Dwanaście plansz z różnymi układami kropek. Idealne do slalomów, skoków, wyścigów i torów przeszkód. Mogą być wykorzystywane zarówno z pionkami, jak i w grach ruchowych bez rekwizytów. Proste, ale bardzo wszechstronne.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę do projekcji, przeznaczoną do gier planszowych i zabaw zespołowych.

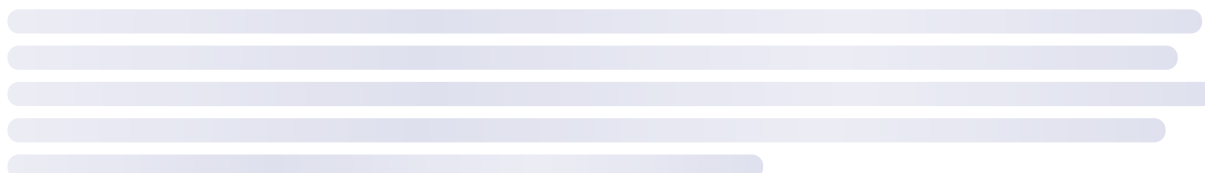
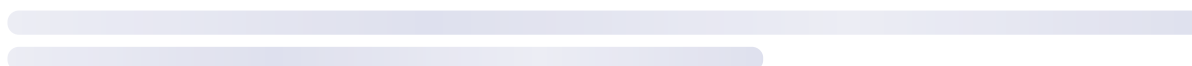
Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 6+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

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

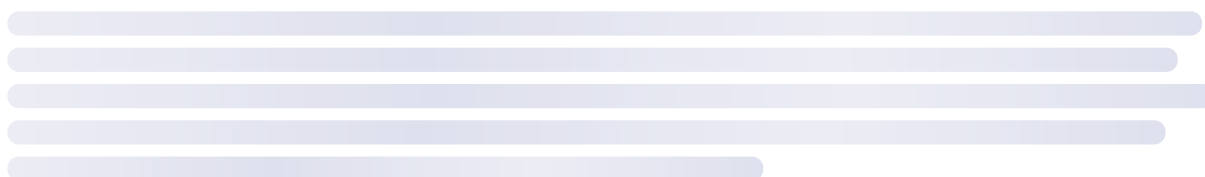
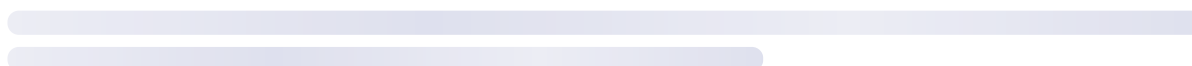
motoryka mała, kształty i kolory, myślenie logiczne, liczby, litery, wyobraźnia przestrzenna

2.

Wiek: 6+

Gracze: 2+

Czas: 10 min

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

myślenie logiczne, strategia, liczby, wyścig, wyobraźnia przestrzenna

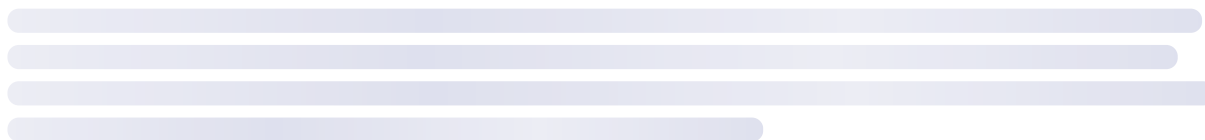
3.

Wiek: 6+

Gracze: 1+

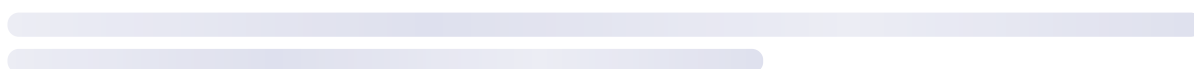
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

myślenie logiczne, liczby, litery, edukacyjne, słownictwo, zabawy językowe, współpraca, zabawa drużynowa

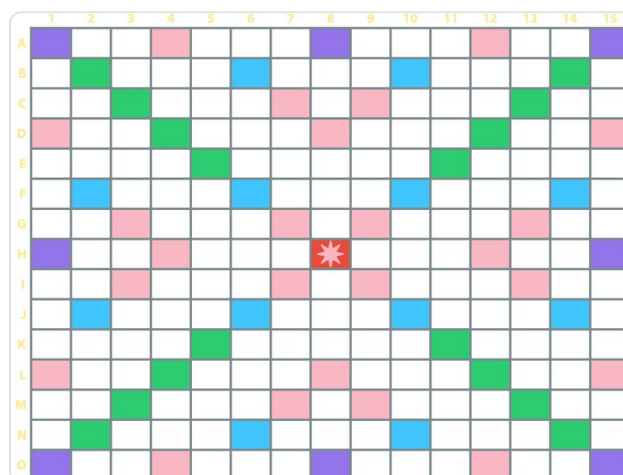


12. Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa

Układaj wyrazy lub ciągi liczb na planszy według zasad podobnych do Scrabble.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza inspirowana zasadami Scrabble, umożliwiającą układanie wyrazów lub ciągów liczbowych. Do gry można używać karteczek z literami, liczbami lub symbolami. Świetnie sprawdza się w zabawach językowych i matematycznych. Uczy planowania, punktowania i pracy z układem przestrzennym.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę do projekcji, przeznaczoną do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 7+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

pisanie, słownictwo, myślenie logiczne, litery, logopedia i artykulacja, rozwój mowy, uwaga i koncentracja, zabawy językowe

2.

Wiek: 5+

Gracze: 1+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

pisanie, słownictwo, myślenie logiczne, litery, logopedia i artykulacja, rozwój mowy, uwaga i koncentracja

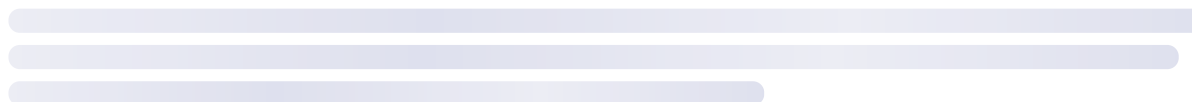
3.

Wiek: 6+

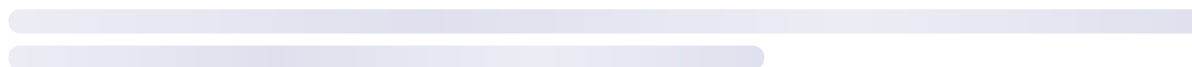
Gracze: 1+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

pisanie, słownictwo, myślenie logiczne, litery, logopedia i artykulacja, rozwój mowy, uwaga i koncentracja

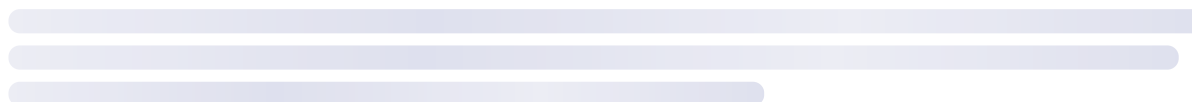
4.

Wiek: 5+

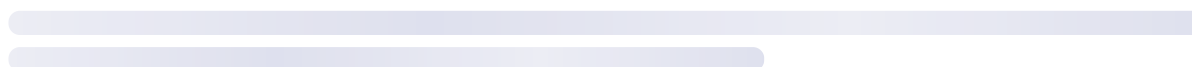
Gracze: 1+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

pisanie, słownictwo, myślenie logiczne, logopedia i artykulacja, koordynacja ruchowa, rozwój mowy, sylaby, uwaga i koncentracja

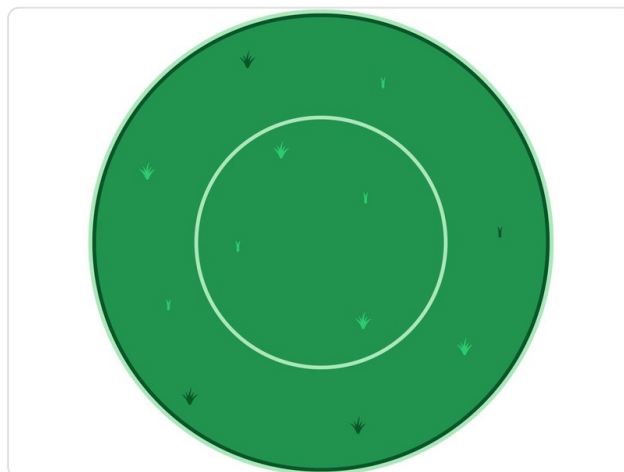


13. Plansza: Kulki - Pole Gry (2)

Ułóż kulki w okręgu i wybijaj je poza pole za pomocą większej kulki.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Dwie plansze do klasycznej gry w kulki. Gracze układają kulki w okręgu i wybijają je większą kulką poza pole gry. Plansza rozwija precyzję i planowanie ruchów. Prosta, a jednocześnie bardzo angażująca.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla zestaw statycznych plansz do projekcji, przeznaczonych do gier planszowych i zabaw zespołowych.

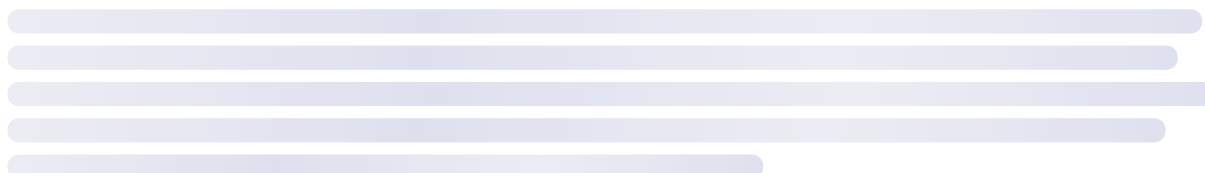
Propozycje zabaw i gier

1.

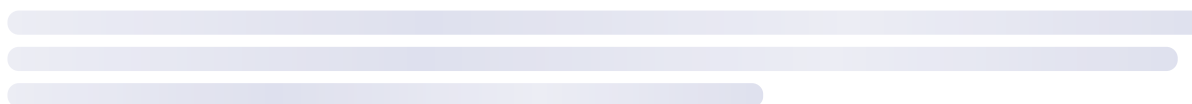
Wiek: 6+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:**Rozwijane umiejętności:**

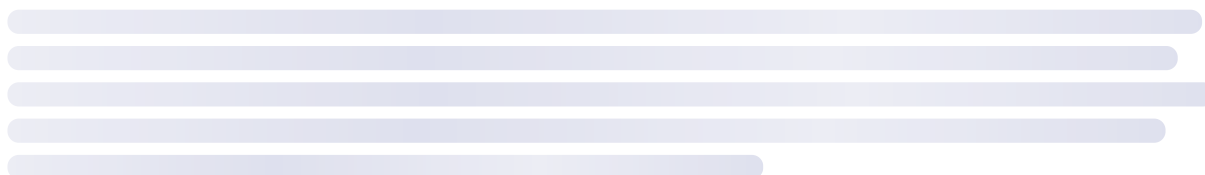
gry kulowe, celowanie, zręczność, strategia, motoryka mała, rywalizacja

2.

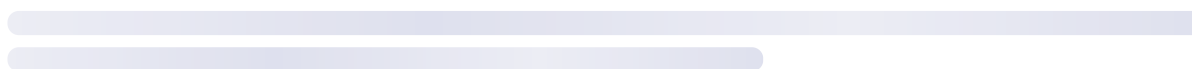
Wiek: 8+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:**Rozwijane umiejętności:**

zręczność, strategia, celowanie, rywalizacja

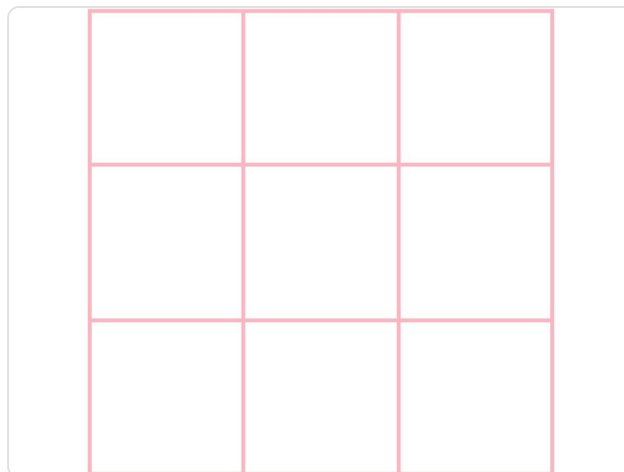


14. Plansza: Kwadraty (17)

Siedemnaście siatek kwadratowych o różnej liczbie pól do własnych gier planszowych, ruchowych i matematycznych.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Zestaw 17 plansz opartych na siatce kwadratów o różnej liczbie pól. Przeznaczone do tworzenia własnych gier planszowych, ruchowych i matematycznych. Można używać pionków, karteczek lub samych ruchów dzieci. Uniwersalna baza do kreatywnej zabawy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla zestaw statycznych plansz do projekcji, przeznaczonych do gier planszowych i zabaw zespołowych.

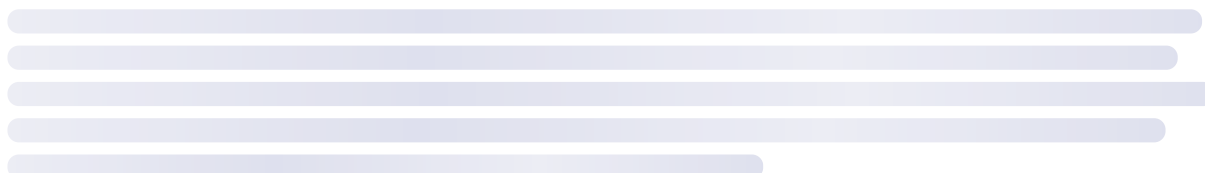
Propozycje zabaw i gier

1.

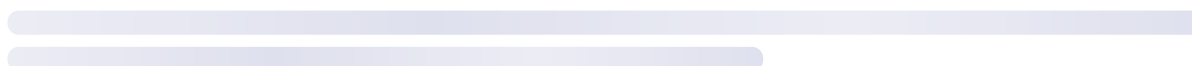
Wiek: 5+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:**Rozwijane umiejętności:**

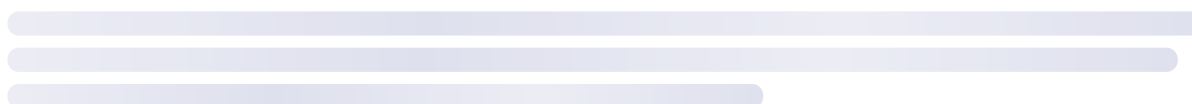
prosty ruch po polach, kostka, wyścig, liczenie, celowanie, zabawa drużynowa, strategia, zręczność

2.

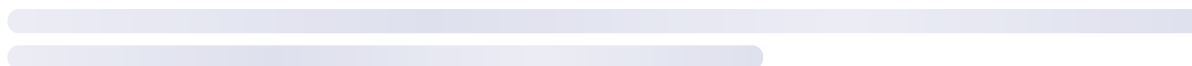
Wiek: 5+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:**Rozwijane umiejętności:**

prosty ruch po polach, kostka, wyścig, liczenie, celowanie, zabawa drużynowa, strategia, zręczność

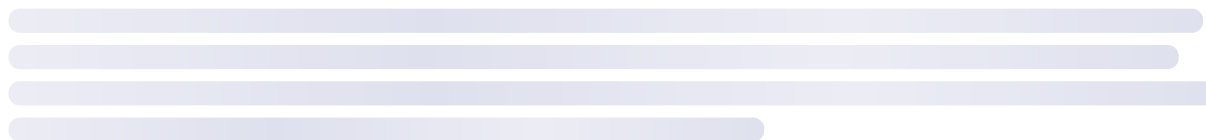
3.

Wiek: 5+

Gracze: 2+

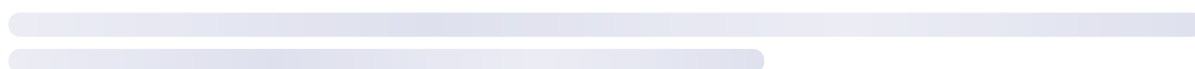
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

prosty ruch po polach, kostka, wyścig, liczenie, celowanie, zabawa drużynowa, strategia, zręczność



15. Plansza: Liczbowe Kałuże 2-12

Rzuć dwiema kostkami i zajmij kałużę z sumą oczek, uważając na pechową siódmkę.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Chlap! Plansza liczbowa oparta na rzutach dwiema kostkami. Gracze zajmują pola odpowiadające sumie wyrzuconych oczek, uważając na pechową siódmkę. Gra rozwija dodawanie i szybkie liczenie. Możliwych jest kilka wariantów zasad.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę do projekcji, przeznaczoną do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

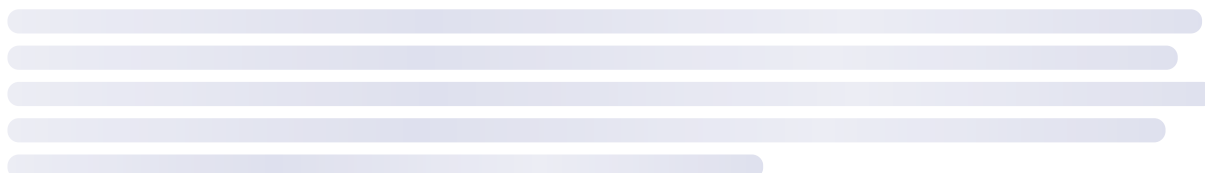
1.

Wiek: 6+

Gracze: 2+

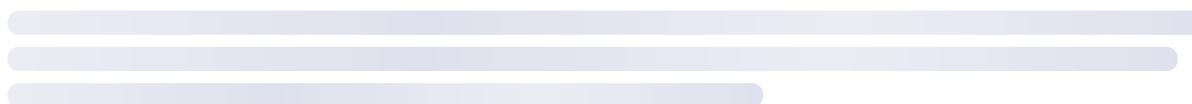
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kostka, rywalizacja, strategia, matematyka

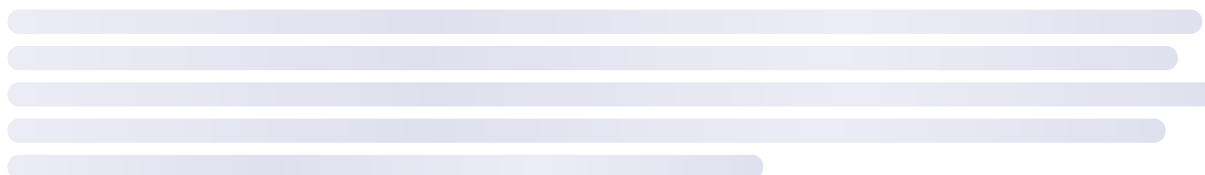
2.

Wiek: 6+

Gracze: 2+

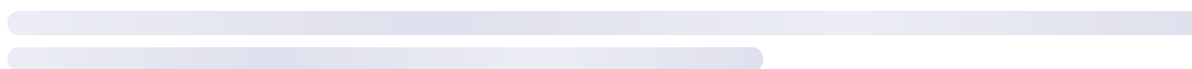
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kostka, rywalizacja, myślenie logiczne, matematyka, losowość

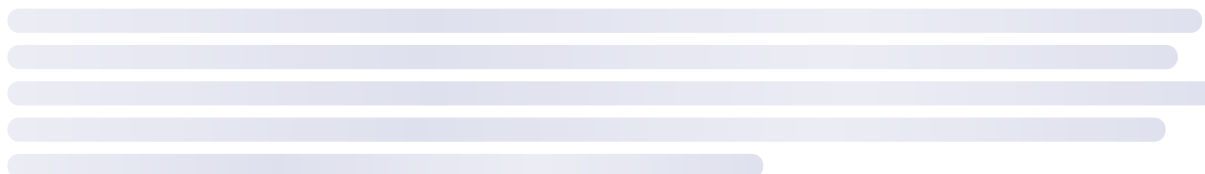
3.

Wiek: 6+

Gracze: 2+

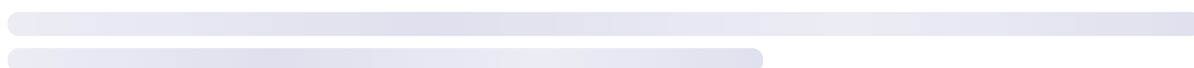
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kostka, rywalizacja, myślenie logiczne, matematyka, losowość

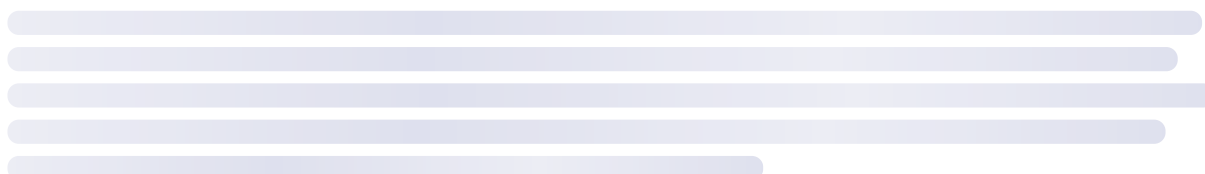
4.

Wiek: 6+

Gracze: 2+

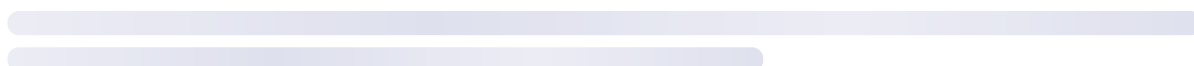
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kostka, rywalizacja, myślenie logiczne, matematyka, losowość

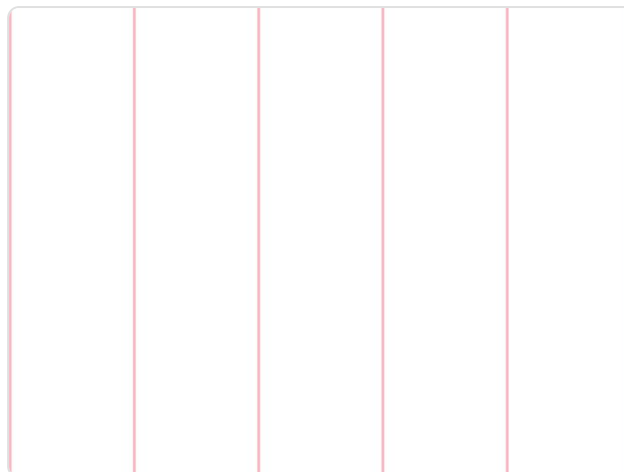


16. Plansza: Linie (10)

10 plansz z podziałami z linii do torów przeszkód, toczenia, celowania i własnych gier ruchowych.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Dziesięć plansz opartych na liniach i podziałach przestrzeni. Doskonałe do tworzenia torów przeszkód, celowania, toczenia i zabaw ruchowych. Mogą służyć jako trasy do kręgli, liny do przeskakiwania lub wyznaczania stref. Duża swoboda zastosowań.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla zestaw statycznych plansz do projekcji, przeznaczonych do gier planszowych i zabaw zespołowych.

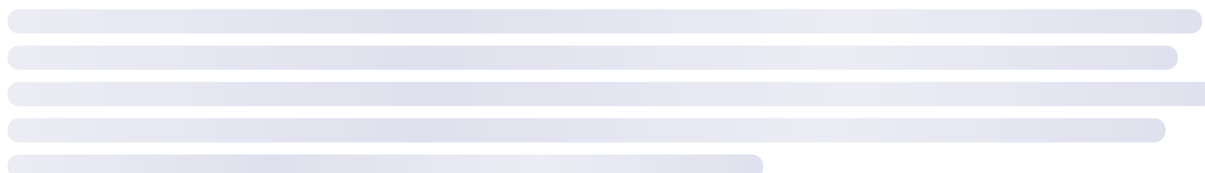
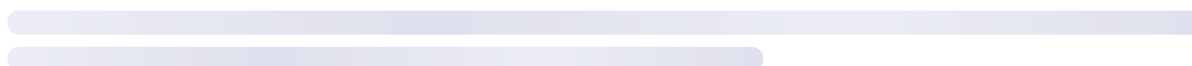
Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 5+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

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

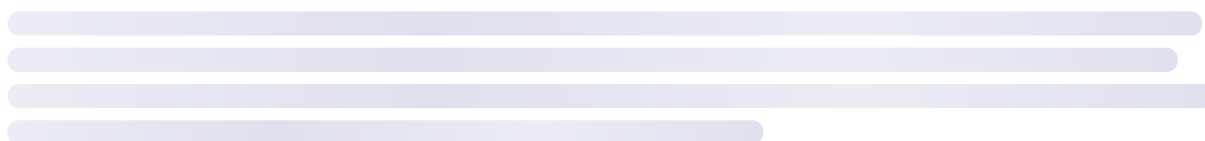
wyścig, prosty ruch po polach, zręczność, zabawa ruchowa, koordynacja ruchowa

2.

Wiek: 4+

Gracze: 1+

Czas: 5 min

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

zręczność, zabawa ruchowa, koordynacja ruchowa, skoki, zabawa drużynowa, tor przeszkód, kreatywność

3.

Wiek: 4+

Gracze: 1+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

wyścig, prosty ruch po polach, zręczność, zabawa ruchowa, koordynacja ruchowa, skoki, zabawa drużynowa, tor przeszkód, kreatywność, gry kulowe, gry sportowe

4.

Wiek: 4+

Gracze: 1+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

prosty ruch po polach, zręczność, zabawa ruchowa, koordynacja ruchowa, skoki, zabawa drużynowa, tor przeszkód, kreatywność



17. Plansza: Mancala (3)

Przesypuj kamyki między dołkami i przechwytuj je zgodnie z zasadami klasycznej gry Mancala.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Zestaw trzech plansz do klasycznej gry Mancala w wariantach dla dwóch, trzech i czterech graczy. Gracze przesypują kamyki między dołkami, próbując przechwycić ich jak najwięcej. Gra rozwija liczenie, planowanie i przewidywanie ruchów przeciwnika. Do rozgrywki potrzebne są kamyki lub inne drobne elementy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla zestaw statycznych plansz do projekcji, przeznaczonych do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

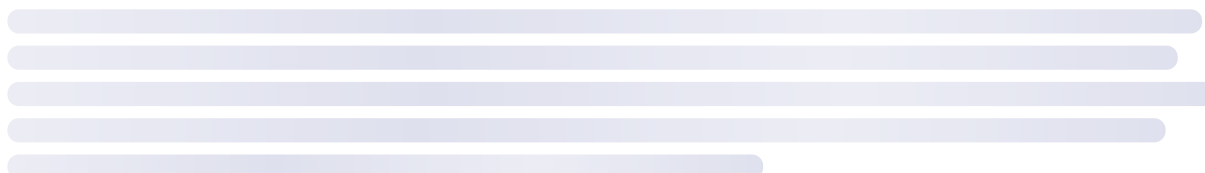
1.

Wiek: 6+

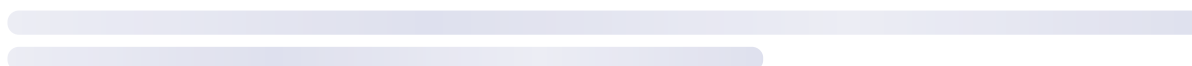
Gracze: 2

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

strategia, liczenie, planowanie, matematyka, percepcja wzrokowa, gry starożytne

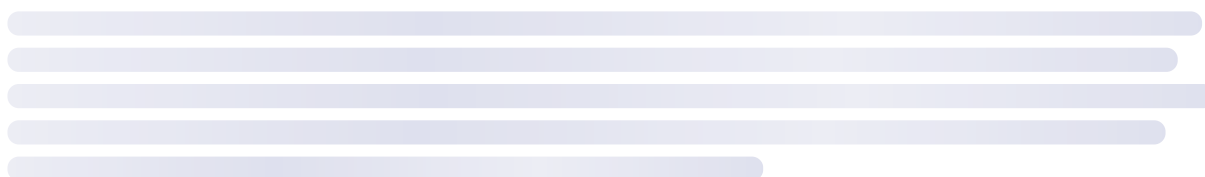
2.

Wiek: 6+

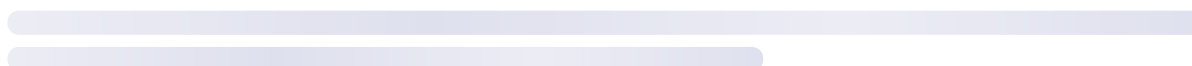
Gracze: 1+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

strategia, liczenie, matematyka

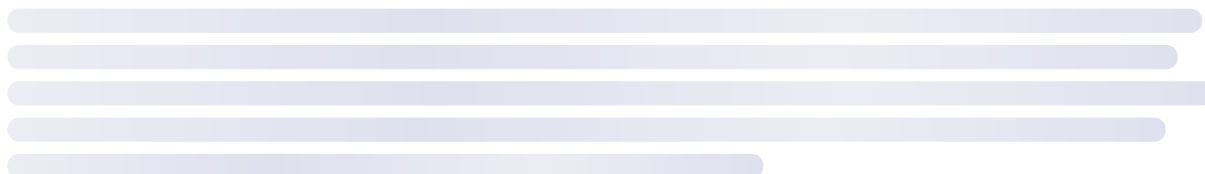
3.

Wiek: 4+

Gracze: 1+

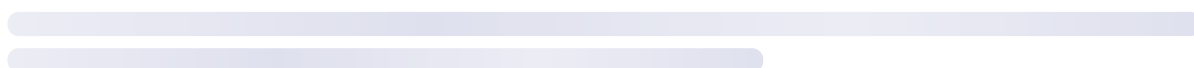
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

strategia, liczenie, planowanie, matematyka, percepcja wzrokowa, myślenie logiczne, motoryka mała, rozwój mowy

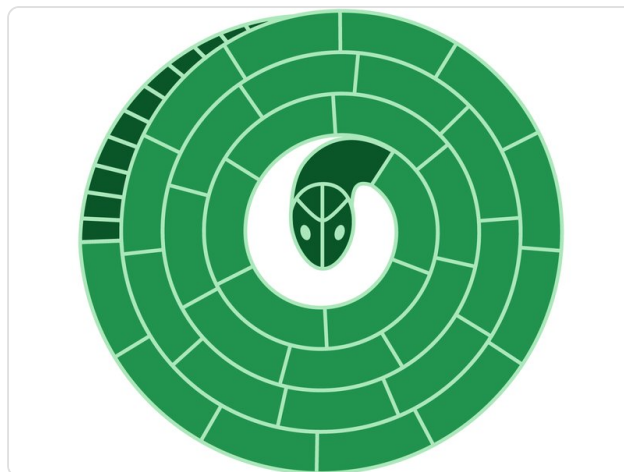


18. Plansza: Mehen - Spiralna Gra

Przemieszczaj pionki po spiralnej trasie w kształcie węża inspirowanej grą Mehen.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Spiralna plansza w kształcie węża, inspirowana starożytną grą Mehen. Pionki poruszają się po krętej trasie, zgodnie z ustalonymi zasadami lub rzutami kostki. Plansza idealna do gier wyścigowych i fabularnych. Zachęca do tworzenia własnych reguł.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę do projekcji, przeznaczoną do gier planszowych i zabaw zespołowych.

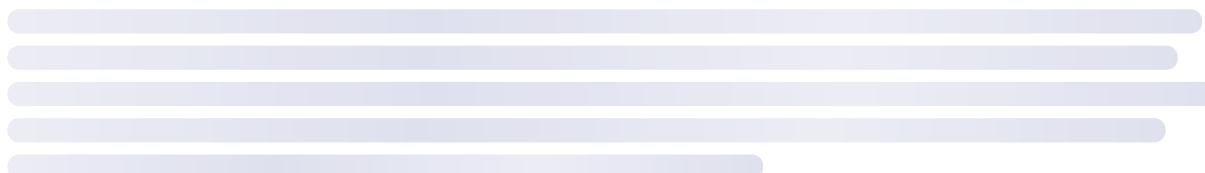
Propozycje zabaw i gier

1.

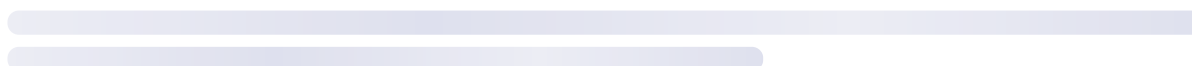
Wiek: 6+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:**Rozwijane umiejętności:**

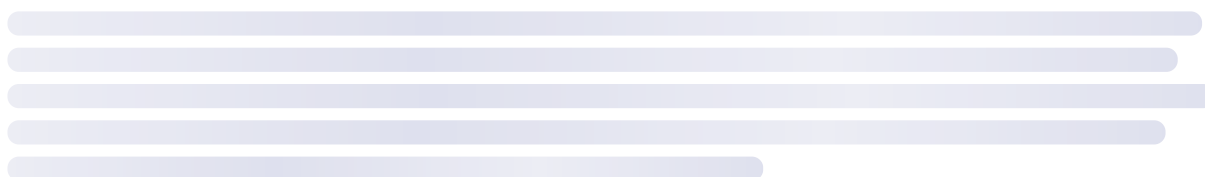
myślenie logiczne, rywalizacja, liczenie, orientacja przestrzenna, strategia, gry starożytne

2.

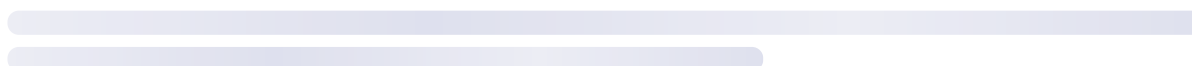
Wiek: 6+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:**Rozwijane umiejętności:**

myślenie logiczne, rywalizacja, liczenie, orientacja przestrzenna, strategia

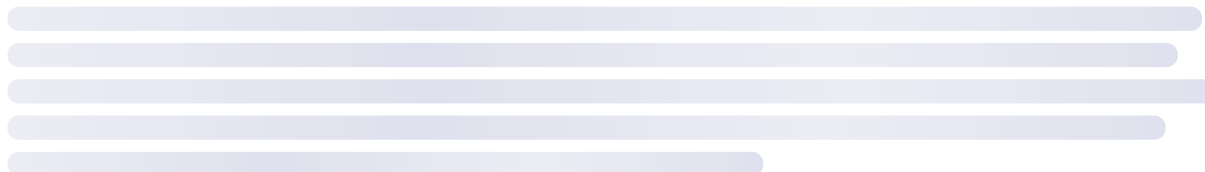
3.

Wiek: 6+

Gracze: 2+

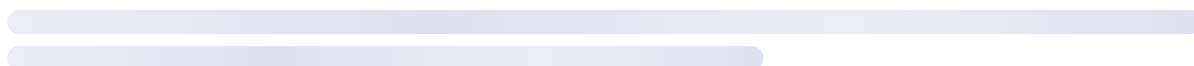
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

myślenie logiczne, rywalizacja, liczenie, wyścig

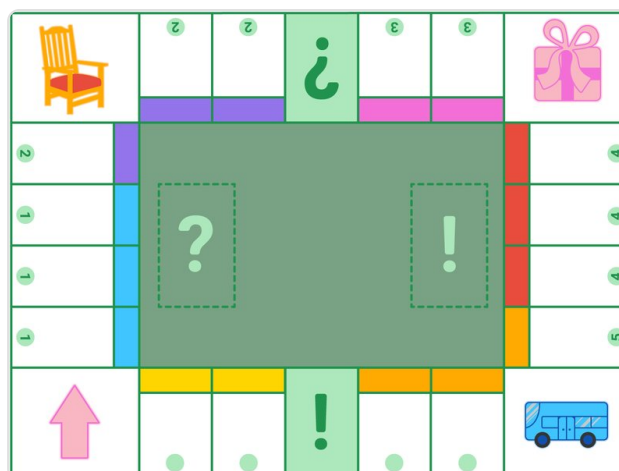


19. Plansza: Miasteczko Handlowe

Poruszaj się po pętli pól, kupuj lub wynajmuj miejsca, aby budować przewagę nad innymi graczami.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza w stylu Monopoly, oparta na poruszaniu się po pętli pól. Gracze kupują, wynajmują i zarządzają swoimi zasobami. Do gry potrzebne są pionki, kostka i własne zasady finansowe. Idealna do nauki podstaw ekonomii i negocjacji.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę do projekcji, przeznaczoną do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

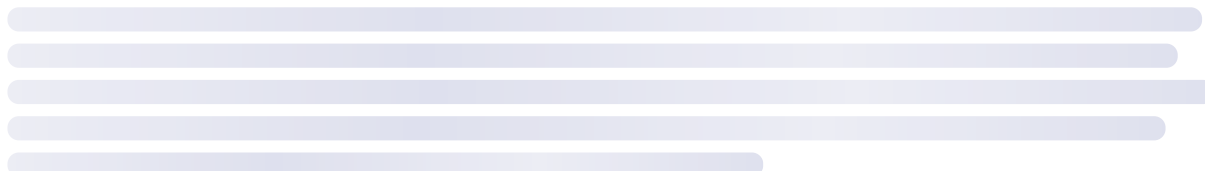
1.

Wiek: 8+

Gracze: 4+

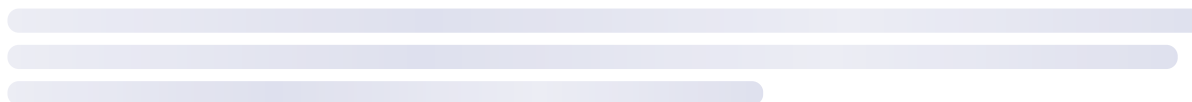
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

strategia, planowanie, współpraca

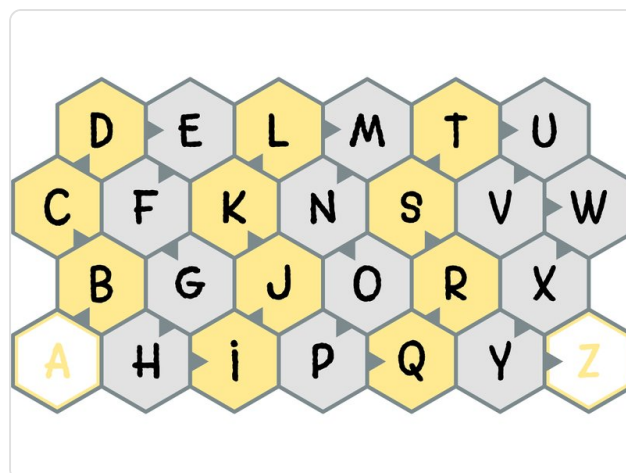


20. Plansza: Miodowy Alfabet (2)

Alfabetyczna siatka w kształcie plastra miodu do zabaw słownych, wyścigów literowych i gier z kostką.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza z literami alfabetu A-Z ułożonymi na siatce heksagonalnej. Przeznaczona do zabaw słownych, wyścigów literowych i gier z kostką. Litery można wykorzystywać do tworzenia wyrazów i zadań. Idealna do nauki alfabetu i rozwijania umiejętności językowych przez zabawę i ruch.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę do projekcji, przeznaczoną do gier planszowych i zabaw zespołowych.

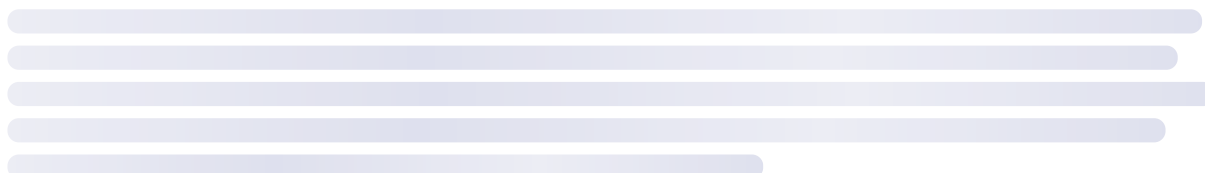
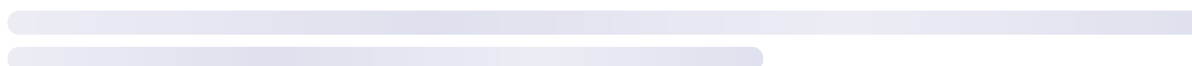
Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 6+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

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

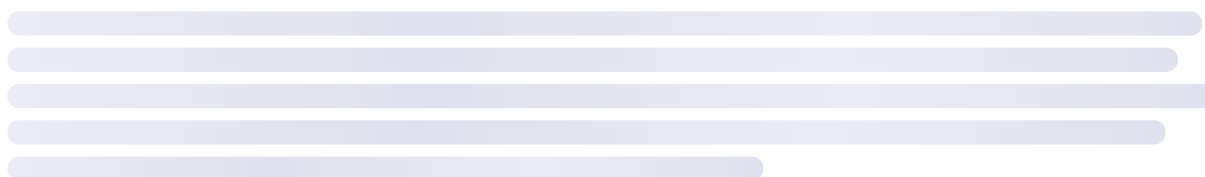
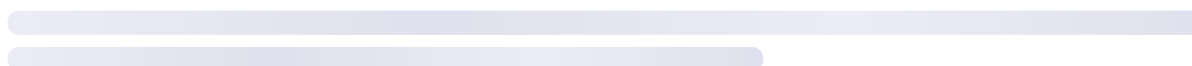
słownictwo, litery, zabawy językowe, prosty ruch po polach, quiz, wyścig

2.

Wiek: 6+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

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

słownictwo, litery, zabawy językowe, prosty ruch po polach, quiz, wyścig, matematyka, strategia, myślenie logiczne

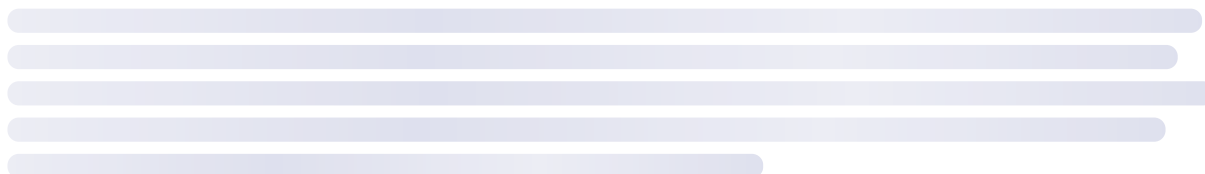
3.

Wiek: 6+

Gracze: 2+

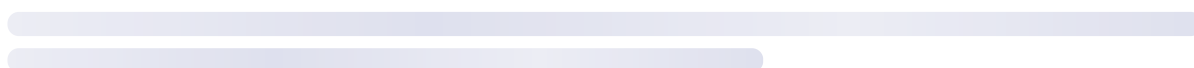
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

słownictwo, litery, zabawy językowe, prosty ruch po polach, quiz

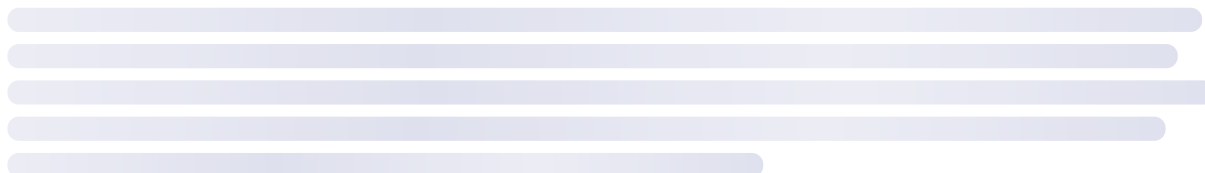
4.

Wiek: 6+

Gracze: 2+

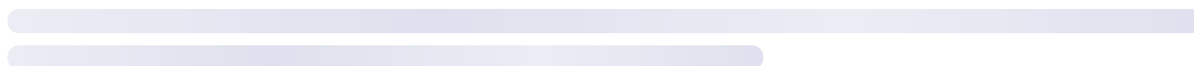
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

słownictwo, litery, zabawy językowe, prosty ruch po polach, quiz, zabawa ruchowa

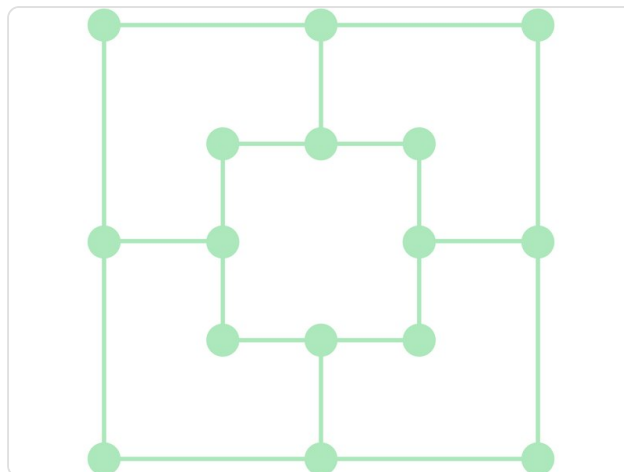


21. Plansza: Młynek (5)

Ustawiaj i przesuwaj pionki, aby tworzyć linie trzech w rzędzie i zdejmować pionki przeciwnika.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Zestaw pięciu plansz do gry w młynek – od prostych po bardziej złożone układy. Gracze ustawiają i przesuwają pionki, starając się tworzyć linie trzech w rzędzie. Gra ćwiczy logiczne myślenie i taktykę. Idealna dla dwóch graczy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla zestaw statycznych plansz do projekcji, przeznaczonych do gier planszowych i zabaw zespołowych.

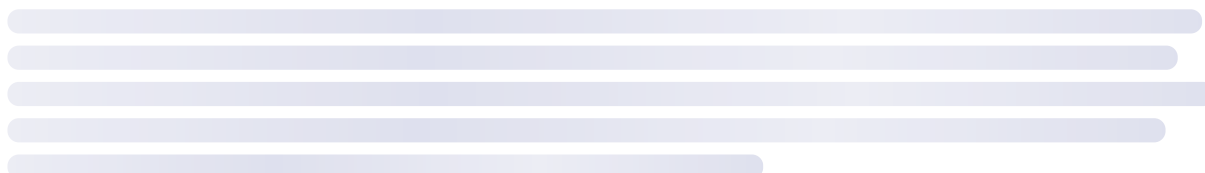
Propozycje zabaw i gier

1.

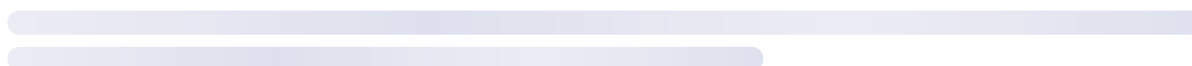
Wiek: 6+

Gracze: 2

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:**Rozwijane umiejętności:**

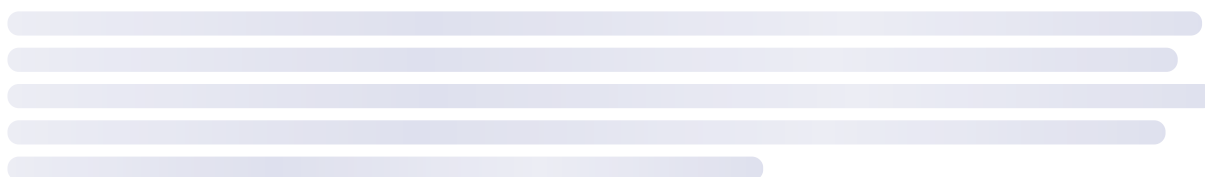
strategia, myślenie logiczne, gry klasyczne

2.

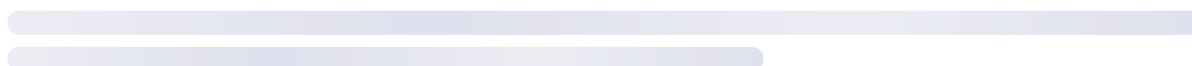
Wiek: 6+

Gracze: 2

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:**Rozwijane umiejętności:**

gry planszowe, strategia, myślenie logiczne

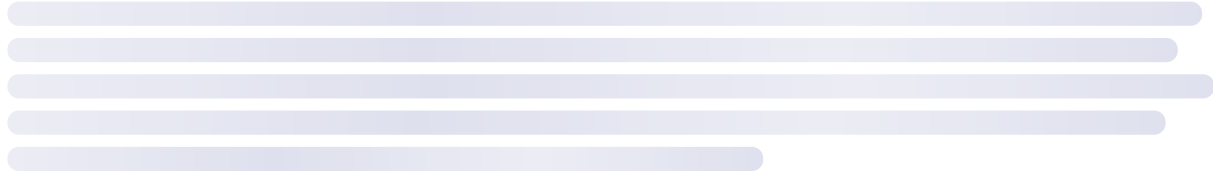
3.

Wiek: 7+

Gracze: 2

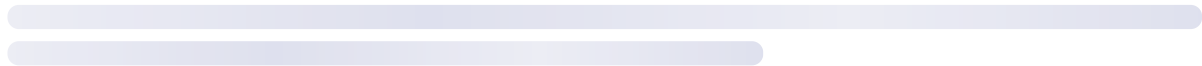
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

gry planszowe, strategia, myślenie logiczne

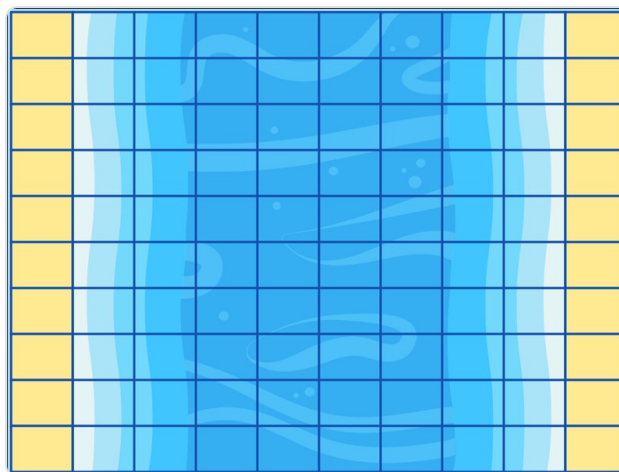


22. Plansza: Morski Pościg

Ustaw rybki i statki po przeciwnych stronach planszy i przesuwaj je do przodu/w górę/w dół, po dwa pola na ruch.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza oparta na prostokątnej siatce, z rybkami i statkami graczy ustawianymi po przeciwnych stronach. Rybki próbują przedostać się na drugą stronę, a statki starają się je złapać. Każdy ruch obejmuje przesunięcie o dwa pola. Gra rozwija myślenie strategiczne i planowanie.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę do projekcji, przeznaczoną do gier planszowych i zabaw zespołowych.

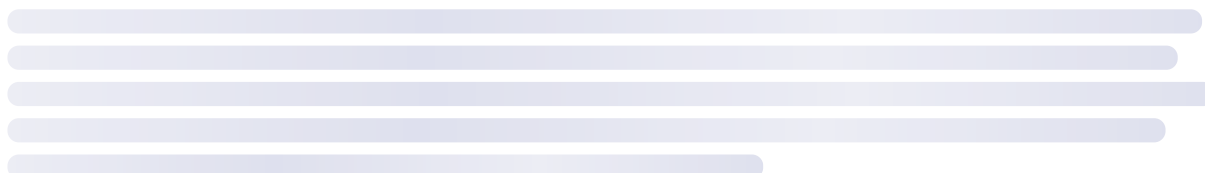
Propozycje zabaw i gier

1.

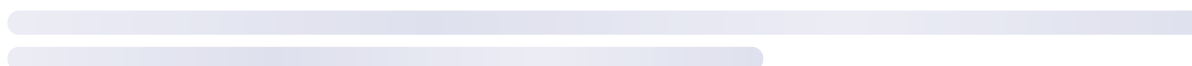
Wiek: 5+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:**Rozwijane umiejętności:**

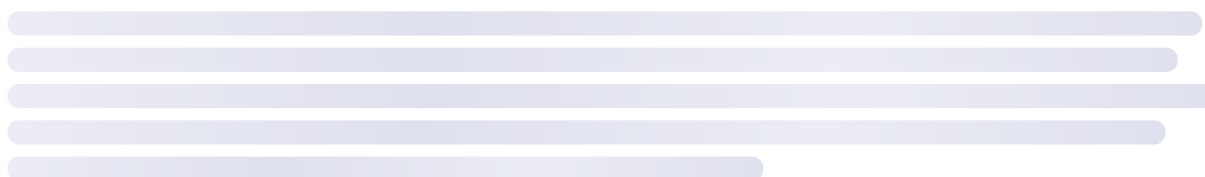
strategia, planowanie, współpraca, rywalizacja, zabawa drużynowa

2.

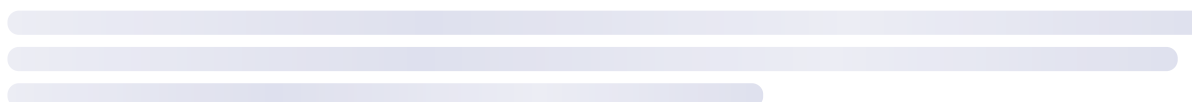
Wiek: 6+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:**Rozwijane umiejętności:**

strategia, planowanie, współpraca, rywalizacja, zabawa drużynowa

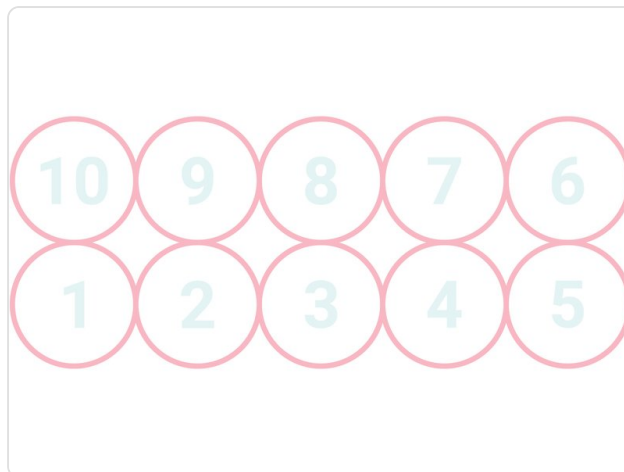


23. Plansza: Numerowane Pola (7)

7 ponumerowanych ścieżek o różnej długości i kształcie do gier ruchowych, wyścigów i zadań edukacyjnych.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Siedem ponumerowanych ścieżek o różnej długości i kształcie. Idealne do wyścigów, zadań ruchowych i nauki liczenia. Pola mają rozmiar dostosowany do skakania. Doskonałe do zabaw indywidualnych i grupowych.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla zestaw statycznych plansz do projekcji, przeznaczonych do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

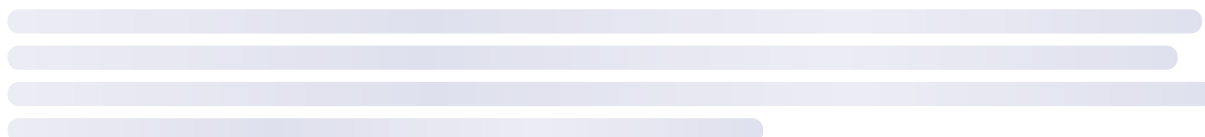
1.

Wiek: 6+

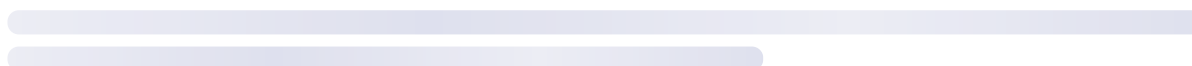
Gracze: 1+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

matematyka, prosty ruch po polach, liczby, refleks, spostrzegawczość, uwaga i koncentracja, zabawa drużynowa

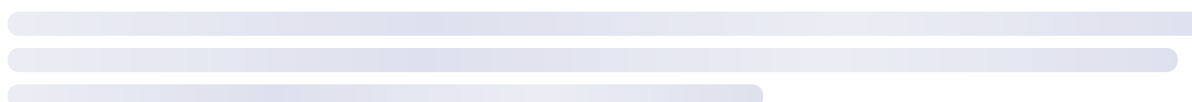
2.

Wiek: 4+

Gracze: 1+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

prosty ruch po polach, liczby, refleks, spostrzegawczość, uwaga i koncentracja, zabawa drużynowa

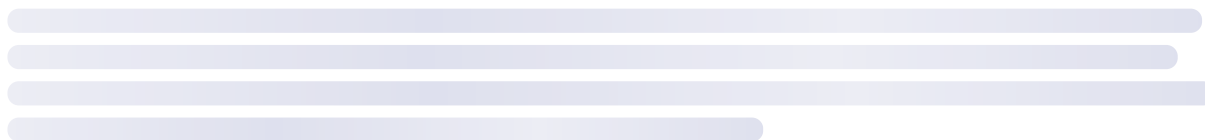
3.

Wiek: 6+

Gracze: 2+

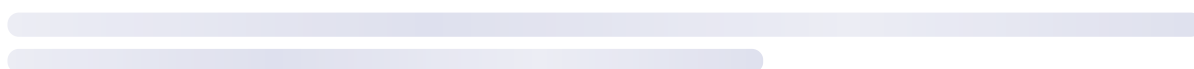
Czas: 10 min

Przebieg zabawy:



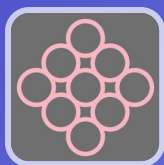
♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

prosty ruch po polach, liczby, zręczność, koordynacja ruchowa, celowanie, gry klasyczne

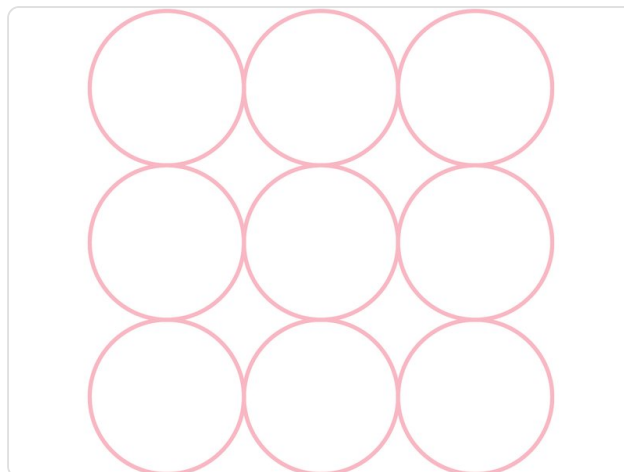


24. Plansza: Okręgi (16)

16 siatek złożonych z kół o różnej liczbie pól do własnych gier planszowych, ruchowych i matematycznych.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Szesnaście plansz zbudowanych z okręgów o różnych układach i wielkościach. Idealne do gier ruchowych, wyścigów i zadań edukacyjnych. Pozwalają na eksperymentowanie z ruchem po torach kołowych. Świetna alternatywa dla klasycznych siatek.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla zestaw statycznych plansz do projekcji, przeznaczonych do gier planszowych i zabaw zespołowych.

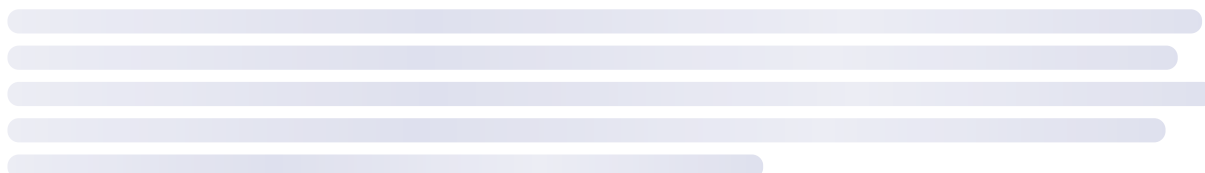
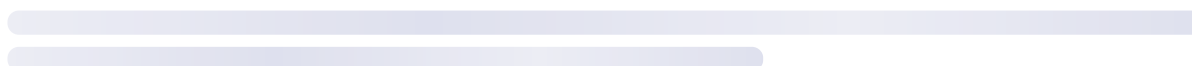
Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 5+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

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

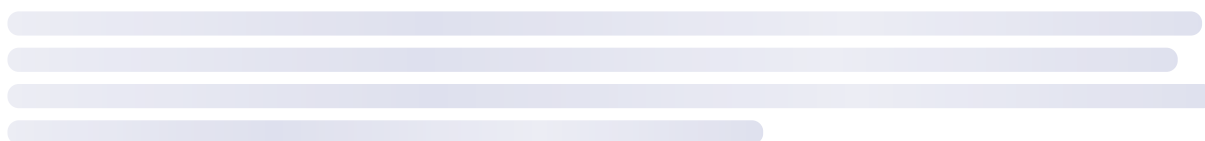
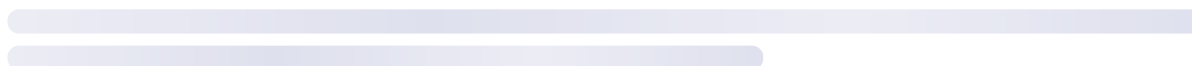
wyścig, prosty ruch po polach, kostka, strategia, matematyka

2.

Wiek: 5+

Gracze: 2+

Czas: 10 min

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

wyścig, prosty ruch po polach, kostka

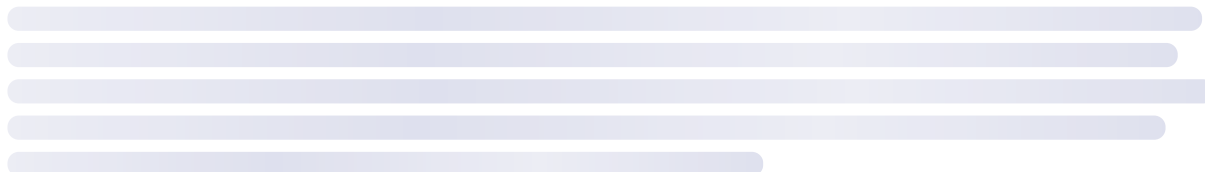
3.

Wiek: 5+

Gracze: 4+

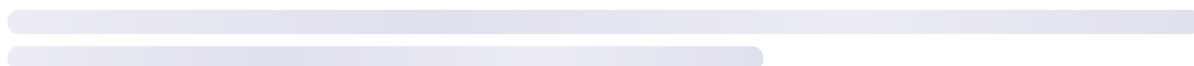
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

wyścig, prosty ruch po polach, kostka, zabawa ruchowa

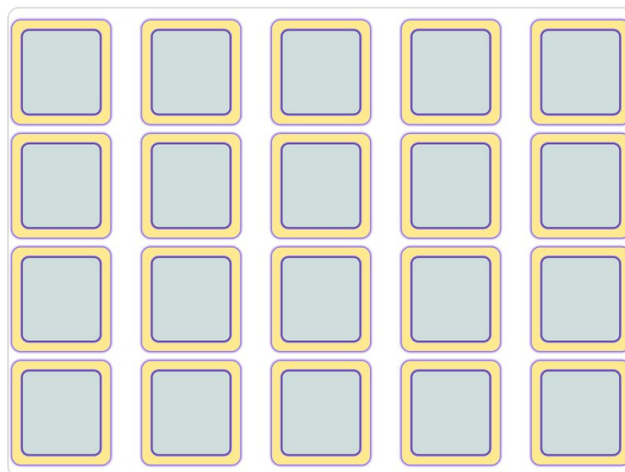


25. Plansza: Pamięciowe Okienka

Układaj własne karty do gry w zapamiętywanie w okienkach na planszy.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza z pustymi okienkami przeznaczona do tworzenia własnych gier memory. Wystarczy włożyć do pól przygotowane wcześniej karty, obrazki, symbole lub litery. Gra rozwija pamięć, koncentrację i spostrzegawczość. Idealna do personalizowanych zabaw edukacyjnych dla różnych grup wiekowych.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę do projekcji, przeznaczoną do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 4+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

pamięć, uwaga i koncentracja, spostrzegawczość, percepcja wzrokowa

2.

Wiek: 4+

Gracze: 1+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

pamięć, uwaga i koncentracja, spostrzegawczość, percepcja wzrokowa

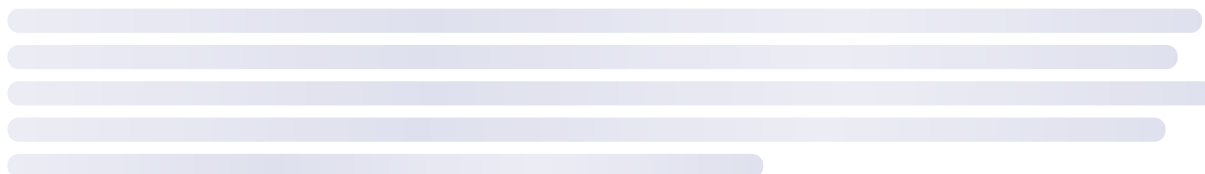
3.

Wiek: 6+

Gracze: 2+

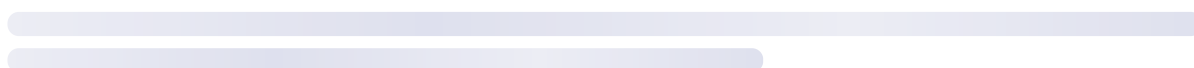
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

pamięć, uwaga i koncentracja, spostrzegawczość, percepcja wzrokowa

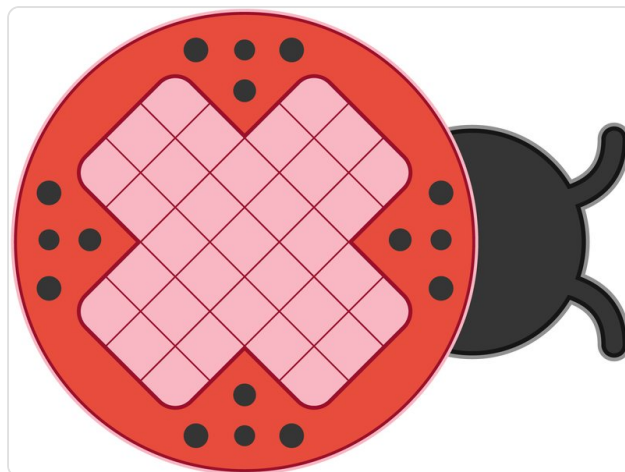


26. Plansza: Samotnik

Przeskakuj pionkami po planszy, aby usunąć jak najwięcej z nich w tej klasycznej grze.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Klasyczna plansza do gry w samotnika przeznaczona głównie do gry indywidualnej. Zadaniem gracza jest przeskakiwanie pionkami w taki sposób, aby usunąć jak najwięcej z nich z planszy. Do gry potrzebne są własne pionki. Gra rozwija logiczne myślenie, planowanie i cierpliwość. Idealna do spokojnej, skupionej zabawy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę do projekcji, przeznaczoną do gier planszowych i zabaw zespołowych.

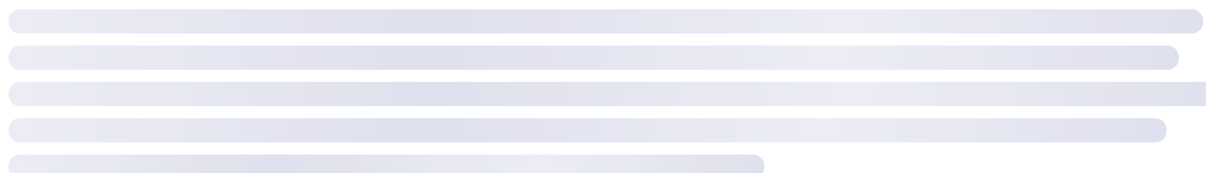
Propozycje zabaw i gier

1.

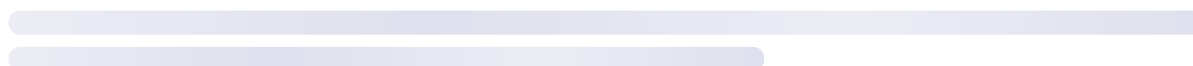
Wiek: 7+

Gracze: 1

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:**Rozwijane umiejętności:**

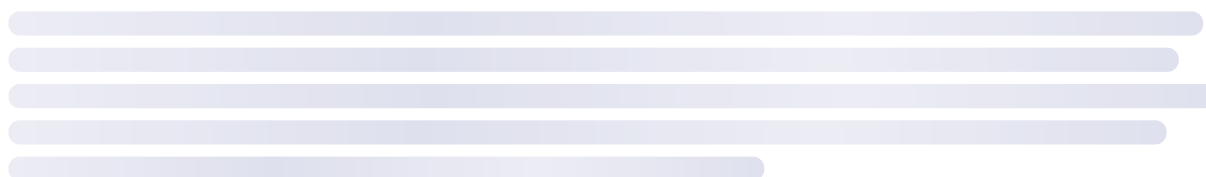
myślenie logiczne, planowanie, strategia, cierpliwość, spostrzegawczość, gry klasyczne

2.

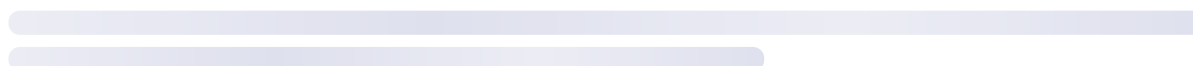
Wiek: 7+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:**Rozwijane umiejętności:**

myślenie logiczne, planowanie, strategia, cierpliwość, spostrzegawczość

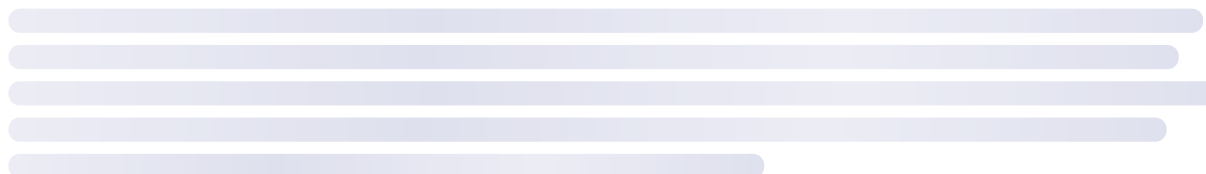
3.

Wiek: 8+

Gracze: 1+

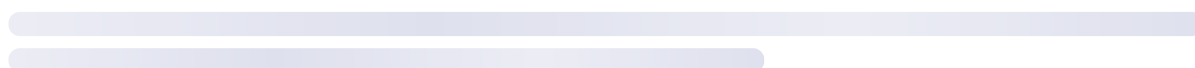
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

myślenie logiczne, planowanie, strategia, cierpliwość, spostrzegawczość

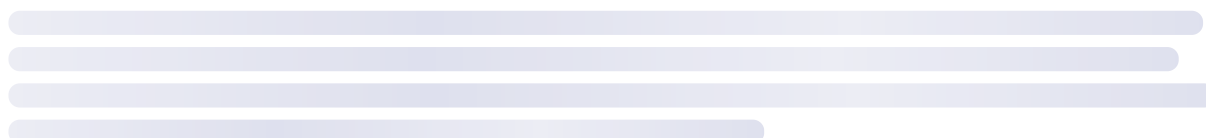
4.

Wiek: 4+

Gracze: 1+

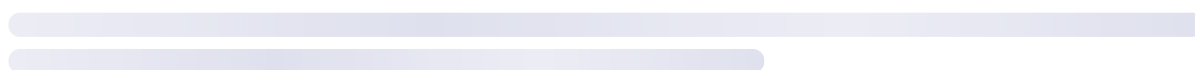
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

myślenie logiczne, planowanie, spostrzegawczość, orientacja przestrzenna, uwaga i koncentracja

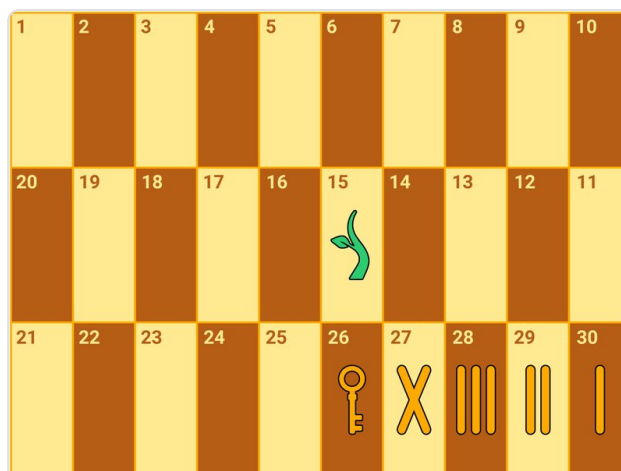


27. Plansza: Senet

Prowadź swoje pionki po starożytnej ścieżce Senet, aż wszystkie opuszczą planszę.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza inspirowana jedną z najstarszych gier planszowych świata. Gracze prowadzą swoje pionki po wyznaczonej trasie, aż wszystkie opuszczą planszę. Gra łączy elementy losowe i strategiczne. Doskonała jako wprowadzenie do historii gier planszowych.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę do projekcji, przeznaczoną do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

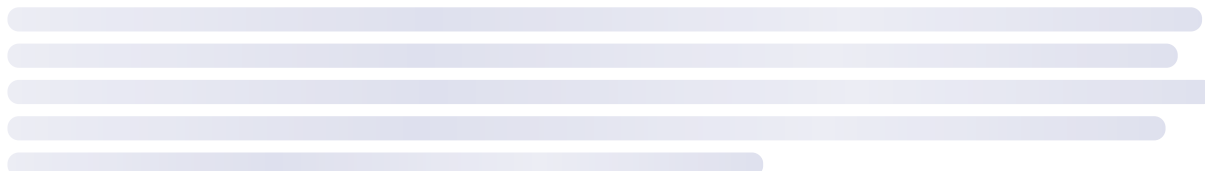
1.

Wiek: 7+

Gracze: 2

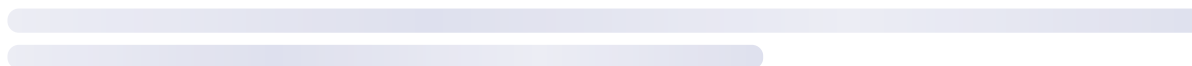
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

myślenie logiczne, koordynacja ruchowa, uwaga i koncentracja, gry starożytne

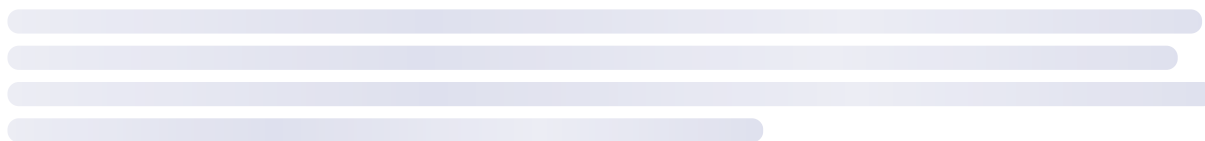
2.

Wiek: 7+

Gracze: 2+

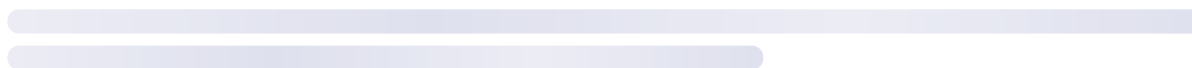
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

myślenie logiczne, uwaga i koncentracja

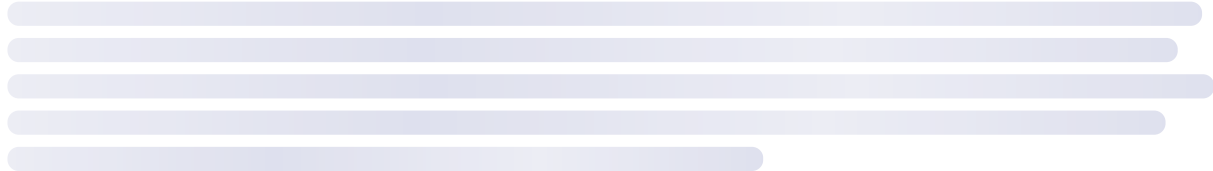
3.

Wiek: 8+

Gracze: 2+

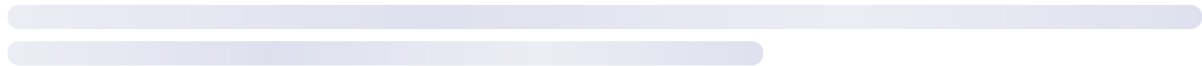
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

myślenie logiczne, edukacyjne, uwaga i koncentracja

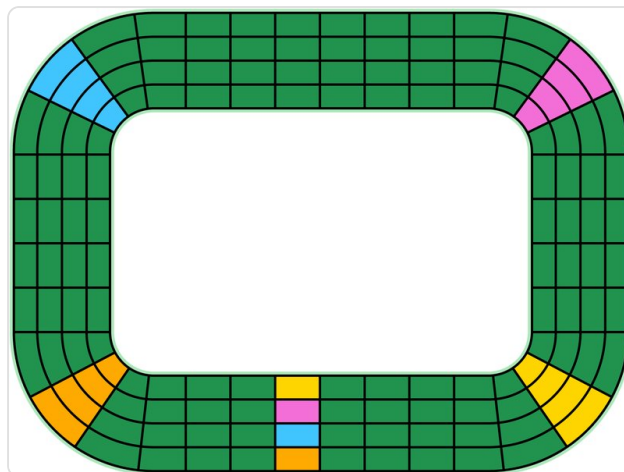


28. Plansza: Stadion Wyścigowy

Cztery tory wyścigowe w kształcie stadionu do wyścigów autek, koników i innych pojazdów.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Cztery tory wyścigowe w kształcie stadionu. Przeznaczone do wyścigów autek, koników lub innych pionków. Prosty układ sprzyja rywalizacji i emocjom. Idealna do gier drużynowych i wyścigowych.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę do projekcji, przeznaczoną do gier planszowych i zabaw zespołowych.

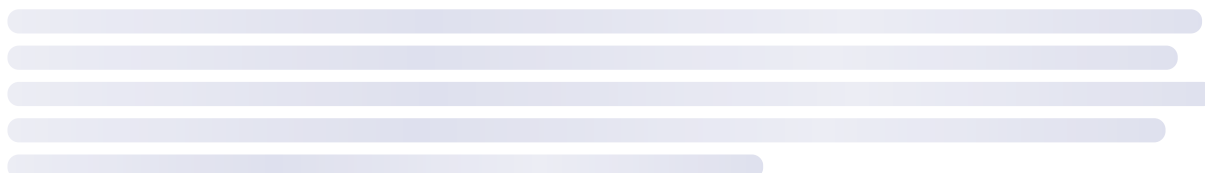
Propozycje zabaw i gier

1.

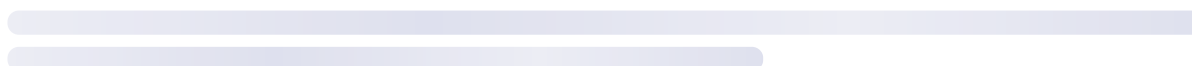
Wiek: 4+

Gracze: 4

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:**Rozwijane umiejętności:**

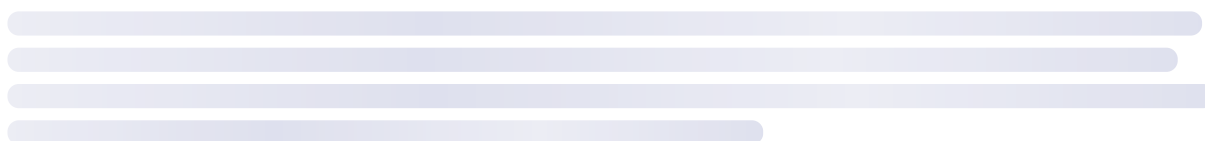
wyścig, rywalizacja, liczenie, prosty ruch po polach

2.

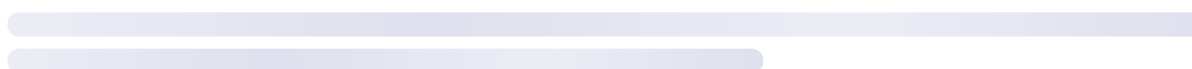
Wiek: 4+

Gracze: 4

Czas: 10 min

Przebieg zabawy:

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:**Rozwijane umiejętności:**

wyścig, rywalizacja, liczenie, prosty ruch po polach

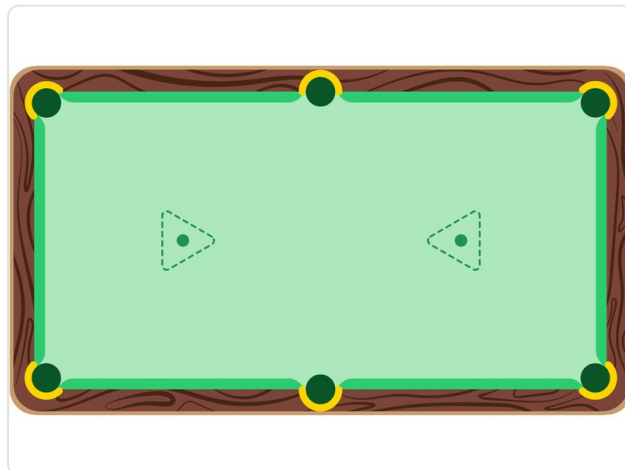


29. Plansza: Stół do Bilarda

Ustaw pionki w rogach stołu i trafiaj w nie piłeczkami jak w grze w bilard.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza stylizowana na klasyczny stół bilardowy. Gracze ustawiają pionki w rogach i starają się trafić w nie piłeczkami. Gra rozwija celność i koordynację ruchową. Możliwa do wykorzystania w wielu wariantach zręcznościowych.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę do projekcji, przeznaczoną do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

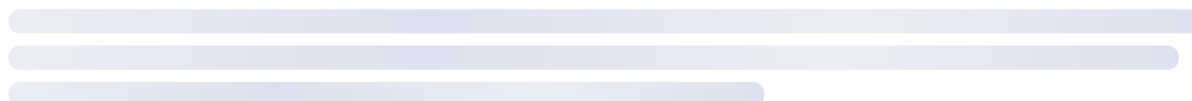
1.

Wiek: 4+

Gracze: 1+

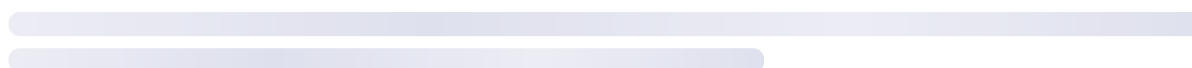
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

celowanie, gry kulowe, zabawa drużynowa, myślenie logiczne, orientacja przestrzenna

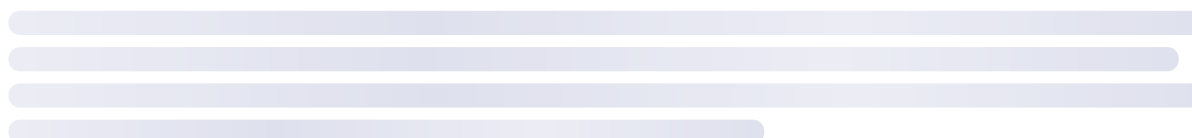
2.

Wiek: 5+

Gracze: 1+

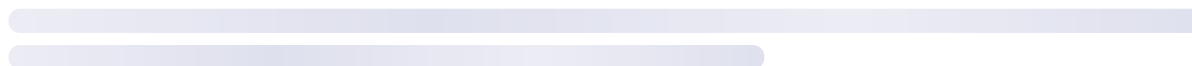
Czas: 10 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

celowanie, gry kulowe, zabawa drużynowa, myślenie logiczne, orientacja przestrzenna, gry sportowe

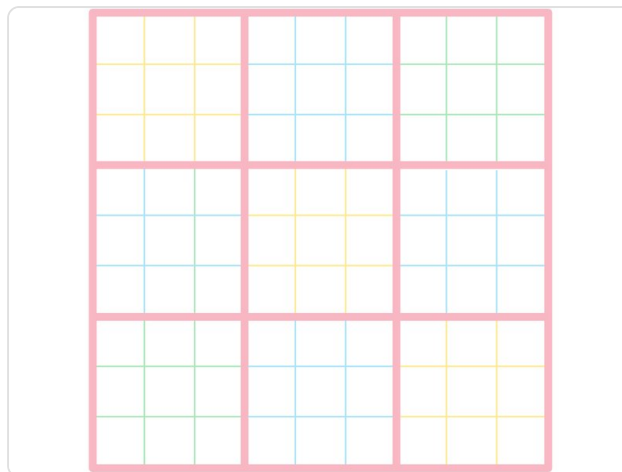


30. Plansza: Sudoku (5)

Klasyczne układy Sudoku w kilku rozmiarach - uzupełniaj pola własnymi kartonikami z liczbami lub kolorami.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Pięć plansz Sudoku w różnych rozmiarach, dostosowanych do poziomu graczy. Pola można uzupełniać karteczkami z liczbami lub kolorami. Plansza pozwala na grę indywidualną lub wspólne rozwiązywanie zagadek. Doskonała do ćwiczenia logicznego myślenia i koncentracji.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla zestaw statycznych plansz do projekcji, przeznaczonych do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 7+

Gracze: 1+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

myślenie logiczne, matematyka, uwaga i koncentracja, cierpliwość

2.

Wiek: 7+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

myślenie logiczne, matematyka, uwaga i koncentracja, cierpliwość

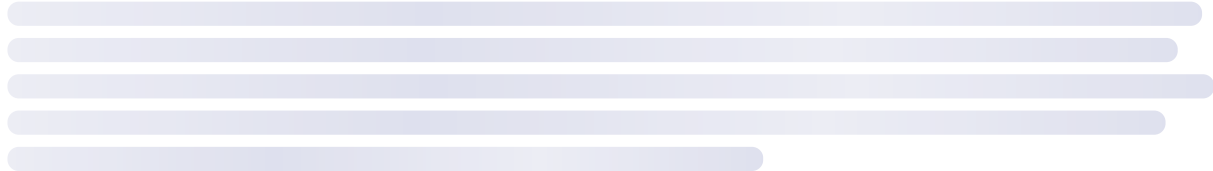
3.

Wiek: 5+

Gracze: 1+

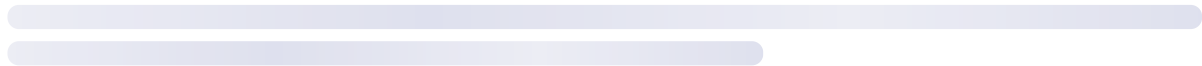
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

myślenie logiczne, matematyka, uwaga i koncentracja, cierpliwość



31. Plansza: Świnka do Chlewika

Skacz świnką po kałużach o liczbę pól wskazaną przez kostkę, żeby dotrzeć do chlewika.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Wesoła plansza wyścigowa, po której gracze skaczą figurakmi świnek po kałużach. Ruch odbywa się zgodnie z rzutem kostką. Gra idealna dla młodszych dzieci, łącząca ruch i liczenie. Motyw zabawy i duże kałuże zachęcają do aktywności fizycznej.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę do projekcji, przeznaczoną do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

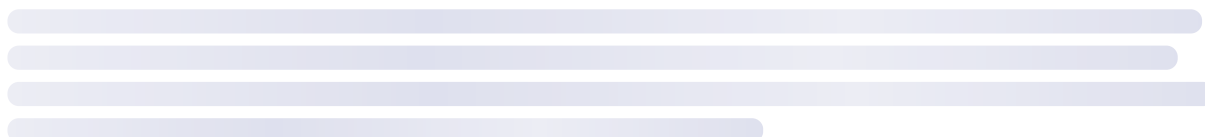
1.

Wiek: 5+

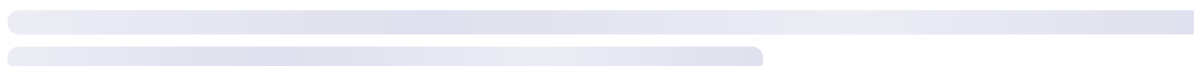
Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kostka, losowość, wyścig, zabawa tematyczna

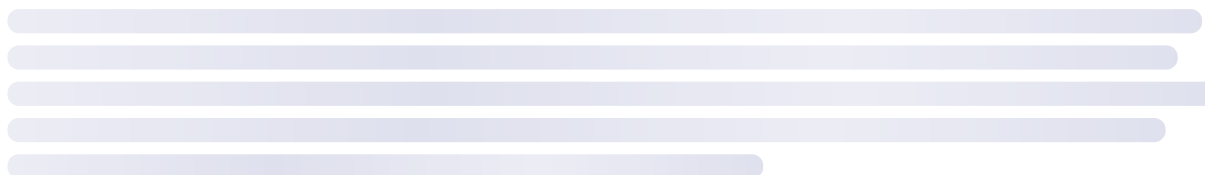
2.

Wiek: 5+

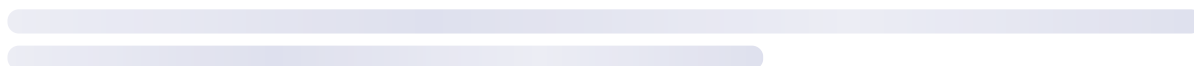
Gracze: 4+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kostka, losowość, wyścig, zabawa tematyczna

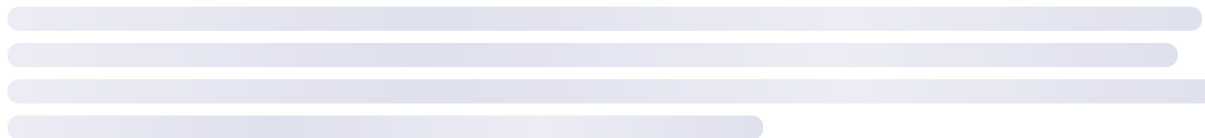
3.

Wiek: 5+

Gracze: 2+

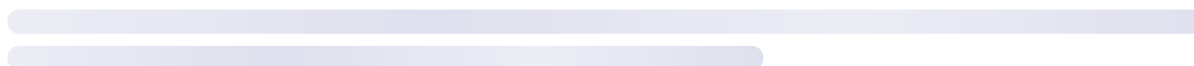
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kostka, losowość, wyścig, zabawa tematyczna

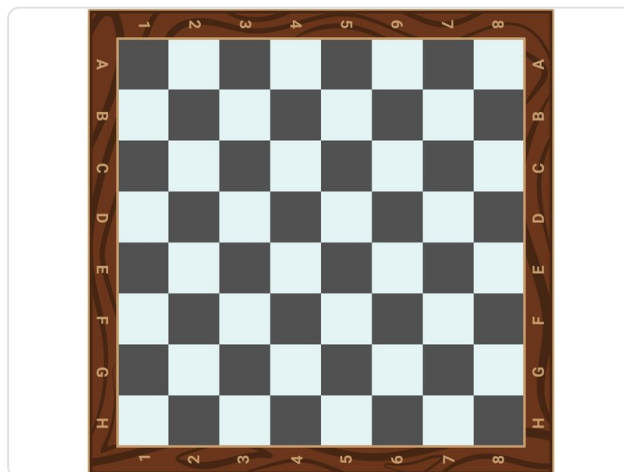


32. Plansza: Szachownica

Zagraj w szachy, warcaby, skoczki lub inne klasyczne gry na szachownicy.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Klasyczna szachownica do gry w szachy, warcaby, skoczki oraz wiele innych gier opartych na polach. Może też służyć jako uniwersalna siatka do własnych gier logicznych. Do gry potrzebne są własne pionki lub figury. To ponadczasowy układ, który daje mnóstwo możliwości zabawy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę do projekcji, przeznaczoną do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

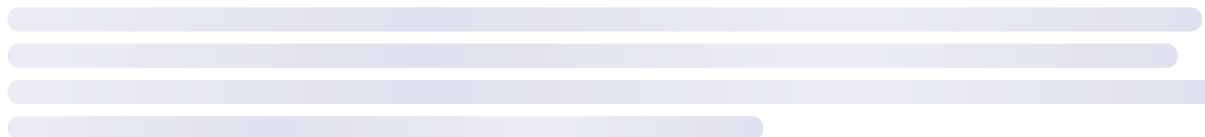
1.

Wiek: 6+

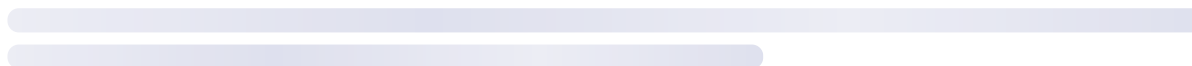
Gracze: 2

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

myślenie logiczne, strategia, wyobraźnia przestrzenna, rywalizacja, motoryka mała, planowanie, gry klasyczne, uwaga i koncentracja, umiejętności społeczne

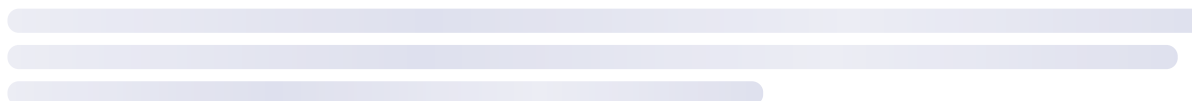
2.

Wiek: 7+

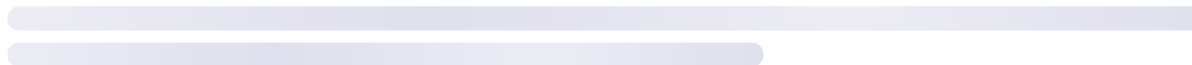
Gracze: 2

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

myślenie logiczne, strategia, wyobraźnia przestrzenna, rywalizacja, motoryka mała, planowanie, gry klasyczne, uwaga i koncentracja, umiejętności społeczne

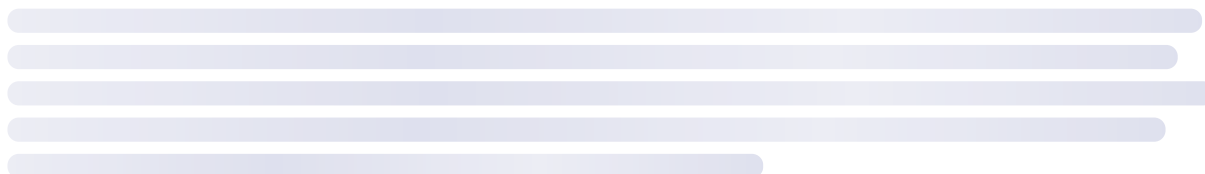
3.

Wiek: 6+

Gracze: 2

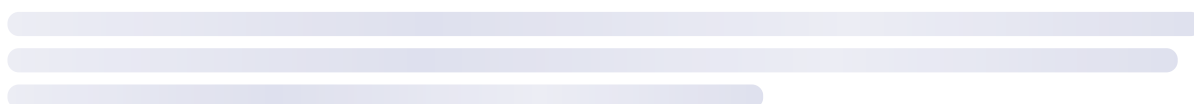
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

gry planszowe, myślenie logiczne, strategia, wyobraźnia przestrzenna, rywalizacja, motoryka mała, planowanie, gry klasyczne, uwaga i koncentracja, umiejętności społeczne

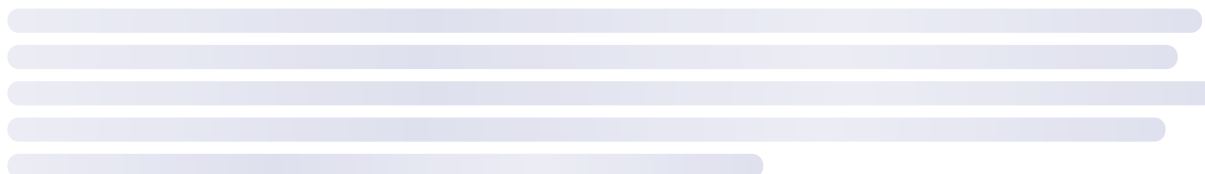
4.

Wiek: 6+

Gracze: 2

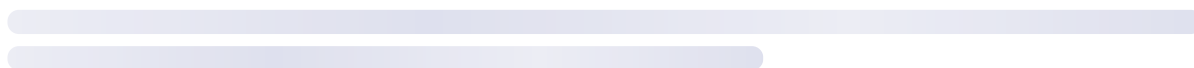
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

gry planszowe, myślenie logiczne, strategia, wyobraźnia przestrzenna, rywalizacja, motoryka mała, planowanie, gry klasyczne, uwaga i koncentracja, umiejętności społeczne

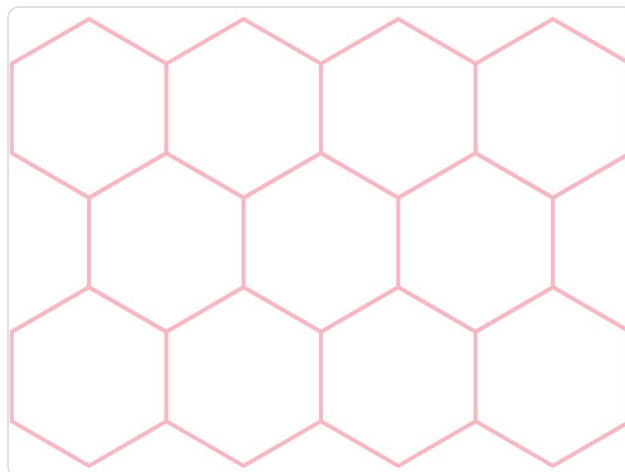


33. Plansza: Sześciokąty (16)

16 siatek złożonych z sześciokątów o różnej liczbie pól do własnych gier planszowych i matematycznych.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Szesnaście plansz opartych na siatce sześciokątów o różnej liczbie pól. Idealne do gier planszowych, logicznych i matematycznych. Heksagonalny układ daje więcej możliwości ruchu niż klasyczna siatka. Zachęca do tworzenia własnych zasad.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla zestaw statycznych plansz do projekcji, przeznaczonych do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

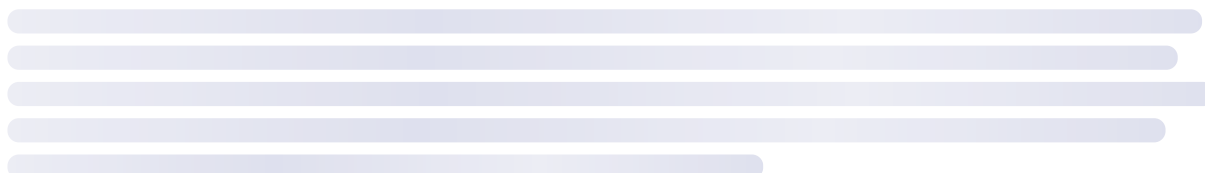
1.

Wiek: 5+

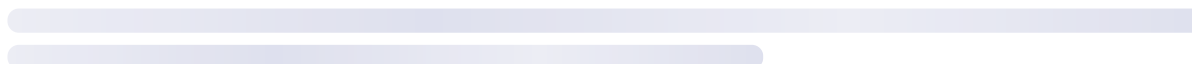
Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

wyścig, prosty ruch po polach, kostka, strategia, zabawa ruchowa, zręczność, skoki, koordynacja ruchowa, zabawa drużynowa

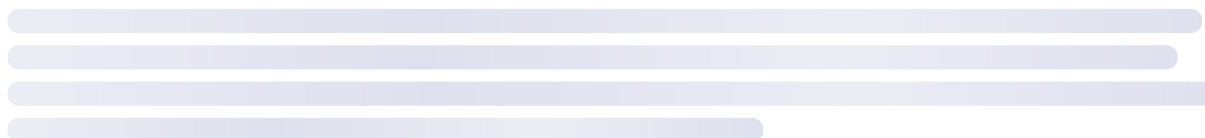
2.

Wiek: 5+

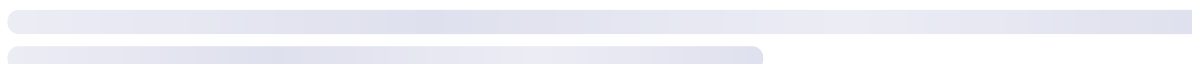
Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

wyścig, prosty ruch po polach, kostka, strategia, liczenie, zabawa ruchowa, zręczność, skoki, koordynacja ruchowa, zabawa drużynowa

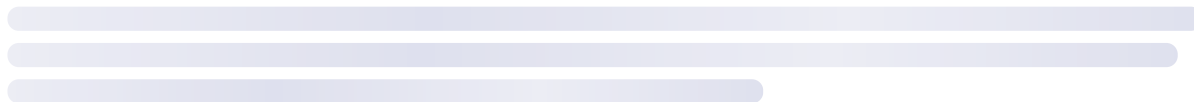
3.

Wiek: 4+

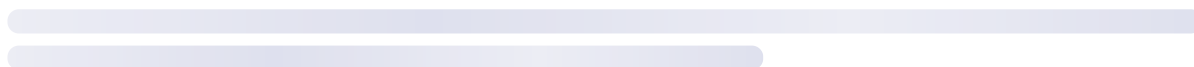
Gracze: 1+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

wyścig, prosty ruch po polach, kostka, strategia, zabawa ruchowa, zręczność, skoki, koordynacja ruchowa, zabawa drużynowa

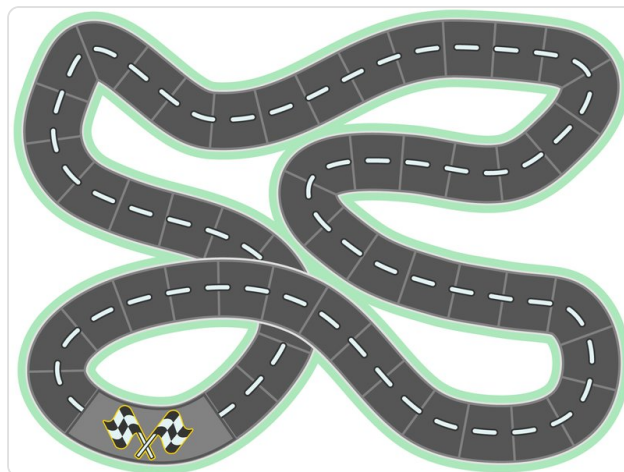


34. Plansza: Tor do Kapsli (2)

Popychaj kapsel po wspólnym lub osobnych torach i jako pierwszy dotrzyj do mety.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Dwie plansze do wyścigów kapslami – wspólny tor i dwa oddzielne tory. Gracze popychają kapsle linijką lub palcem, starając się jak najszybciej dotrzeć do mety. Gra zręcznościowa z nutą nostalgii. Idealna do krótkich, dynamicznych rozgrywek.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla zestaw statycznych plansz do projekcji, przeznaczonych do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

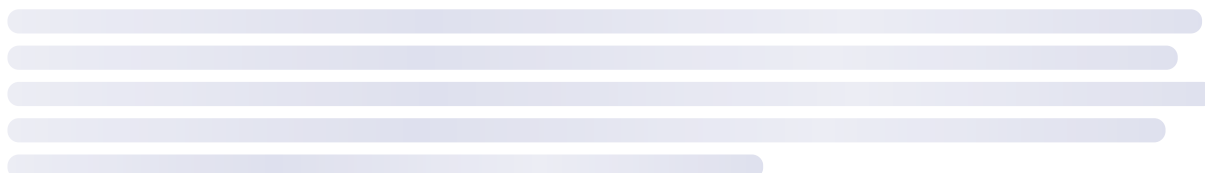
1.

Wiek: 5+

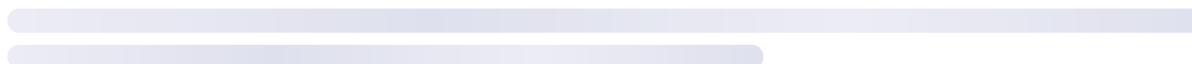
Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

wyścig, kapsle, zabawa drużynowa, zręczność, współpraca, tor przeszkód, motoryka mała

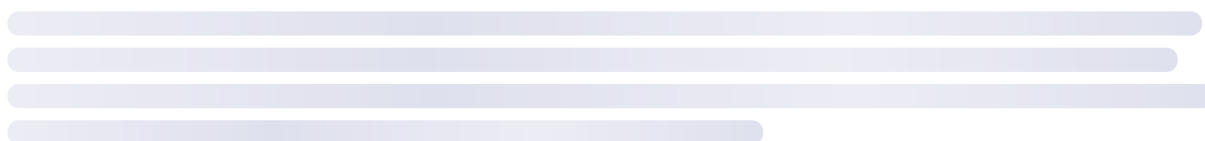
2.

Wiek: 5+

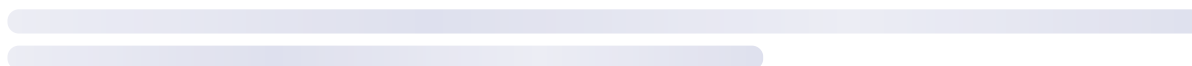
Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

wyścig, kapsle, zabawa drużynowa, zręczność, współpraca, tor przeszkód, motoryka mała

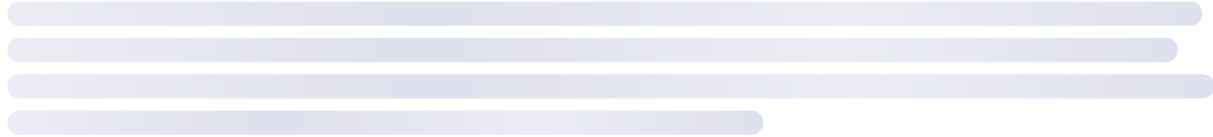
3.

Wiek: 5+

Gracze: 4+

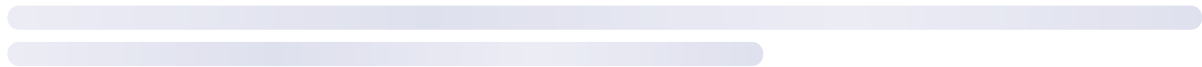
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

wyścig, kapsle, zabawa drużynowa, zręczność, współpraca, tor przeszkód, motoryka mała

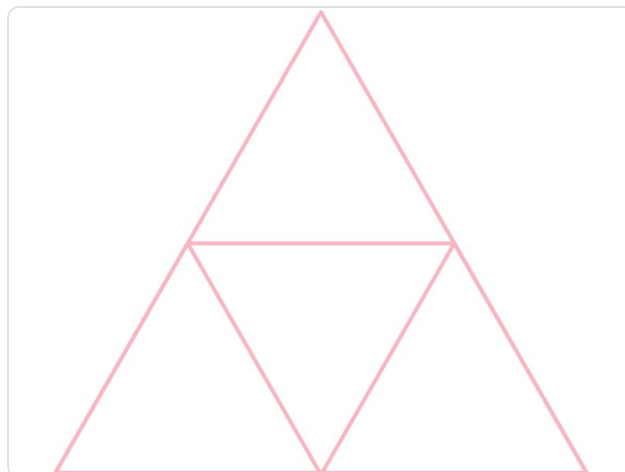


35. Plansza: Trójkąty (15)

15 siatek trójkątnych z różną liczbą pól do własnych gier ruchowych i edukacyjnych.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Piętnaście plansz opartych na siatce trójkątów o różnej liczbie pól. Przeznaczone do gier ruchowych, logicznych i edukacyjnych. Nietypowy układ zachęca do nowych sposobów poruszania się. Świetna alternatywa dla klasycznych siatek.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla zestaw statycznych plansz do projekcji, przeznaczonych do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

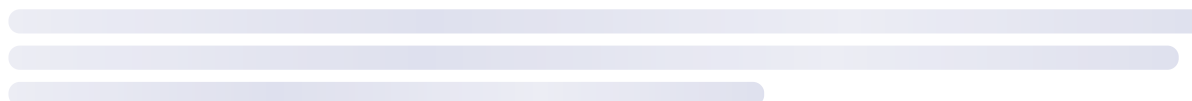
1.

Wiek: 5+

Gracze: 1+

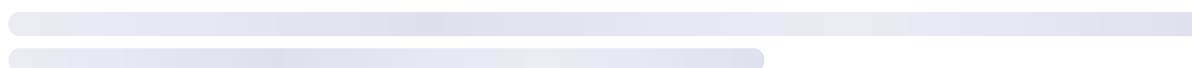
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kształty i kolory, myślenie logiczne, liczby, matematyka, edukacyjne

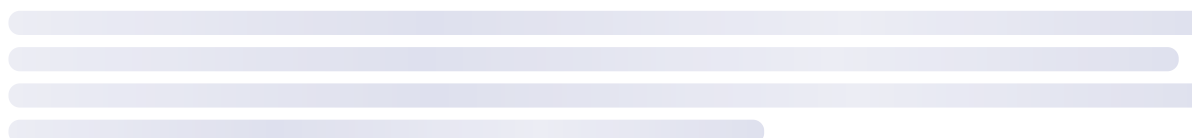
2.

Wiek: 4+

Gracze: 1+

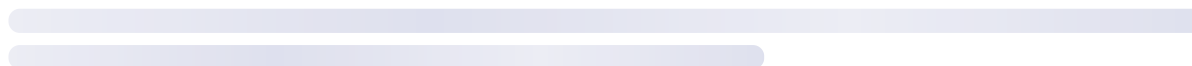
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kształty i kolory, kreatywność, edukacyjne, myślenie logiczne

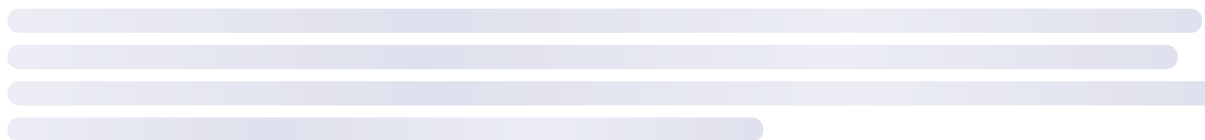
3.

Wiek: 6+

Gracze: 1+

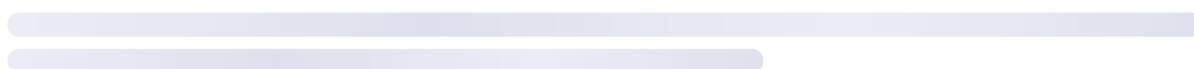
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kształty i kolory, matematyka, edukacyjne, pisanie, liczenie

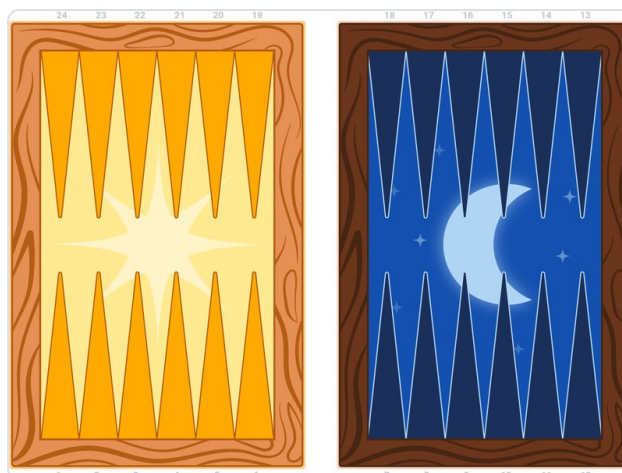


36. Plansza: Tryktrak

Przesuwaj swoje kamienie zgodnie z wynikiem rzutu kostkami i wyprowadź je z planszy przed przeciwnikiem.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Tradycyjna plansza do gry w tryktraka dla dwóch graczy. Gracze poruszają swoje kamienie zgodnie z rzutami kostek i starają się jak najszybciej wyprowadzić je z planszy. Gra rozwija planowanie, liczenie i myślenie strategiczne. Wymaga własnych kamieni i kostek.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę do projekcji, przeznaczoną do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

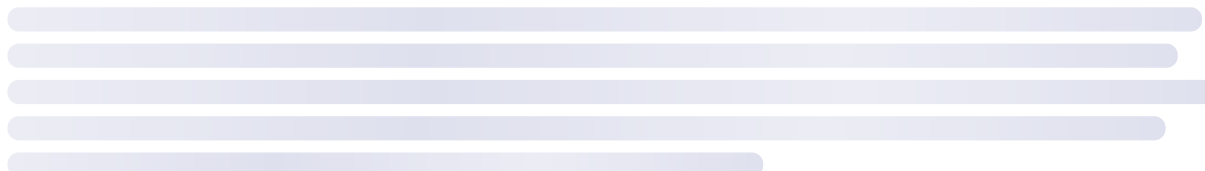
1.

Wiek: 6+

Gracze: 2

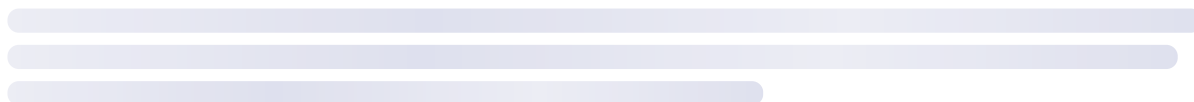
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

strategia, liczenie, planowanie, refleks, gry starożytne

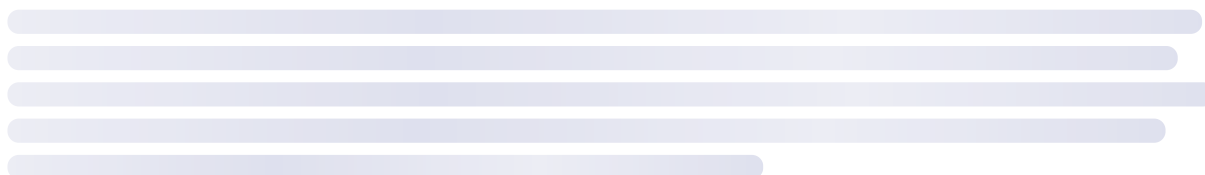
2.

Wiek: 6+

Gracze: 2

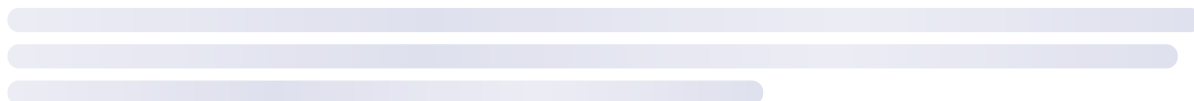
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

gry planszowe, strategia, liczenie, planowanie, refleks

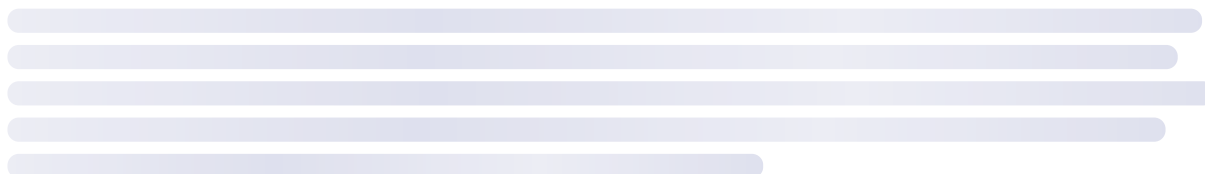
3.

Wiek: 6+

Gracze: 2

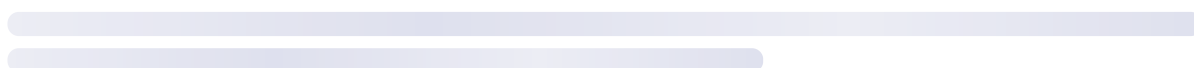
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

gry planszowe, strategia, liczenie, planowanie, refleks

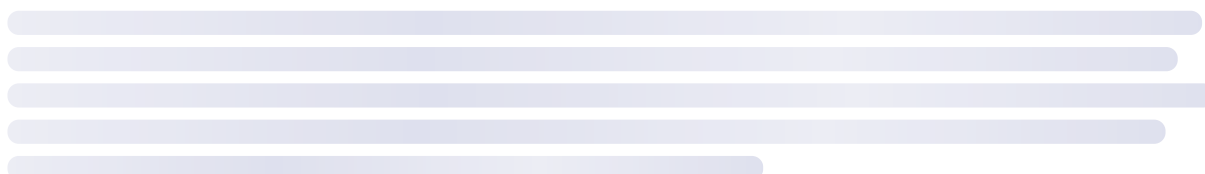
4.

Wiek: 6+

Gracze: 2

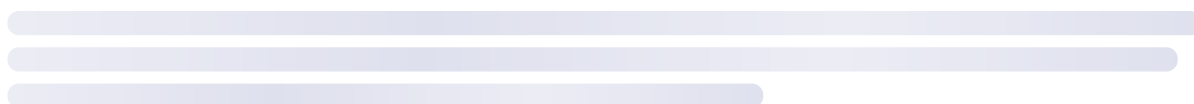
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

gry planszowe, strategia, liczenie, planowanie, refleks

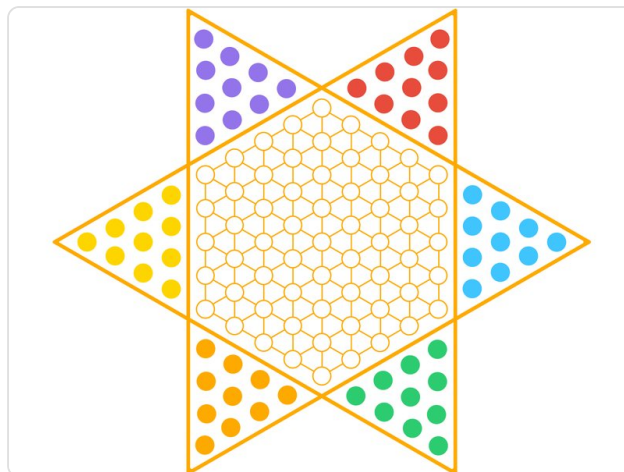


37. Plansza: Warcaby Chińskie (3)

Przeskakuj pionkami po polach gwiazdy, aby jak najszybciej dojść na przeciwległy róg planszy.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Trzy warianty planszy do gry w warcaby chińskie, dostosowane do różnej liczby graczy. Zadaniem jest przeskakiwanie pionkami po polach gwiazdy, aby dotrzeć na przeciwległy róg. Gra rozwija planowanie i przewidywanie ruchów. Do gry potrzebne są pionki w różnych kolorach.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla zestaw statycznych plansz do projekcji, przeznaczonych do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

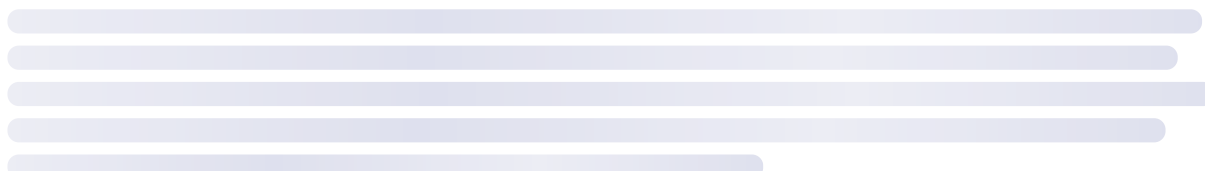
1.

Wiek: 6+

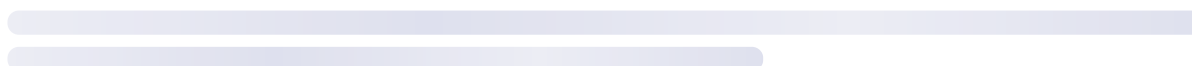
Gracze: 2-6

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

strategia, uwaga i koncentracja, spostrzegawczość, umiejętności społeczne, myślenie logiczne

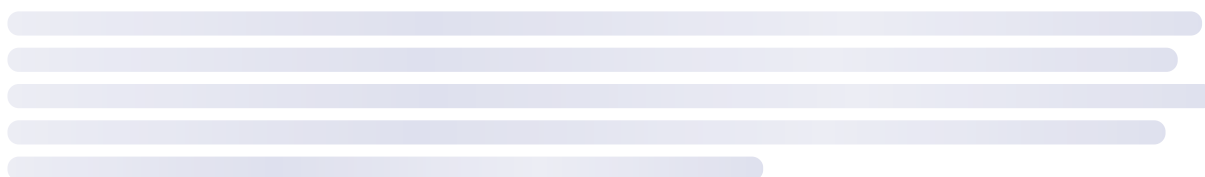
2.

Wiek: 6+

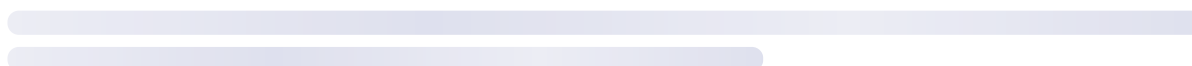
Gracze: 2-6

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

strategia, uwaga i koncentracja, spostrzegawczość, umiejętności społeczne, myślenie logiczne

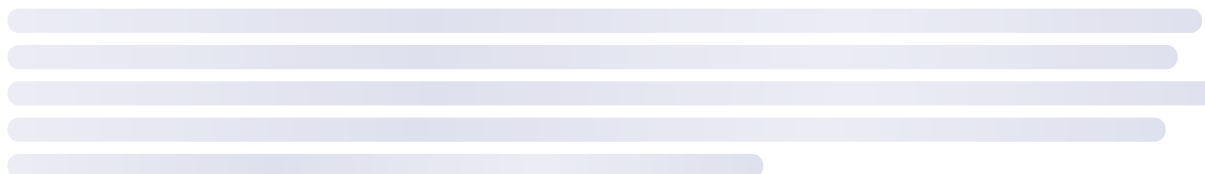
3.

Wiek: 6+

Gracze: 2-6

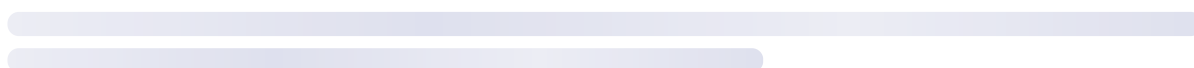
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

strategia, uwaga i koncentracja, spostrzegawczość, umiejętności społeczne, myślenie logiczne

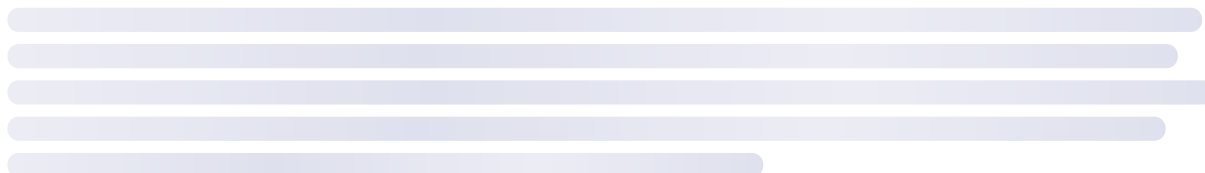
4.

Wiek: 6+

Gracze: 2-6

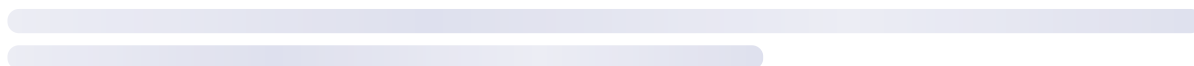
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

strategia, uwaga i koncentracja, spostrzegawczość, umiejętności społeczne, myślenie logiczne

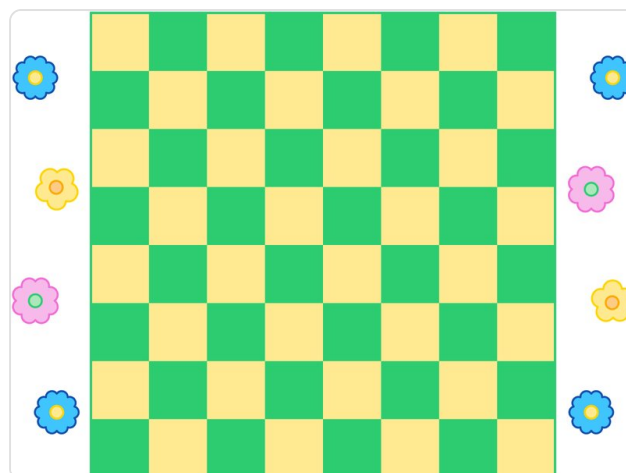


38. Plansza: Warcaby na Kocyku

Prosta szachownica bez oznaczeń do warcabów i innych nieskomplikowanych gier pionkowych.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Prosta, neutralna szachownica bez dodatkowych oznaczeń. Doskonała do warcabów, ale także do wielu własnych gier pionkowych. Minimalistyczny wygląd ułatwia skupienie się na zasadach. Sprawdza się zarówno w grach klasycznych, jak i autorskich.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę do projekcji, przeznaczoną do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 6+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

matematyka, kostka

2.

Wiek: 5+

Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

zabawy językowe, zabawa ruchowa, słownictwo

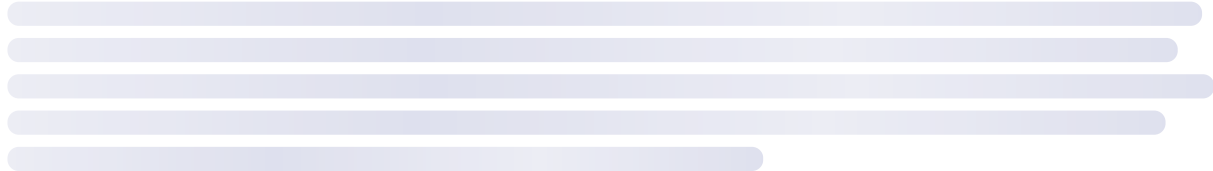
3.

Wiek: 5+

Gracze: 2+

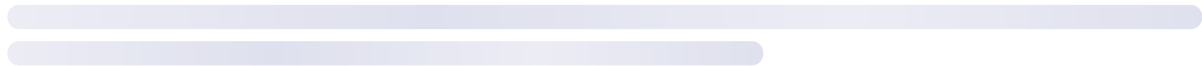
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

celowanie, zręczność, uwaga i koncentracja

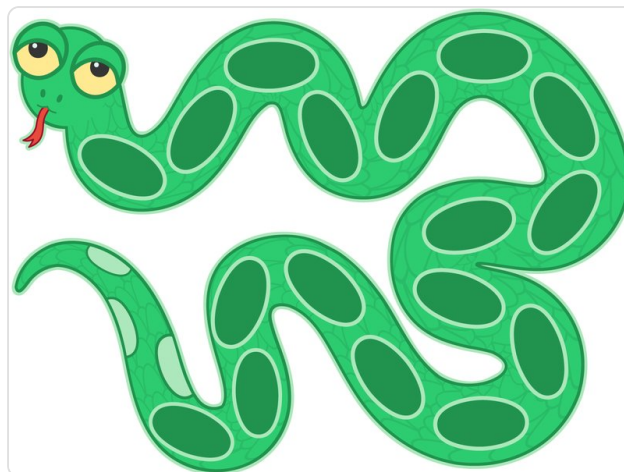


39. Plansza: Wąż Wyrazowy

Podążaj po trasie w kształcie węża, układając wyrazy, zdania, równania lub organizując wyścig pionków.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza w kształcie wijącego się węża umożliwia układanie wyrazów, zdań, równań lub prowadzenie klasycznego wyścigu pionków. Pola mogą być wykorzystywane do zabaw językowych, matematycznych lub ruchowych. Do gry można używać pionków, kartek z literami lub liczbami oraz kostki. Jedna plansza - wiele zupełnie różnych zastosowań.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę do projekcji, przeznaczoną do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

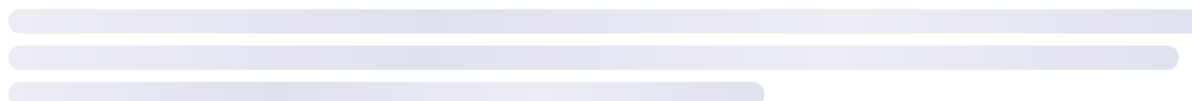
1.

Wiek: 5+

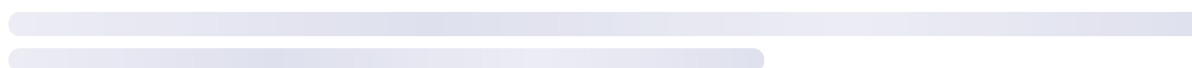
Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

zabawy językowe, sylaby, słownictwo, kreatywność, rozwój mowy, pisanie, czytanie, logopedia i artykulacja, edukacyjne

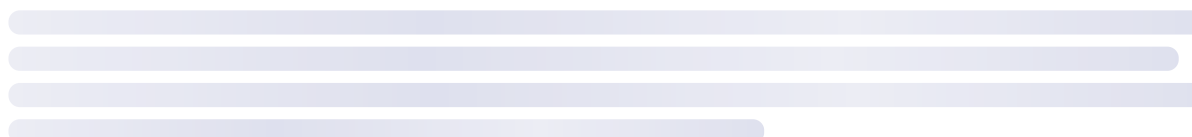
2.

Wiek: 6+

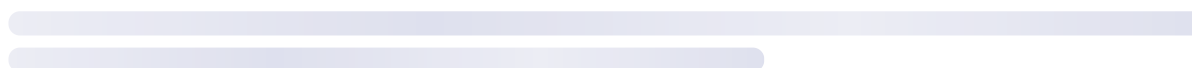
Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

zabawy językowe, słownictwo, kreatywność, pisanie

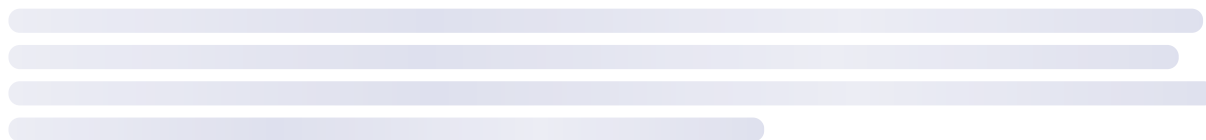
3.

Wiek: 6+

Gracze: 2+

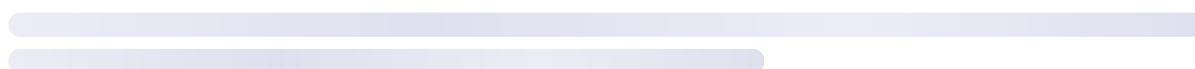
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

zabawy językowe, sylaby, słownictwo, kreatywność, rozwój mowy

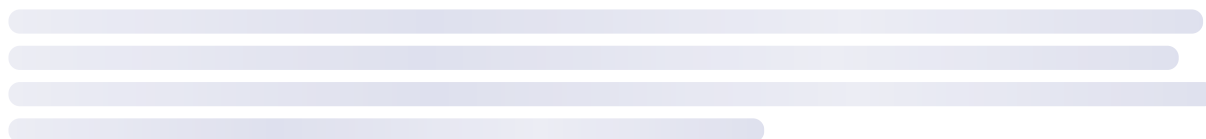
4.

Wiek: 6+

Gracze: 2+

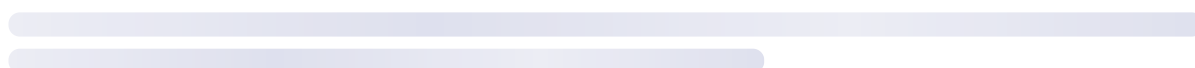
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

zabawy językowe, sylaby, słownictwo, kreatywność, pisanie

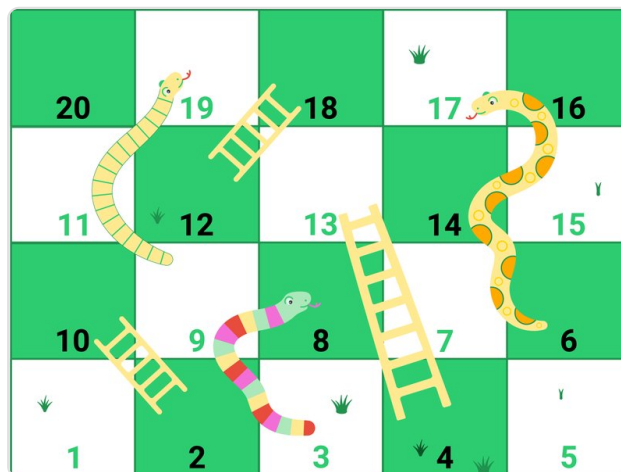


40. Plansza: Węże i Drabiny

Wspinaj się po drabinkach, uważaj na węże i ścigaj się do mety.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza dwudziestopolowa, na której gracze wspinają się po drabinach i zsuwają po węzach. Proste zasady sprawiają, że gra świetnie nadaje się także dla młodszych dzieci. Do gry potrzebne są pionki i kostka. Rozgrywka uczy cierpliwości oraz radzenia sobie z niespodziankami i zwrotami akcji.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę do projekcji, przeznaczoną do gier planszowych i zabaw zespołowych.

Propozycje zabaw i gier

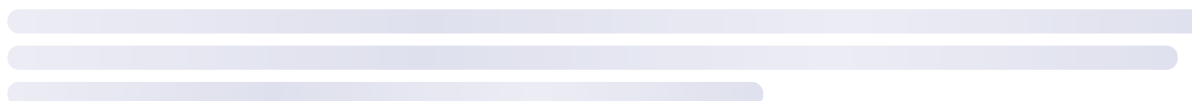
1.

Wiek: 5+

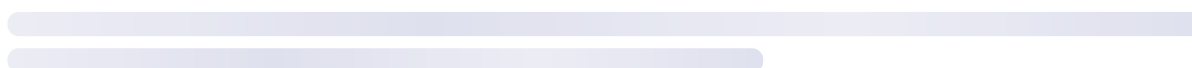
Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

prosty ruch po polach, losowość, percepcja wzrokowa, wyobrażenia przestrzenna, gry klasyczne

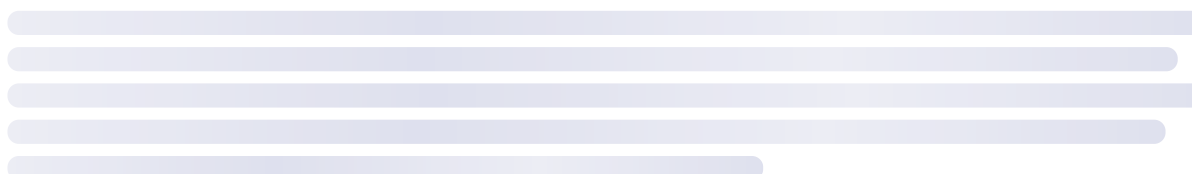
2.

Wiek: 6+

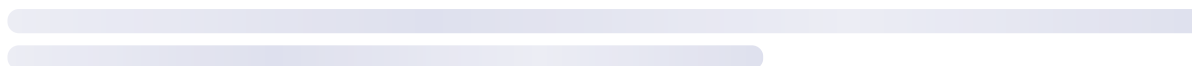
Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

rozwój mowy, logopedia i artykulacja, zabawy językowe, matematyka, przyroda, umiejętności społeczne, liczenie, liczby, emocje

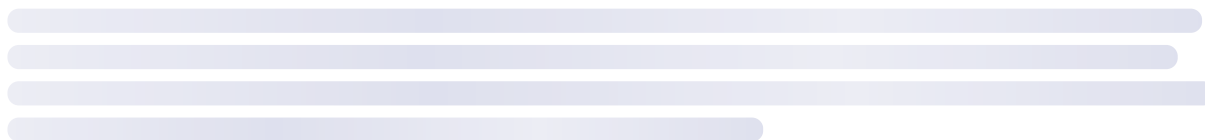
3.

Wiek: 6+

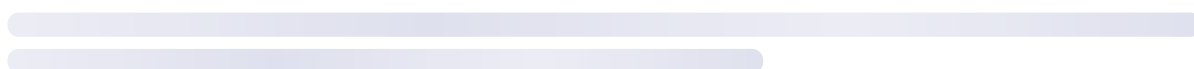
Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

rozwój mowy, logopedia i artykulacja, czytanie, matematyka, przyroda, umiejętności społeczne, liczenie, liczby, emocje

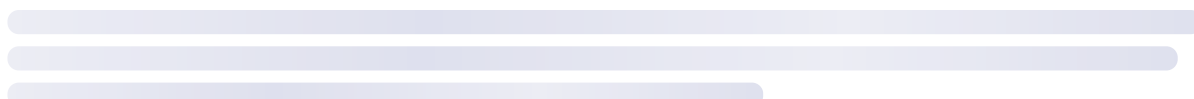
4.

Wiek: 6+

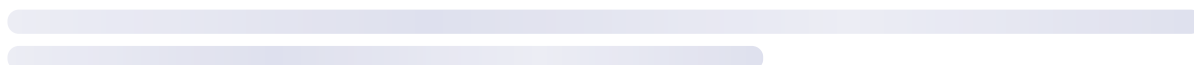
Gracze: 2+

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

prosty ruch po polach, losowość, percepcja wzrokowa, wyobraźnia przestrzenna, gry klasyczne

Indeks kategorii i umiejętności

Alfabetyczny spis kategorii i umiejętności rozwijanych w poszczególnych grach i zabawach

Celowanie

Plansza: Koła w Kole (15) [19]
 Plansza: Koła w Kole (15) [19]
 Plansza: Kort do Buli (2) [36]
 Plansza: Kort do Buli (2) [36]
 Plansza: Kulki - Pole Gry (2) [44]
 Plansza: Kulki - Pole Gry (2) [44]
 Plansza: Kwadraty (17) [46]
 Plansza: Kwadraty (17) [46]
 Plansza: Kwadraty (17) [46]
 Plansza: Numerowane Pola (7) [71]
 Plansza: Stół do Bilarda [88]
 Plansza: Stół do Bilarda [88]
 Plansza: Warcaby na Kocyku [114]

Cierpliwość

Plansza: Samotnik [80]
 Plansza: Samotnik [80]
 Plansza: Samotnik [80]
 Plansza: Sudoku (5) [90]
 Plansza: Sudoku (5) [90]
 Plansza: Sudoku (5) [90]

Czytanie

Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Wąż Wyrazowy [117]
 Plansza: Węże i Drabiny [120]

Edukacyjne

Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie klasyczne
 Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie: quiz o grzybach
 Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie: punkty za grzyby
 Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie: wariant matematyczny
 Plansza: Koła w Kole (15) [19]
 Plansza: Koła w Kole (15) [19]
 Plansza: Kółko i Krzyżyk [22]
 Plansza: Kółko i Krzyżyk [22]
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kropki (12) [38]
 Plansza: Senet [83]
 Plansza: Trójkąty (15) [105]
 Plansza: Trójkąty (15) [105]
 Plansza: Trójkąty (15) [105]
 Plansza: Wąż Wyrazowy [117]

Emocje

Plansza: Węże i Drabiny [120]
 Plansza: Węże i Drabiny [120]

Gry klasyczne

Plansza: Chińczyk (3) [7] — Chińczyk klasyczny
 Plansza: Kółko i Krzyżyk [22]
 Plansza: Młynek (5) [66]
 Plansza: Numerowane Pola (7) [71]
 Plansza: Samotnik [80]
 Plansza: Szachownica [96]
 Plansza: Szachownica [96]
 Plansza: Szachownica [96]
 Plansza: Szachownica [96]
 Plansza: Węże i Drabiny [120]
 Plansza: Węże i Drabiny [120]

Gry kulowe

Plansza: Koła w Kole (15) [19]
Plansza: Kort do Buli (2) [36]
Plansza: Kort do Buli (2) [36]
Plansza: Kulki - Pole Gry (2) [44]
Plansza: Linie (10) [52]
Plansza: Stół do Bilarda [88]
Plansza: Stół do Bilarda [88]

Gry planszowe

Plansza: Go (2) [\[10\]](#) — Gomoku (pięć w rzędzie)

Plansza: Kółko i Krzyżyk [\[22\]](#)

Plansza: Młynek (5) [\[66\]](#)

Plansza: Młynek (5) [\[66\]](#)

Plansza: Szachownica [\[96\]](#)

Plansza: Szachownica [\[96\]](#)

Plansza: Tryktrak [\[108\]](#)

Plansza: Tryktrak [\[108\]](#)

Plansza: Tryktrak [\[108\]](#)

Gry sportowe

- Plansza: Kort do Buli (2) [36]
- Plansza: Linie (10) [52]
- Plansza: Stoł do Bilarda [88]

Gry starożytne

- Plansza: Go (2) [\[10\]](#) — Go - klasyczne
- Plansza: Mancala (3) [\[55\]](#)
- Plansza: Mehen - Spiralna Gra [\[58\]](#)
- Plansza: Senet [\[83\]](#)
- Plansza: Tryktrak [\[108\]](#)

Kapsle

Plansza: Tor do Kapsli (2) [102]
Plansza: Tor do Kapsli (2) [102]
Plansza: Tor do Kapsli (2) [102]

Koordynacja ruchowa

Plansza: Gryzobranie [13] — Leśna ścieżka zdrowia

Plansza: Koła w Kole (15) [19]

Plansza: Koła w Kole (15) [19]

Plansza: Koła w Kole (15) [19]

Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]

Plansza: Kolorowy Szal [29]

Plansza: Kolorowy Szal [29]

Plansza: Kolorowy Szal [29]

Plansza: Kolorowy Szal [29]

Plansza: Kolorowy Szal [29]

Plansza: Kominiarz [33]

Plansza: Kominiarz [33]

Plansza: Kominiarz [33]

Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]

Plansza: Linie (10) [52]

Plansza: Linie (10) [52]

Plansza: Linie (10) [52]

Plansza: Linie (10) [52]

Plansza: Numerowane Pola (7) [71]

Plansza: Senet [83]

Plansza: Sześciokąty (16) [99]

Plansza: Sześciokąty (16) [99]

Plansza: Sześciokąty (16) [99]

Kostka

matematyczny

Plansza: Kwadraty (17) [46]

Plansza: Kwadraty (17) [46]

Plansza: Kwadraty (17) [46]

Plansza: Liczbowe Kałuże 2-12 [49]

Plansza: Liczbowe Kałuże 2-12 [49]

Plansza: Liczbowe Kałuże 2-12 [49]

Plansza: Liczbowe Kałuże 2-12 [49]

Plansza: Okręgi (16) [74]

Plansza: Okręgi (16) [74]

Plansza: Okręgi (16) [74]

Plansza: Świnka do Chlewika [93]

Plansza: Świnka do Chlewika [93]

Plansza: Świnka do Chlewika [93]

Plansza: Sześciokąty (16) [99]

Plansza: Sześciokąty (16) [99]

Plansza: Sześciokąty (16) [99]

Plansza: Warcaby na Kocyku [114]

Kreatywność

Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kominiaarz [33]
 Plansza: Kominiaarz [33]
 Plansza: Kominiaarz [33]
 Plansza: Linie (10) [52]
 Plansza: Linie (10) [52]
 Plansza: Linie (10) [52]
 Plansza: Trójkąty (15) [105]
 Plansza: Wąż Wyrazowy [117]
 Plansza: Wąż Wyrazowy [117]
 Plansza: Wąż Wyrazowy [117]
 Plansza: Wąż Wyrazowy [117]

Kształty i kolory

Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kropki (12) [38]
 Plansza: Trójkąty (15) [105]
 Plansza: Trójkąty (15) [105]
 Plansza: Trójkąty (15) [105]

Liczby

Plansza: Kropki (12) [38]
 Plansza: Kropki (12) [38]
 Plansza: Kropki (12) [38]
 Plansza: Numerowane Pola (7) [71]
 Plansza: Numerowane Pola (7) [71]
 Plansza: Numerowane Pola (7) [71]
 Plansza: Trójkąty (15) [105]
 Plansza: Węże i Drabiny [120]
 Plansza: Węże i Drabiny [120]

Liczenie

Plansza: Chińczyk (3) [7] — Chińczyk z zadaniami
 Plansza: Chińczyk (3) [7] — Chińczyk na punkty
 Plansza: Chińczyk (3) [7] — Chińczyk logopedyczny
 Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie klasyczne
 Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie: quiz o grzybach
 Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie: punkty za grzyby
 Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie: wariant matematyczny
 Plansza: Koła w Kole (15) [19]
 Plansza: Koła w Kole (15) [19]
 Plansza: Koła w Kole (15) [19]
 Plansza: Kominiaarz [33]
 Plansza: Kominiaarz [33]
 Plansza: Kominiaarz [33]
 Plansza: Kwadraty (17) [46]
 Plansza: Kwadraty (17) [46]
 Plansza: Kwadraty (17) [46]
 Plansza: Mancala (3) [55]
 Plansza: Mancala (3) [55]
 Plansza: Mancala (3) [55]
 Plansza: Mehen - Spiralna Gra [58]
 Plansza: Mehen - Spiralna Gra [58]
 Plansza: Mehen - Spiralna Gra [58]
 Plansza: Stadion Wyścigowy [86]
 Plansza: Stadion Wyścigowy [86]
 Plansza: Sześciokąty (16) [99]
 Plansza: Trójkąty (15) [105]
 Plansza: Tryktrak [108]
 Plansza: Tryktrak [108]
 Plansza: Tryktrak [108]
 Plansza: Tryktrak [108]
 Plansza: Tryktrak [108]
 Plansza: Węże i Drabiny [120]
 Plansza: Węże i Drabiny [120]

Litery

Plansza: Kropki (12) [38]
 Plansza: Kropki (12) [38]
 Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]
 Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]
 Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]
 Plansza: Miodowy Alfabet (2) [63]
 Plansza: Miodowy Alfabet (2) [63]
 Plansza: Miodowy Alfabet (2) [63]
 Plansza: Miodowy Alfabet (2) [63]

Logopedia i artykulacja

Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]
 Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]
 Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]
 Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]
 Plansza: Wąż Wyrazowy [117]
 Plansza: Węże i Drabiny [120]
 Plansza: Węże i Drabiny [120]

Losowość

Plansza: Kapryśne Chmurki [17]
 Plansza: Liczbowe Kałuże 2-12 [49]
 Plansza: Liczbowe Kałuże 2-12 [49]
 Plansza: Liczbowe Kałuże 2-12 [49]
 Plansza: Świnka do Chlewika [93]
 Plansza: Świnka do Chlewika [93]
 Plansza: Świnka do Chlewika [93]
 Plansza: Węże i Drabiny [120]
 Plansza: Węże i Drabiny [120]

Matematyka

Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie: wariant matematyczny
 Plansza: Kółko i Krzyżyk [22]
 Plansza: Liczbowe Kałuże 2-12 [49]
 Plansza: Liczbowe Kałuże 2-12 [49]
 Plansza: Liczbowe Kałuże 2-12 [49]
 Plansza: Liczbowe Kałuże 2-12 [49]
 Plansza: Mancala (3) [55]
 Plansza: Mancala (3) [55]
 Plansza: Mancala (3) [55]
 Plansza: Miodowy Alfabet (2) [63]
 Plansza: Numerowane Pola (7) [71]
 Plansza: Okręgi (16) [74]
 Plansza: Sudoku (5) [90]
 Plansza: Sudoku (5) [90]
 Plansza: Sudoku (5) [90]
 Plansza: Trójkąty (15) [105]
 Plansza: Trójkąty (15) [105]
 Plansza: Warcaby na Kocyku [114]
 Plansza: Węże i Drabiny [120]
 Plansza: Węże i Drabiny [120]

Motoryka mała

Plansza: Kapryśne Chmurki [17]
 Plansza: Kropki (12) [38]
 Plansza: Kulki - Pole Gry (2) [44]
 Plansza: Mancala (3) [55]
 Plansza: Szachownica [96]
 Plansza: Szachownica [96]
 Plansza: Szachownica [96]
 Plansza: Szachownica [96]
 Plansza: Tor do Kapsli (2) [102]
 Plansza: Tor do Kapsli (2) [102]
 Plansza: Tor do Kapsli (2) [102]

Myślenie logiczne

Plansza: Chińczyk (3) [7] — Chińczyk klasyczny
 Plansza: Chińczyk (3) [7] — Chińczyk z zadaniami
 Plansza: Chińczyk (3) [7] — Chińczyk na punkty
 Plansza: Chińczyk (3) [7] — Chińczyk logopedyczny
 Plansza: Go (2) [10] — Go - klasyczne
 Plansza: Go (2) [10] — Gomoku (pięć w rzędzie)
 Plansza: Go (2) [10] — Budowanie kształtów
 Plansza: Go (2) [10] — Gra w życie
 Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie klasyczne
 Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie: quiz o grzybach
 Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie: punkty za grzyby
 Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie: wariant matematyczny
 Plansza: Kółko i Krzyżyk [22]
 Plansza: Kółko i Krzyżyk [22]
 Plansza: Kółko i Krzyżyk [22]
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kropki (12) [38]
 Plansza: Kropki (12) [38]
 Plansza: Kropki (12) [38]
 Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]
 Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]
 Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]
 Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]
 Plansza: Liczbowe Kałuże 2-12 [49]
 Plansza: Liczbowe Kałuże 2-12 [49]
 Plansza: Liczbowe Kałuże 2-12 [49]
 Plansza: Mancala (3) [55]
 Plansza: Mehen - Spiralna Gra [58]
 Plansza: Mehen - Spiralna Gra [58]
 Plansza: Mehen - Spiralna Gra [58]
 Plansza: Miodowy Alfabet (2) [63]
 Plansza: Młyn (5) [66]
 Plansza: Młyn (5) [66]
 Plansza: Młyn (5) [66]
 Plansza: Samotnik [80]
 Plansza: Samotnik [80]
 Plansza: Samotnik [80]
 Plansza: Samotnik [80]
 Plansza: Senet [83]
 Plansza: Senet [83]
 Plansza: Senet [83]
 Plansza: Senet [83]
 Plansza: Stół do Bilarda [88]
 Plansza: Stół do Bilarda [88]
 Plansza: Sudoku (5) [90]
 Plansza: Sudoku (5) [90]
 Plansza: Sudoku (5) [90]
 Plansza: Szachownica [96]
 Plansza: Szachownica [96]
 Plansza: Szachownica [96]
 Plansza: Szachownica [96]
 Plansza: Trójkąty (15) [105]

Plansza: Trójkąty (15) [105]
 Plansza: Warcaby Chińskie (3) [111]
 Plansza: Warcaby Chińskie (3) [111]
 Plansza: Warcaby Chińskie (3) [111]
 Plansza: Warcaby Chińskie (3) [111]

Orientacja przestrzenna

Plansza: Chińczyk (3) [7] — Chińczyk z zadaniami
 Plansza: Chińczyk (3) [7] — Chińczyk na punkty
 Plansza: Chińczyk (3) [7] — Chińczyk logopedyczny
 Plansza: Kapryśne Chmurki [17]
 Plansza: Mehen - Spiralna Gra [58]
 Plansza: Mehen - Spiralna Gra [58]
 Plansza: Samotnik [80]
 Plansza: Stół do Bilarda [88]
 Plansza: Stół do Bilarda [88]

Pamięć

Plansza: Kółko i Krzyżyk [22]
 Plansza: Kółko i Krzyżyk [22]
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Pamięciowe Okienka [77]
 Plansza: Pamięciowe Okienka [77]
 Plansza: Pamięciowe Okienka [77]

Percepcja wzrokowa

Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Mancala (3) [55]
 Plansza: Mancala (3) [55]
 Plansza: Pamięciowe Okienka [77]
 Plansza: Pamięciowe Okienka [77]
 Plansza: Pamięciowe Okienka [77]
 Plansza: Węże i Drabiny [120]
 Plansza: Węże i Drabiny [120]

Pisanie

Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]
 Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]
 Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]
 Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]
 Plansza: Trójkąty (15) [105]
 Plansza: Wąż Wyrazowy [117]
 Plansza: Wąż Wyrazowy [117]
 Plansza: Wąż Wyrazowy [117]

Planowanie

Plansza: Go (2) [10] — Go - klasyczne
 Plansza: Go (2) [10] — Gomoku (pięć w rzędzie)
 Plansza: Go (2) [10] — Budowanie kształtów
 Plansza: Mancala (3) [55]
 Plansza: Mancala (3) [55]
 Plansza: Miasteczko Handlowe [61]
 Plansza: Morski Pościg [69]
 Plansza: Morski Pościg [69]
 Plansza: Samotnik [80]
 Plansza: Samotnik [80]
 Plansza: Samotnik [80]
 Plansza: Samotnik [80]
 Plansza: Szachownica [96]
 Plansza: Szachownica [96]
 Plansza: Szachownica [96]
 Plansza: Szachownica [96]
 Plansza: Tryktrak [108]
 Plansza: Tryktrak [108]
 Plansza: Tryktrak [108]
 Plansza: Tryktrak [108]

Prosty ruch po polach

Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kwadraty (17) [46]
 Plansza: Kwadraty (17) [46]
 Plansza: Kwadraty (17) [46]
 Plansza: Linie (10) [52]
 Plansza: Linie (10) [52]
 Plansza: Linie (10) [52]
 Plansza: Miodowy Alfabet (2) [63]
 Plansza: Miodowy Alfabet (2) [63]
 Plansza: Miodowy Alfabet (2) [63]
 Plansza: Miodowy Alfabet (2) [63]
 Plansza: Numerowane Pola (7) [71]
 Plansza: Numerowane Pola (7) [71]
 Plansza: Numerowane Pola (7) [71]
 Plansza: Okręgi (16) [74]
 Plansza: Okręgi (16) [74]
 Plansza: Okręgi (16) [74]
 Plansza: Stadion Wyścigowy [86]
 Plansza: Stadion Wyścigowy [86]
 Plansza: Sześciokąty (16) [99]
 Plansza: Sześciokąty (16) [99]
 Plansza: Sześciokąty (16) [99]
 Plansza: Węże i Drabiny [120]
 Plansza: Węże i Drabiny [120]

Przyroda

Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie klasyczne
 Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie: quiz o grzybach
 Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie: punkty za grzyby
 Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie: wariant matematyczny
 Plansza: Węże i Drabiny [120]
 Plansza: Węże i Drabiny [120]

Quiz

Plansza: Koła w Kole (15) [19]
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kominiarz [33]
 Plansza: Kominiarz [33]
 Plansza: Kominiarz [33]
 Plansza: Miodowy Alfabet (2) [63]
 Plansza: Miodowy Alfabet (2) [63]
 Plansza: Miodowy Alfabet (2) [63]
 Plansza: Miodowy Alfabet (2) [63]

Refleks

Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Numerowane Pola (7) [71]
 Plansza: Numerowane Pola (7) [71]
 Plansza: Tryktrak [108]
 Plansza: Tryktrak [108]
 Plansza: Tryktrak [108]
 Plansza: Tryktrak [108]

Rozwój mowy

Plansza: Grzybobranie [13] — Leśna ścieżka zdrowia
 Plansza: Koła w Kole (15) [19]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kominiarz [33]
 Plansza: Kominiarz [33]
 Plansza: Kominiarz [33]
 Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]
 Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]
 Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]
 Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]
 Plansza: Mancala (3) [55]
 Plansza: Wąż Wyrazowy [117]
 Plansza: Wąż Wyrazowy [117]
 Plansza: Węże i Drabiny [120]
 Plansza: Węże i Drabiny [120]

Rywalizacja

Plansza: Chińczyk (3) [7] — Chińczyk klasyczny
 Plansza: Chińczyk (3) [7] — Chińczyk z zadaniami
 Plansza: Chińczyk (3) [7] — Chińczyk na punkty
 Plansza: Chińczyk (3) [7] — Chińczyk logopedyczny
 Plansza: Koła w Kole (15) [19]
 Plansza: Koła w Kole (15) [19]
 Plansza: Koła w Kole (15) [19]
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kominiarz [33]
 Plansza: Kominiarz [33]
 Plansza: Kominiarz [33]
 Plansza: Kulki - Pole Gry (2) [44]
 Plansza: Kulki - Pole Gry (2) [44]
 Plansza: Liczbowe Kałuże 2-12 [49]
 Plansza: Liczbowe Kałuże 2-12 [49]
 Plansza: Liczbowe Kałuże 2-12 [49]
 Plansza: Liczbowe Kałuże 2-12 [49]
 Plansza: Mehen - Spiralna Gra [58]
 Plansza: Mehen - Spiralna Gra [58]
 Plansza: Mehen - Spiralna Gra [58]
 Plansza: Morski Pościg [69]
 Plansza: Morski Pościg [69]
 Plansza: Stadion Wyścigowy [86]
 Plansza: Stadion Wyścigowy [86]
 Plansza: Szachownica [96]
 Plansza: Szachownica [96]
 Plansza: Szachownica [96]
 Plansza: Szachownica [96]

Skoki

Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Linie (10) [52]
 Plansza: Linie (10) [52]
 Plansza: Linie (10) [52]
 Plansza: Sześciokąty (16) [99]
 Plansza: Sześciokąty (16) [99]
 Plansza: Sześciokąty (16) [99]

Słownictwo

Plansza: Kropki (12) [38]
 Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]
 Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]
 Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]
 Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]
 Plansza: Miodowy Alfabet (2) [63]
 Plansza: Miodowy Alfabet (2) [63]
 Plansza: Miodowy Alfabet (2) [63]
 Plansza: Miodowy Alfabet (2) [63]
 Plansza: Warcaby na Kocyku [114]
 Plansza: Wąż Wyrazowy [117]
 Plansza: Wąż Wyrazowy [117]
 Plansza: Wąż Wyrazowy [117]
 Plansza: Wąż Wyrazowy [117]

Spostrzegawczość

Plansza: Go (2) [10] — Gra w życie
 Plansza: Koła w Kole (15) [19]
 Plansza: Koła w Kole (15) [19]
 Plansza: Numerowane Pola (7) [71]
 Plansza: Numerowane Pola (7) [71]
 Plansza: Pamięciowe Okienka [77]
 Plansza: Pamięciowe Okienka [77]
 Plansza: Pamięciowe Okienka [77]
 Plansza: Samotnik [80]
 Plansza: Samotnik [80]
 Plansza: Samotnik [80]
 Plansza: Samotnik [80]
 Plansza: Warcaby Chińskie (3) [111]
 Plansza: Warcaby Chińskie (3) [111]
 Plansza: Warcaby Chińskie (3) [111]
 Plansza: Warcaby Chińskie (3) [111]

Strategia

Plansza: Chińczyk (3) [7] — Chińczyk klasyczny

Plansza: Go (2) [10] — Go - klasyczne

Plansza: Go (2) [10] — Gomoku (pięć w rzędzie)

Plansza: Go (2) [10] — Budowanie kształtów

Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie: wariant matematyczny

Plansza: Koła w Kole (15) [19]

Plansza: Koła w Kole (15) [19]

Plansza: Koła w Kole (15) [19]

Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]

Plansza: Kort do Buli (2) [36]

Plansza: Kort do Buli (2) [36]

Plansza: Kropki (12) [38]

Plansza: Kulki - Pole Gry (2) [44]

Plansza: Kulki - Pole Gry (2) [44]

Plansza: Kwadraty (17) [46]

Plansza: Kwadraty (17) [46]

Plansza: Kwadraty (17) [46]

Plansza: Liczbowe Kałuże 2-12 [49]

Plansza: Mancala (3) [55]

Plansza: Mancala (3) [55]

Plansza: Mancala (3) [55]

Plansza: Mehen - Spiralna Gra [58]

Plansza: Mehen - Spiralna Gra [58]

Plansza: Miasteczko Handlowe [61]

Plansza: Miodowy Alfabet (2) [63]

Plansza: Młyn (5) [66]

Plansza: Młyn (5) [66]

Plansza: Młyn (5) [66]

Plansza: Morski Pościg [69]

Plansza: Morski Pościg [69]

Plansza: Okręgi (16) [74]

Plansza: Samotnik [80]

Plansza: Samotnik [80]

Plansza: Samotnik [80]

Plansza: Szachownica [96]

Plansza: Szachownica [96]

Plansza: Szachownica [96]

Plansza: Szachownica [96]

Plansza: Sześciokąty (16) [99]

Plansza: Sześciokąty (16) [99]

Plansza: Sześciokąty (16) [99]

Plansza: Tryktrak [108]

Plansza: Tryktrak [108]

Plansza: Tryktrak [108]

Plansza: Tryktrak [108]

Plansza: Warcaby Chińskie (3) [111]

Plansza: Warcaby Chińskie (3) [111]

Plansza: Warcaby Chińskie (3) [111]

Plansza: Warcaby Chińskie (3) [111]

Sylaby

Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]

Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]

Plansza: Wąż Wyrazowy [117]

Plansza: Wąż Wyrazowy [117]

Plansza: Wąż Wyrazowy [117]

Tor przeszkód

Plansza: Kapryśne Chmurki [17]

Plansza: Kort do Buli (2) [36]

Plansza: Kort do Buli (2) [36]

Plansza: Linie (10) [52]

Plansza: Linie (10) [52]

Plansza: Linie (10) [52]

Plansza: Tor do Kapsli (2) [102]

Plansza: Tor do Kapsli (2) [102]

Plansza: Tor do Kapsli (2) [102]

Umiejętności społeczne

Plansza: Kółko i Krzyżyk [22]

Plansza: Kółko i Krzyżyk [22]

Plansza: Kółko i Krzyżyk [22]

Plansza: Szachownica [96]

Plansza: Szachownica [96]

Plansza: Szachownica [96]

Plansza: Szachownica [96]

Plansza: Warcaby Chińskie (3) [111]

Plansza: Warcaby Chińskie (3) [111]

Plansza: Warcaby Chińskie (3) [111]

Plansza: Warcaby Chińskie (3) [111]

Plansza: Węże i Drabiny [120]

Plansza: Węże i Drabiny [120]

Uwaga i koncentracja

Plansza: Go (2) [10] — Go - klasyczne

Plansza: Go (2) [10] — Gomoku (pięć w rzędzie)

Plansza: Go (2) [10] — Budowanie kształtów

Plansza: Go (2) [10] — Gra w życie

Plansza: Koła w Kole (15) [19]

Plansza: Koła w Kole (15) [19]

Plansza: Koła w Kole (15) [19]

Plansza: Kółko i Krzyżyk [22]

Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]

Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]

Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]

Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]

Plansza: Numerowane Pola (7) [71]

Plansza: Numerowane Pola (7) [71]

Plansza: Pamięciowe Okienka [77]

Plansza: Pamięciowe Okienka [77]

Plansza: Pamięciowe Okienka [77]

Plansza: Samotnik [80]

Plansza: Senet [83]

Plansza: Senet [83]

Plansza: Senet [83]

Plansza: Sudoku (5) [90]

Plansza: Sudoku (5) [90]

Plansza: Sudoku (5) [90]

Plansza: Szachownica [96]

Plansza: Szachownica [96]

Plansza: Szachownica [96]

Plansza: Szachownica [96]

Plansza: Warcaby Chińskie (3) [111]

Plansza: Warcaby Chińskie (3) [111]

Plansza: Warcaby Chińskie (3) [111]

Plansza: Warcaby Chińskie (3) [111]

Plansza: Warcaby na Kocyku [114]

Współpraca

Plansza: Kółko i Krzyżyk [22]

Plansza: Kółko i Krzyżyk [22]

Plansza: Kółko i Krzyżyk [22]

Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]

Plansza: Kropki (12) [38]

Plansza: Miasteczko Handlowe [61]

Plansza: Morski Pościg [69]

Plansza: Morski Pościg [69]

Plansza: Tor do Kapsli (2) [102]

Plansza: Tor do Kapsli (2) [102]

Plansza: Tor do Kapsli (2) [102]

Wyobraźnia przestrzenna

Plansza: Go (2) [10] — Gra w życie

Plansza: Koła w Kole (15) [19]

Plansza: Kolorowy Szal [29]

Plansza: Kolorowy Szal [29]

Plansza: Kolorowy Szal [29]

Plansza: Kropki (12) [38]

Plansza: Kropki (12) [38]

Plansza: Szachownica [96]

Plansza: Szachownica [96]

Plansza: Szachownica [96]

Plansza: Szachownica [96]

Plansza: Węże i Drabiny [120]

Plansza: Węże i Drabiny [120]

Wyścig

Plansza: Kapryśne Chmurki [17]

Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]

Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]

Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]

Plansza: Kropki (12) [38]

Plansza: Kwadraty (17) [46]

Plansza: Kwadraty (17) [46]

Plansza: Kwadraty (17) [46]

Plansza: Linie (10) [52]

Plansza: Linie (10) [52]

Plansza: Mehen - Spiralna Gra [58]

Plansza: Miodowy Alfabet (2) [63]

Plansza: Miodowy Alfabet (2) [63]

Plansza: Okręgi (16) [74]

Plansza: Okręgi (16) [74]

Plansza: Okręgi (16) [74]

Plansza: Stadion Wyścigowy [86]

Plansza: Stadion Wyścigowy [86]

Plansza: Świnka do Chlewika [93]

Plansza: Świnka do Chlewika [93]

Plansza: Świnka do Chlewika [93]

Plansza: Sześciokąty (16) [99]

Plansza: Sześciokąty (16) [99]

Plansza: Sześciokąty (16) [99]

Plansza: Tor do Kapsli (2) [102]

Plansza: Tor do Kapsli (2) [102]

Plansza: Tor do Kapsli (2) [102]

Zabawa drużynowa

Plansza: Koła w Kole (15) [19]
 Plansza: Koła w Kole (15) [19]
 Plansza: Koła w Kole (15) [19]
 Plansza: Kółko i Krzyżyk [22]
 Plansza: Kółko i Krzyżyk [22]
 Plansza: Kółko i Krzyżyk [22]
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kort do Buli (2) [36]
 Plansza: Kort do Buli (2) [36]
 Plansza: Kropki (12) [38]
 Plansza: Kwadraty (17) [46]
 Plansza: Kwadraty (17) [46]
 Plansza: Kwadraty (17) [46]
 Plansza: Linie (10) [52]
 Plansza: Linie (10) [52]
 Plansza: Linie (10) [52]
 Plansza: Morski Pościg [69]
 Plansza: Morski Pościg [69]
 Plansza: Numerowane Pola (7) [71]
 Plansza: Numerowane Pola (7) [71]
 Plansza: Stół do Bilarda [88]
 Plansza: Stół do Bilarda [88]
 Plansza: Sześciokąty (16) [99]
 Plansza: Sześciokąty (16) [99]
 Plansza: Sześciokąty (16) [99]
 Plansza: Tor do Kapsli (2) [102]
 Plansza: Tor do Kapsli (2) [102]
 Plansza: Tor do Kapsli (2) [102]

Zabawa ruchowa

Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie klasyczne
 Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie: quiz o grzybach
 Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie: punkty za grzyby
 Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie: wariant matematyczny
 Plansza: Grzybobranie [13] — Leśna ścieżka zdrowia
 Plansza: Koła w Kole (15) [19]
 Plansza: Koła w Kole (15) [19]
 Plansza: Koła w Kole (15) [19]
 Plansza: Kółko i Krzyżyk [22]
 Plansza: Kółko i Krzyżyk [22]
 Plansza: Kółko i Krzyżyk [22]
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Linie (10) [52]
 Plansza: Linie (10) [52]
 Plansza: Linie (10) [52]
 Plansza: Linie (10) [52]
 Plansza: Miodowy Alfabet (2) [63]
 Plansza: Okręgi (16) [74]
 Plansza: Sześciokąty (16) [99]
 Plansza: Sześciokąty (16) [99]
 Plansza: Sześciokąty (16) [99]
 Plansza: Sześciokąty (16) [99]
 Plansza: Warcaby na Kocyku [114]

Zabawa tematyczna

Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie klasyczne
 Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie: quiz o grzybach
 Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie: punkty za grzyby
 Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie: wariant matematyczny
 Plansza: Grzybobranie [13] — Leśna ścieżka zdrowia
 Plansza: Kapryśne Chmurki [17]
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kominiarz [33]
 Plansza: Kominiarz [33]
 Plansza: Kominiarz [33]
 Plansza: Świnka do Chlewika [93]
 Plansza: Świnka do Chlewika [93]
 Plansza: Świnka do Chlewika [93]

Zabawy językowe

Plansza: Chińczyk (3) [7] — Chińczyk logopedyczny
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kolorowy Szal [29]
 Plansza: Kropki (12) [38]
 Plansza: Krzyżówka Literowo-Liczbowa [41]
 Plansza: Miodowy Alfabet (2) [63]
 Plansza: Miodowy Alfabet (2) [63]
 Plansza: Miodowy Alfabet (2) [63]
 Plansza: Miodowy Alfabet (2) [63]
 Plansza: Warcaby na Kocyku [114]
 Plansza: Wąż Wyrazowy [117]
 Plansza: Wąż Wyrazowy [117]
 Plansza: Wąż Wyrazowy [117]
 Plansza: Wąż Wyrazowy [117]
 Plansza: Węże i Drabiny [120]

Zręczność

Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie klasyczne
 Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie: quiz o grzybach
 Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie: punkty za grzyby
 Plansza: Grzybobranie [13] — Grzybobranie: wariant matematyczny
 Plansza: Koła w Kole (15) [19]
 Plansza: Koła w Kole (15) [19]
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kolorowe Pola (16) [25]
 Plansza: Kort do Buli (2) [36]
 Plansza: Kort do Buli (2) [36]
 Plansza: Kulki - Pole Gry (2) [44]
 Plansza: Kulki - Pole Gry (2) [44]
 Plansza: Kwadraty (17) [46]
 Plansza: Kwadraty (17) [46]
 Plansza: Kwadraty (17) [46]
 Plansza: Linie (10) [52]
 Plansza: Linie (10) [52]
 Plansza: Linie (10) [52]
 Plansza: Linie (10) [52]
 Plansza: Numerowane Pola (7) [71]
 Plansza: Sześciokąty (16) [99]
 Plansza: Sześciokąty (16) [99]
 Plansza: Sześciokąty (16) [99]
 Plansza: Tor do Kapsli (2) [102]
 Plansza: Tor do Kapsli (2) [102]
 Plansza: Tor do Kapsli (2) [102]
 Plansza: Warcaby na Kocyku [114]

Maty do Gier Planszowych: Biblioteka Gier

Cyfrowe maty projekcyjne do zabaw i nauki w ruchu



DIGIMATA.PL

MOTIONCUBE

Dziękujemy za wybór naszych produktów!

PRZEWODNIK NAUCZYCIELA