



MADE BY
HUMAN

DIGIMATA

Cyfrowe maty projekcyjne do zabaw i nauki w ruchu

PRZEWODNIK NAUCZYCIELA

Maty Edukacyjne: Świat w Ruchu

Scenariusze zabaw - Maty Cyfrowe DigiMATA

WERSJA DEMO

Materiał poglądowy — wybrane sekcje są ukryte

Jak równo podzielić pizzę? Dokąd doszła myszka? Gdzie leży Europa? Mamy do tego pomoce naukowe, które rozruszają waszych uczniów! Zbiór 180 cyfrowych mat podzielonych na 80 aplikacji tematycznych. Układaj kolory na polach, skacz po nieparzystych, nakarm głodne misie, utóż wskazówki na zegarze - te i wiele innych ciekawych zadań czeka na uczniów na Matach Edukacyjnych. Statyczne maty projekcyjne to praktyczne narzędzie do zajęć grupowych. Plansze stanowią bazę do różnych ćwiczeń z możliwością wykorzystania własnych rekwizytów.



Liczba plansz: 180

Liczba aplikacji tematycznych: 80

Liczba scenariuszy zabaw: 235

Data wydania: 20.04.2026

Data aktualizacji: 09.07.2026

Opracowanie: LavaVision

www.lavavision.eu

kontakt@lavavision.eu

Aktywna nauka na dużym formacie

PRACA z GRUPĄ

Duży format ćwiczeń

MATEMATYKA i PRZYRODA

Zabawy na zbiorach, mapach i liczbach

KODOWANIE i JĘZYKI

Maty do kodowania, układy, wzory, kształty, kolory

ZAJĘCIA Z RUCHEM

Bez siedzenia w ławce

Jak pracować z matą cyfrową?

Bezpośrednio na podłodze

Wystarczy projektor. Uruchom aplikację z matą i wyświetl ją na podłodze.

Pracuj z grupą

Omów zadanie, podziel dzieci na zespoły, obserwuj i wspieraj.

Z podziałem na dwie plansze

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

Scenariusze zabaw

Skorzystaj z gotowych pomysłów na zajęcia z dołączonego przewodnika.

Wykorzystaj rekwizyty

Proste pomoce (np. klocki, zośki) przydadzą się podczas pracy z młodszymi dziećmi. Uczniowie sami mogą przygotować wiele pomocy jako wstęp do zabawy.

Karty pracy ucznia

Wydrukuj dołączone karty pracy i wykorzystaj je jako dodatkową formę ćwiczeń przy stoliku, pracę plastyczną lub wklejkę do zeszytu.

Dowiedz się więcej

Dla kogo jest ten pakiet?

Pakiet Mat Edukacyjnych przeznaczony jest dla dzieci w wieku przedszkolnym (3–6 lat) oraz wczesnoszkolnym (klasy 1–4). Sprawdzi się zarówno podczas zajęć grupowych, jak i w pracy indywidualnej z dzieckiem. Może być wykorzystany w przedszkolach, szkołach podstawowych, świetlicach, gabinetach pedagogicznych i salach terapeutycznych.

Co zawiera pakiet?

W pakiecie otrzymujesz 180 cyfrowych mat edukacyjnych - posegregowanych w 80 tematycznych aplikacji. Cyfrowe maty edukacyjne to duże, wyświetlane plansze, po których dzieci mogą swobodnie chodzić, skakać i układać na nich dowolne rekwizyty. Każda aplikacja to jedna plansza lub zestaw kilku plansz różniących się poziomem trudności, liczbą elementów lub złożonością układu graficznego. Tematycznie maty obejmują matematykę, języki, przyrodę, geografię, kodowanie i logikę, orientację w czasie i przestrzeni oraz zabawy ruchowe i kreatywne.

Jakie materiały dodatkowe są dołączone do pakietu?

Do pakietu dołączony jest przewodnik z gotowymi scenariuszami zabaw. Dla każdej maty znajdziesz w nim propozycje ćwiczeń i zabaw z podanym czasem trwania, zalecaną liczebnością grupy oraz listą opcjonalnych rekwizytów - tak, żeby przygotowanie zajęć zajęło minimum czasu. Pakiet zawiera również karty pracy ucznia do druku, które mogą służyć jako samodzielne ćwiczenie przy stoliku, praca plastyczna lub wklejka do zeszytu, przez co stanowią uzupełnienie pracy na macie.

Jakie cele realizuje pakiet?

Maty edukacyjne realizują cele dydaktyczne, wychowawcze i ogólnorozwojowe. Wspierają kształtowanie kompetencji matematycznych, językowych i przyrodniczych zgodnie z podstawą programową wychowania przedszkolnego i edukacji wczesnoszkolnej. Każda aktywność łączy ruch z myśleniem - dzieci zdobywają wiedzę i umiejętności przez działanie, zabawy manipulacyjne i współpracę w grupie, co skutecznie wspiera trwałość uczenia się. Praca na matach naturalnie kształtuje kompetencje fundamentalne - matematyczne i językowe - oraz kompetencje przekrojowe: poznawcze, takie jak krytyczne i kreatywne myślenie oraz rozwiązywanie problemów, a także społeczne i osobiste, rozwijane podczas każdej grupowej aktywności. Maty edukacyjne stawiają w centrum uczenie przez działanie, rozwijanie sprawczości i pracę w grupie. Pakiet może być stosowany jako pomoc dydaktyczna na zajęciach edukacyjnych, jako forma nauczania połączona z ruchem ciała oraz jako narzędzie wspierające terapię pedagogiczną.

Jak to działa?

Aplikacje wyświetlasz projektorem na podłodze, tworząc dużą cyfrową matę o wymiarach ok. 2x3 m. Dzieci pracują bezpośrednio na obrazie - chodzą po nim, skaczą, kładą rekwizyty i wykonują zadania bezpośrednio na planszy. Jedna aplikacja może zawierać jedną planszę lub kilka wariantów plansz. Mata projekcyjna jest statyczna, co oznacza że nie reaguje na dotyk - nauczyciel prowadzi zajęcia, zadając polecenia i angażując grupę. Do zmiany planszy służy np. pilot lub mysz komputerowa. Własne rekwizyty - woreczki sensoryczne, liny, klocki, obrazki mogą stanowić część wielu ćwiczeń i zabaw. Program umożliwia również podział ekranu na dwa obszary pracy - można wyświetlić jednocześnie dwie takie same plansze lub dwie różne plansze dla dwóch równoległych zespołów.

Jak dobrać właściwą matę?

Każda aplikacja z planszami opatrzona jest tagami tematycznymi, które ułatwiają szybkie wyszukanie plansz pasujących do realizowanego tematu zajęć - np. kodowanie, geografia, matematyka, przyroda, czas i kalendarz, geometria, język i alfabet i inne. Dodatkowe tagi - od 3 lat i od 6 lat - pozwalają od razu zawęzić wybór do mat odpowiednich dla danej grupy wiekowej. Przeglądanie ułatwiają również wskazówki wizualne: ikona każdej aplikacji przedstawia motyw przewodni maty - np. termometr dla maty z termometrami - dzięki czemu zawartość rozpoznasz od razu. Ikony mają dodatkowo kolorowe ramki według obszaru tematycznego: niebieska oznacza maty językowe i ogólnoedukacyjne, różowa - matematyczne, czyli mierzenie, liczenie i kształty, zielona - przyrodnicze i geograficzne, żółta - naukę kodowania. Większość mat dostępna jest w kilku wariantach o rosnącej złożoności - nauczyciel samodzielnie wybiera poziom odpowiedni do wieku i umiejętności grupy. W przewodniku nauczyciela opisy każdej aplikacji zawierają przykładowe zabawy ułatwiające planowanie zajęć.

Jakie rekwizyty są potrzebne?

Większość zabaw wykorzystuje proste, ogólnodostępne materiały: woreczki sensoryczne, sznurki lub włóczki, klocki, kostki do gry, karty z obrazkami lub liczbami, kolorowe patyczki itp. Część mat nie wymaga żadnych rekwizytów - wystarczą ciała i ruch dzieci. Lista proponowanych rekwizytów jest podana przy opisie każdej zabawy.

Czy pakiet nadaje się do zajęć rewalidacyjnych?

Tak. Maty edukacyjne z powodzeniem mogą być wykorzystane na zajęciach dydaktyczno-wyrównawczych, rewalidacyjnych i w terapii pedagogicznej. Duży format planszy, praca w ruchu i możliwość wielokrotnego powtarzania ćwiczeń w zmienionej formie sprzyjają utrwalaniu umiejętności u dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Warianty o niższej złożoności umożliwiają dostosowanie poziomu trudności do indywidualnych możliwości dziecka.

Aktywne wsparcie rozwoju dziecka - w przedszkolu i szkole

Pakiet Mat Edukacyjnych: Świat w Ruchu został zaprojektowany z myślą o dzieciach na różnych etapach rozwoju. Większość mat dostępna jest w kilku wariantach — od prostszych, z mniejszą liczbą elementów i bardziej czytelnym układem graficznym, po bardziej złożone, przeznaczone do zaawansowanych ćwiczeń. Dzięki temu ten sam pakiet sprawdzi się zarówno w przedszkolu, jak i w klasach 1–4 szkoły podstawowej, a nauczyciel samodzielnie dobiera wariant odpowiedni do wieku i poziomu grupy.

Edukacja wczesnoszkolna (klasy 1–4)

Pracując z wykorzystaniem pakietu Mat Edukacyjnych, kształtować można różne umiejętności:

- rozumienie i stosowanie pojęć matematycznych: liczenie, dodawanie, odejmowanie, mnożenie, ułamki, porównywanie;
- orientację na osi liczbowej, siatce i układzie współrzędnych;
- myślenie algorytmiczne i umiejętność kodowania – wyznaczanie tras, śledzenie sekwencji poleceń, dekodowanie instrukcji;
- logiczne myślenie, wnioskowanie i rozwiązywanie problemów;
- myślenie przyczynowo-skutkowe i podejmowanie decyzji;
- umiejętności językowe: rozpoznawanie liter i sylab, budowanie zdań, wzbogacanie słownictwa;

- tworzenie narracji, opowiadanie historii i budowanie wypowiedzi;
- orientację w czasie: godziny, dni tygodnia, miesiące, pory roku, kalendarz;
- orientację w przestrzeni i czytanie map oraz schematów;
- wiedzę przyrodniczą i geograficzną – środowiska, ekosystemy, kontynenty, zjawiska atmosferyczne;
- koordynację ruchową, równowagę ciała i zręczność;
- koordynację oko–ręka oraz integrację sensomotoryczną;
- świadomość ciała w przestrzeni;
- samodzielne planowanie działania i samoregulację;
- poczucie własnej skuteczności i nastawienie na rozwój;
- umiejętność współpracy, zdrowej rywalizacji i komunikacji w grupie;
- odpowiedzialność za własny wkład w pracę zespołową;
- świadomość ekologiczną i postawy prozdrowotne.

Edukacja przedszkolna (3–6 lat)

Pracując z wykorzystaniem pakietu Mat Edukacyjnych, kształtować można różne umiejętności:

- umiejętność śledzenia i odtwarzania toru ruchu;
- rozumienie poleceń, interpretowanie sytuacji i naśladowanie różnych zachowań;
- odgrywanie ról w zabawie;
- umiejętności językowe, tworzenie zdań, opisywanie sytuacji;
- twórcze myślenie, umiejętność opowiadania i budowania narracji;
- powtarzanie sekwencji ruchów i dźwięków;
- równowagę ciała i koordynację ruchową;
- świadomość ciała w przestrzeni;
- zręczność i koordynację oko–ręka;
- orientację przestrzenną;
- myślenie logiczne i przyczynowo-skutkowe;
- ekspresję twórczą i poczucie estetyki;
- świadomość przeżywanych emocji;
- umiejętność porozumiewania się, współpracy i zdrowej rywalizacji.

Dlaczego warto wybrać Maty Edukacyjne: Świat w Ruchu?

- 80 aplikacji w 180 wariantach plansz obejmuje matematykę, język, przyrodę, geografię i kodowanie — wszystko w jednym pakiecie.
- Każda aktywność łączy ruch z myśleniem, wspierając uczenie się, które zostaje z dzieckiem na dłużej niż sama lekcja.
- Do pakietu dołączony jest przewodnik metodyczny z gotowymi scenariuszami zabaw oraz karty pracy ucznia do druku, co skraca czas przygotowania.
- Większość mat dostępna jest w wariantach o różnym poziomie trudności, dzięki czemu pakiet sprawdza się zarówno w przedszkolu, jak i w klasach 1–4.
- Duży format maty naturalnie sprzyja pracy całej grupy, dając dzieciom przy każdych zajęciach okazję do współpracy i komunikacji.

Spis treści

Lista aplikacji w przewodniku

1. Mata: Alfabet Morse'a	12	24. Mata: Kolor i kształt (3)	75
2. Mata: Alfabetyczny spinner	15	25. Mata: Kontynenty (2)	78
3. Mata: Bańki mydlane	18	26. Mata: Korale z alfabetem	81
4. Mata: Ciało	21	27. Mata: Kosze do segregacji	83
5. Mata: Cykl (2)	24	28. Mata: Koszyki w kole	86
6. Mata: Dłonie z liczbami (2)	27	29. Mata: Krajobrazy (2)	89
7. Mata: Dni tygodnia (3)	29	30. Mata: Kształty (3)	92
8. Mata: Drzewka matematyczne (4)	32	31. Mata: Kwiatki z alfabetem (2)	95
9. Mata: Dżdżownica – do 12	35	32. Mata: Kwiaty	98
10. Mata: Golf liczbowy	38	33. Mata: Liczbowy miks (4)	101
11. Mata: Grządki z liczbami (5)	41	34. Mata: Liczby pod wodą	104
12. Mata: Jamnik – do 18 (3)	43	35. Mata: Liczydło (2)	107
13. Mata: Kartka z kalendarza	47	36. Mata: Linijka	109
14. Mata: Kątomierz (2)	50	37. Mata: Lustrzane odbicia (4)	112
15. Mata: Kawałki tortu	52	38. Mata: Mapa metra	115
16. Mata: Klasy z rakieta	55	39. Mata: Misie matematyczne (2)	118
17. Mata: Kodowanie na zakupach (3)	58	40. Mata: Mniej czy więcej (2)	122
18. Mata: Kodowanie współrzędnymi (6)	60	41. Mata: Mosty (4)	124
19. Mata: Kodowanie z liczbami (3)	62	42. Mata: Obrazkowe kodowanie (3)	126
20. Mata: Kodowanie z myszką (7)	64	43. Mata: Okienka (4)	128
21. Mata: Kodowanie z nutkami	67	44. Mata: Pączki (2)	131
22. Mata: Kodowanie z zegarami (2)	69	45. Mata: Parking (2)	135
23. Mata: Koło pogodowe	72	46. Mata: Pięć gąsienic	139

47. Mata: Piramida zdrowia	141
48. Mata: Pizza matematyczna (6)	144
49. Mata: Plan dnia (2)	146
50. Mata: Półokręgi (2)	149
51. Mata: Połowa obrazka (2)	152
52. Mata: Pory dnia (2)	154
53. Mata: Pory roku	158
54. Mata: Przejście dla pieszych	161
55. Mata: Róża wiatrów	164
56. Mata: Sekwencja (2)	167
57. Mata: Skrzyżowania	170
58. Mata: Spinery liczbowe (2)	173
59. Mata: Stopniowanie (2)	176
60. Mata: Storyboard	179
61. Mata: Stragan	182
62. Mata: Tabele liczbowe (6)	185
63. Mata: Tablice z alfabetem (3)	188

64. Mata: Tabliczka mnożenia (4)	191
65. Mata: Tarcza strzelecka	194
66. Mata: Termometry	197
67. Mata: Tuzin jaj (2)	199
68. Mata: Twister ABC (2)	201
69. Mata: Ubrania	203
70. Mata: Układ słoneczny	206
71. Mata: Układ współrzędnych (3)	209
72. Mata: Walizka	211
73. Mata: Warstwy lasu	214
74. Mata: Wesole miasteczko (2)	217
75. Mata: Wieżowce (3)	221
76. Mata: Wzory z linii (4)	224
77. Mata: Zawody	226
78. Mata: Zbiory (2)	229
79. Mata: Zegar (6)	231
80. Mata: Żywioły	234

Łącznie: 80 aplikacji | 235 zabaw i gier

Katalog aplikacji

Szczegółowe opisy i propozycje zabaw



1. Mata: Alfabet Morse'a

Nadajemy i odbieramy tajne wiadomości alfabetem Morse'a.



Wizualizacja użycia maty w praktyce

A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U
V	W	X	Y	Z	.	?

Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza alfabetu Morse'a otwiera przed dziećmi świat kodowania i historii komunikacji. Dzieci uczą się zamieniać litery na sygnały kropka-kreska, nadają tajne wiadomości do grupy i odkrywają historię telegrafu. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1. Zakodowane imiona

Wiek: 6-14

Gracze: 2-20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Dzieci zapisują swoje imiona lub nazwy przedmiotów, posługując się alfabetem Morse'a. Później przedstawiają je grupie za pomocą klaskania, a pozostałe dzieci zapisują usłyszane sygnały i odkodowują imię lub nazwę.

Potrzebne materiały:

Karteczki, ołówki

Rozwijane umiejętności:

kodowanie, język i komunikacja, logiczne myślenie, zabawy integracyjne, koncentracja, percepcja wzrokowa, słuchanie

2. Odszyfruj wiadomość

Wiek: 6-14

Gracze: 2-20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Dzieci dostają na karteczkach od prowadzącego zakodowane słowa. Ich zadaniem jest je odkodować i ułożyć w logiczne zdanie, aby odszyfrować wiadomość.

Potrzebne materiały:

Karteczki z zakodowanymi słowami w alfabecie Morse'a

Rozwijane umiejętności:

kodowanie, język i komunikacja, logiczne myślenie, zabawy integracyjne, koncentracja, percepcja wzrokowa, współpraca

3. Tajna misja

Wiek: 6-14

Gracze: 2-12

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Prowadzący opowiada krótką historię (np. o ratownikach). Dzieci muszą odszyfrować kilka kodów Morse'a, aby poznać kolejne etapy historii i ją uzupełnić brakującymi informacjami (np. miejsce, czas, imię bohatera, zadanie do wykonania).

Potrzebne materiały:

Karteczki z zakodowanymi słowami w alfabecie Morse'a

Rozwijane umiejętności:

kodowanie, język i komunikacja, logiczne myślenie, zabawy integracyjne, koncentracja, percepcja wzrokowa, współpraca

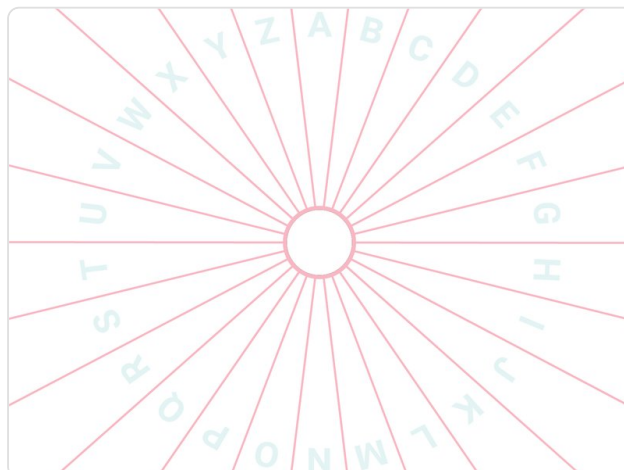


2. Mata: Alfabetyczny spinner

Losujemy litery butelką i układamy zdania – loteria fantowa i zabawy słowne.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Koło alfabetyczne do losowania liter łączy naukę alafabetu z kreatywnymi zabawami słownymi. Dzieci losują litery za pomocą butelki i odszukują pasujące przedmioty lub układają wyrażenia i zdania. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1. Literowa loteria fantowa

Wiek: 5-8

Gracze: 1-20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Nauczyciel może przygotować wcześniej rzeczy, których nazwy zaczynają się na kolejne litery alfabetu. Dziecko za pomocą plastikowej butelki losuje literę i szuka przedmiotu, którego nazwa zaczyna się od wylosowanej litery. Jeśli nie uda mu się go znaleźć, oddaje fant. Gdy w kolejnej turze odnajdzie potrzebny przedmiot, odzyskuje fant.

Potrzebne materiały:

Plastikowa butelka

Rozwijane umiejętności:

język i komunikacja, alfabet i słownictwo, rozumienie poleceń, koncentracja, tworzenie zdań i historyjek

2. Trzy litery po kolei

Wiek: 5-8

Gracze: 1-20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Dziecko za pomocą butelki losuje literę. Następnie układa zdanie z trzech kolejnych liter alfabetu, zaczynając od litery wylosowanej.

Potrzebne materiały:

Plastikowa butelka

Rozwijane umiejętności:

język i komunikacja, alfabet i słownictwo, rozumienie poleceń, koncentracja, tworzenie zdań i historyjek

3. Zdanie z trzech liter

Wiek: 5-8

Gracze: 1-20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Dziecko za pomocą butelki losuje trzy litery. Następnie układa zdanie z wylosowanych liter.

Potrzebne materiały:

Plastikowa butelka

Rozwijane umiejętności:

język i komunikacja, alfabet i słownictwo, rozumienie poleceń, koncentracja, tworzenie zdań i historyjek

4. Wąż wyrazowy

Wiek: 5-10

Gracze: 1-12

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Pierwsze dziecko za pomocą butelki losuje literę i podaje pierwsze słowo w zdaniu zaczynające się na wylosowaną literę. Kolejne dziecko losuje literę i dokłada do poprzedniego słowa nowe słowo tak, aby tworzyły logiczny ciąg.

Potrzebne materiały:

Plastikowa butelka

Rozwijane umiejętności:

język i komunikacja, alfabet i słownictwo, rozumienie poleceń, koncentracja, tworzenie zdań i historyjek, pamięć

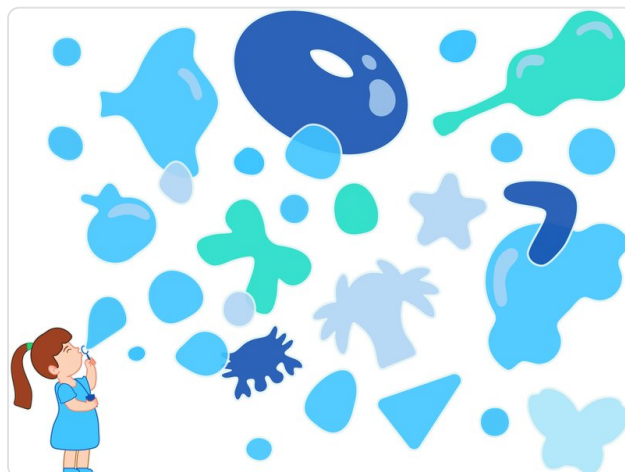


3. Mata: Bańki mydlane

Kształty ukryte w bąbelkach – rozpoznajemy, liczymy, czytamy.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Bąbelki przypominające znane kształty pomagają rozwijać zdolności obserwacyjne i wyobraźnię. Dzieci rozpoznają kształty, wymieniają swoje skojarzenia z nimi. Mogą również odwzorować kształt sznurkiem na podłodze. Planszę z bańkami mydlanymi można wykorzystać do zabaw z sylabami i słowami. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1. Traf w bańkę

Wiek: 4-8

Gracze: 2-12

Czas: 12 min

Przebieg zabawy:

Prowadzący na zmianę wywołuje kształty baniek (może je opisywać nie wprost). Dzieci identyfikują po opisie odpowiednią bańkę i rzucają w nią woreczkami. Kto nie trafi w bańkę, zabiera woreczek z planszy. Gra kończy się, gdy pierwsze dziecko (zespół) zużyje wszystkie swoje zośki.

Potrzebne materiały:

Zośka lub papierowe kule po 3 na osobę lub zespół.

Rozwijane umiejętności:

koordynacja wzrokowo-ruchowa, percepcja wzrokowa, kształty, rozumienie poleceń

2. Bańkowe skojarzenia

Wiek: 4-8

Gracze: 2-12

Czas: 12 min

Przebieg zabawy:

Prowadzący wskazuje dzieciom bańkę i zadaje pytania: „Co ci to przypomina?”, „Z czym kojarzy ci się ten kształt?”. Dzieci opowiadają, jakie mają skojarzenia z daną bańką, a następnie mogą wskazać inną. Można wprowadzić element rywalizacji i sprawdzać, który zespół poda najwięcej skojarzeń.

Rozwijane umiejętności:

język i komunikacja, kreatywność, kształty, percepcja wzrokowa

3. Bańkowe historie

Wiek: 4-8

Gracze: 2-12

Czas: 12 min

Przebieg zabawy:

Dzieci tworzą krótkie - 1-3 zdaniowe historie na podstawie swoich skojarzeń z bańkami.

Rozwijane umiejętności:

język i komunikacja, kreatywność, kształty, percepcja wzrokowa, tworzenie zdań i historyjek

4. Dekorowanie kształtów

Wiek: 4-8

Gracze: 3-6

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

Dzieci wypełniają kształty na podłożu papierowymi ozdobami i formami geometrycznymi, otaczają kolorową włóczką.

Potrzebne materiały:

Dekoracje papierowe, papierowe kształty, kolorowa włóczka.

Rozwijane umiejętności:

kreatywność, kształty, motoryka mała, orientacja przestrzenna

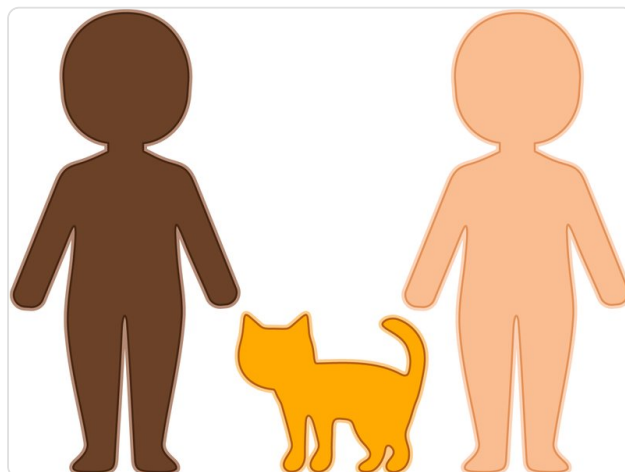


4. Mata: Ciało

Poznajemy ciało człowieka – ubrania, anatomia i geometria.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Sylwetka ludzkiego ciała na podłodze staje się przestrzenią do wszechstronnych ćwiczeń. Dzieci ubierają postać stosownie do pogody i okazji, układają obrazki z narządami we właściwych miejscach i wypełniają obrysy kolorowymi figurami geometrycznymi lub dekoracjami. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

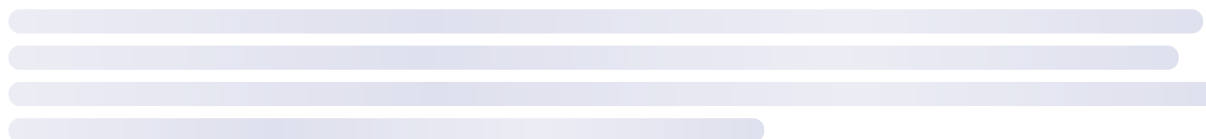
1.

Wiek: 5-10

Gracze: 2-12

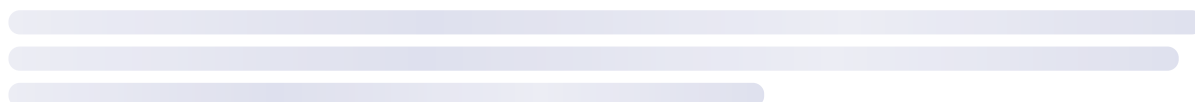
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

ciało, natura, pogoda, kreatywność, współpraca, sensoryka, motoryka mała, klasyfikowanie, geometria, kolory

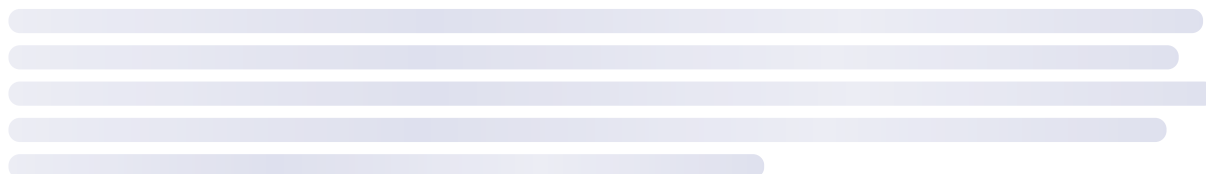
2.

Wiek: 5-10

Gracze: 2-12

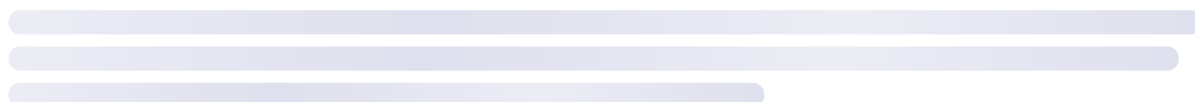
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

ciało, natura, pogoda, kreatywność, współpraca, sensoryka, motoryka mała, klasyfikowanie, geometria, kolory

3.

Wiek: 5-10

Gracze: 2-12

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

Placeholder for the game procedure description.

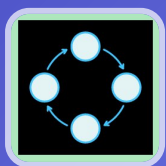
[Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:

Placeholder for the list of required materials.

Rozwijane umiejętności:

ciało, natura, pogoda, kreatywność, współpraca, sensoryka, motoryka mała, klasyfikowanie, geometria, kolory

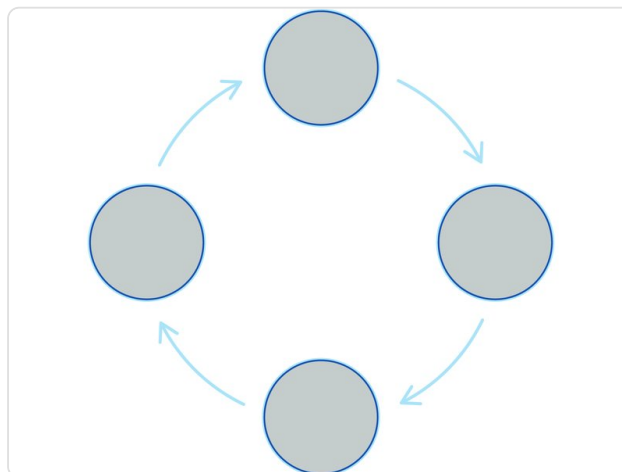


5. Mata: Cykl (2)

Układamy etapy cyklu w odpowiedniej kolejności – przyroda w ruchu.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Dwie plansze cyklu uczą rozumienia procesów przyrodniczych i następstwa zdarzeń. Dzieci poznają kolejność etapów wybranego cyklu np. życia rośliny lub zwierzęcia, korygują celowo pomieszana kolejność kart i wcielają się w poszczególne etapy ustawiając się na planszy w prawidłowej sekwencji. Aplikacja zawiera dwa warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

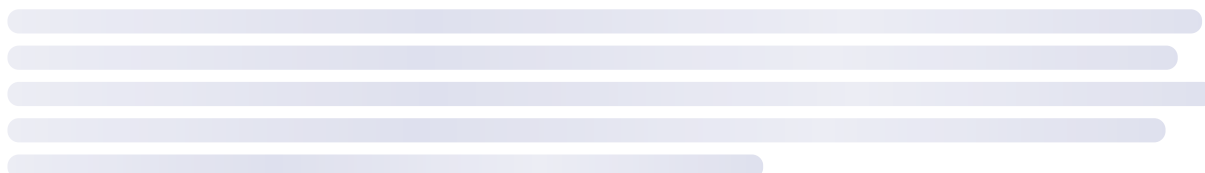
1.

Wiek: 3-8

Gracze: 1-10

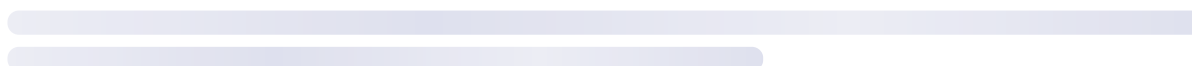
Czas: 18 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

natura, cykl, orientacja przestrzenna, zabawy ruchowe, kreatywność

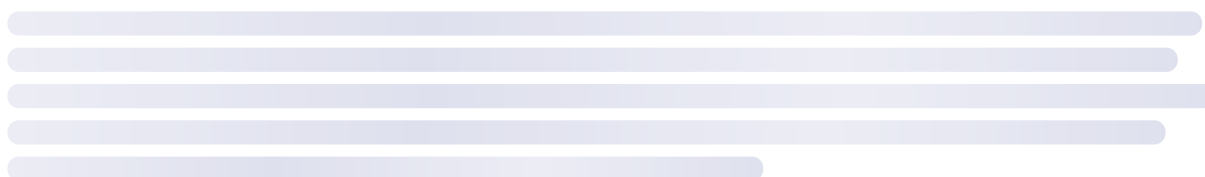
2.

Wiek: 3-8

Gracze: 1-10

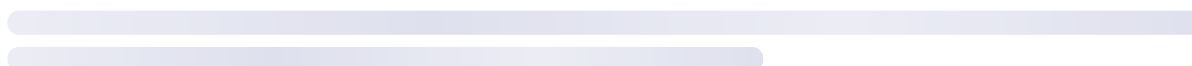
Czas: 18 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

natura, cykl, orientacja przestrzenna, zabawy ruchowe, kreatywność

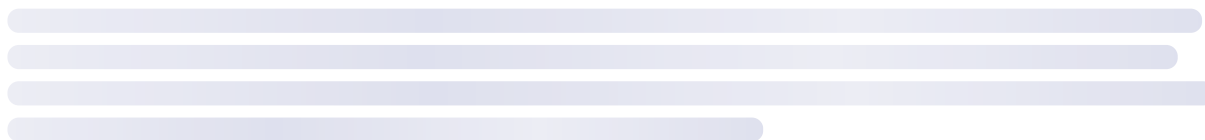
3.

Wiek: 3-8

Gracze: 1-10

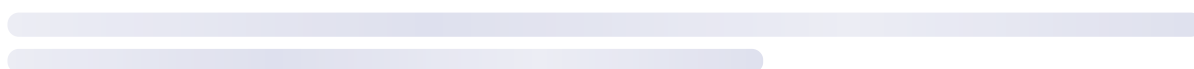
Czas: 18 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

natura, cykl, orientacja przestrzenna, zabawy ruchowe, kreatywność



6. Mata: Dłonie z liczbami (2)

Liczby ułożone na dłoniach i stopach – zabawy liczbowe i sylabowe.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza z dłońmi i stopami pokrytymi liczbami łączy naukę liczenia z zabawami językowymi i rytmicznymi. Dzieci szybko wyszukują pary liczb i tworzą ciągi liczbowe, bawią się w sylabizowanie na palcach (A-E-I-O-U). Aplikacja zawiera dwa warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

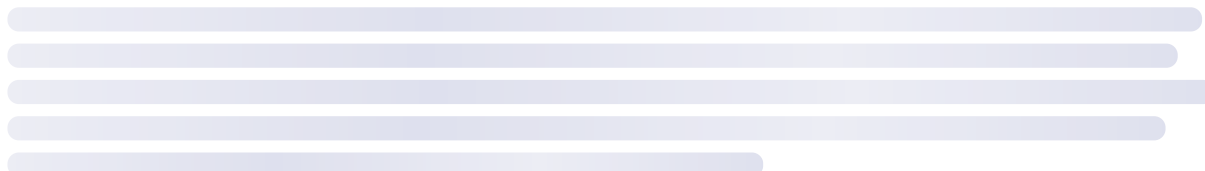
1.

Wiek: 5-10

Gracze: 4-12

Czas: 10 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

spostrzegawczość, liczenie, rytm, język i komunikacja, pamięć, matematyka, refleks

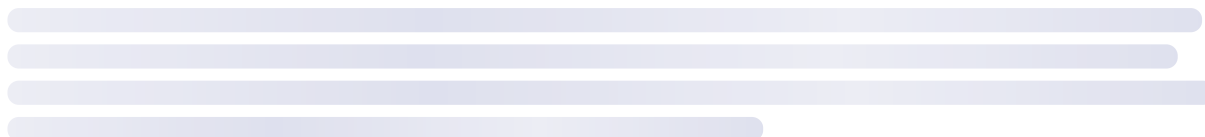
2.

Wiek: 5-10

Gracze: 4-12

Czas: 10 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

spostrzegawczość, liczenie, rytm, język i komunikacja, pamięć, matematyka, refleks

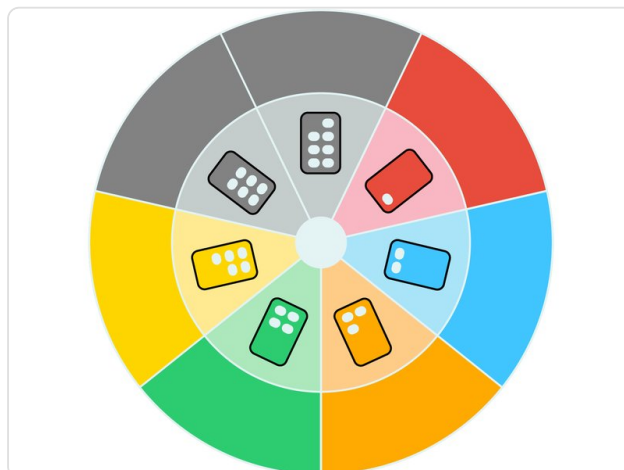


7. Mata: Dni tygodnia (3)

Uczymy się dni tygodnia przez rzuty woreczkami i zabawy ruchowe.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza dni tygodnia w formie tarczy/koła sprawia, że nauka kalendarza staje się aktywną grą grupową. Dzieci rzucają woreczkami sensorycznymi na pola z dniami tygodnia, cofają się i przesuwają w czasie, a kostka do gry dodaje element losowości. Aplikacja zawiera trzy warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

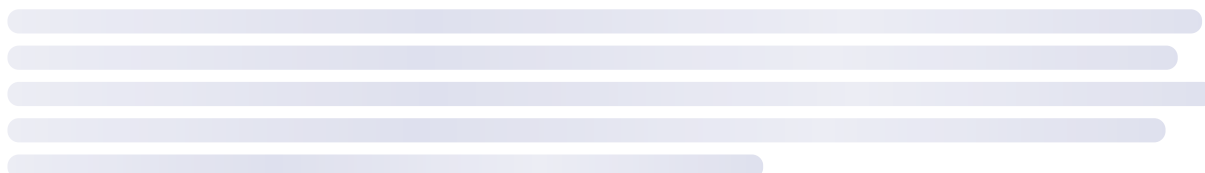
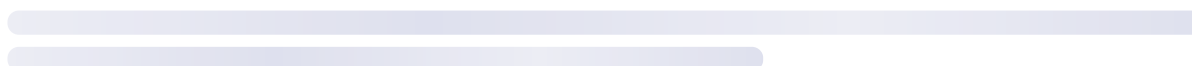
Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 5-10

Gracze: 4-12

Czas: 15 min

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

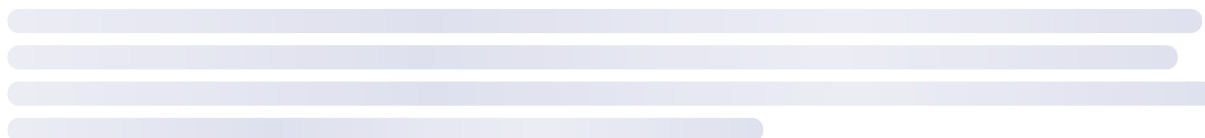
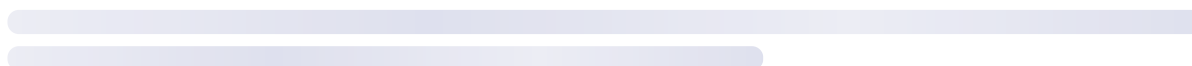
kalendarz, losowanie, planowanie, zabawy edukacyjne, zabawy ruchowe, koncentracja, celowanie, koordynacja wzrokowo-ruchowa

2.

Wiek: 5-10

Gracze: 4-12

Czas: 15 min

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

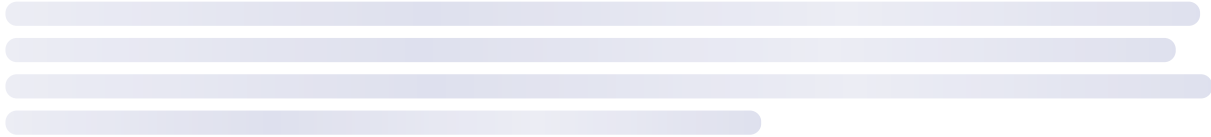
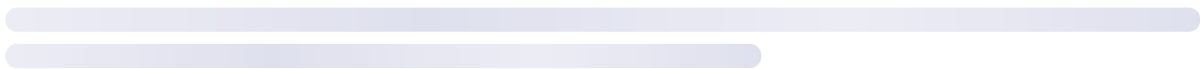
kalendarz, losowanie, planowanie, zabawy edukacyjne, zabawy ruchowe, koncentracja, celowanie, koordynacja wzrokowo-ruchowa

3.

Wiek: 5-10

Gracze: 4-12

Czas: 15 min

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

kalendarz, losowanie, planowanie, zabawy edukacyjne, zabawy ruchowe, koncentracja, celowanie, koordynacja wzrokowo-ruchowa

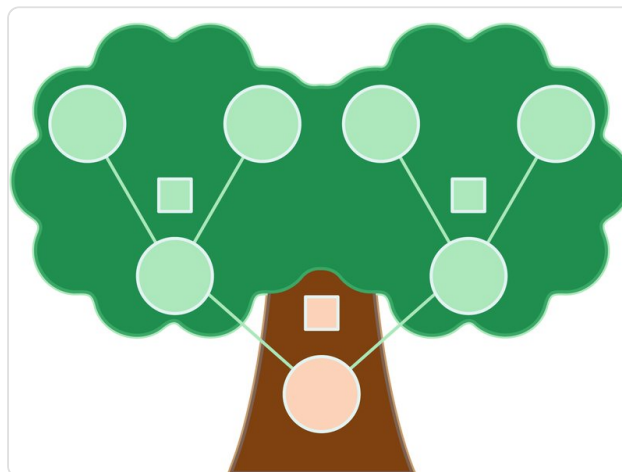


8. Mata: Drzewka matematyczne (4)

Rozwiązujemy grafy matematyczne i drzewa decyzyjne.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansze z grafami matematycznymi rozwijają myślenie logiczne i analityczne. Dzieci uzupełniają grafy liczbami, tworzą drzewa decyzyjne dla historyjek i budują drzewa genealogiczne rodziny. Aplikacja zawiera cztery warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 6-14

Gracze: 4-12

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

kodowanie, liczenie, liczby, percepcja wzrokowa, rozwiązywanie problemów, logiczne myślenie, matematyka, rozwój poznawczy, zabawy ruchowe

2.

Wiek: 6-14

Gracze: 4-12

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

kodowanie, liczenie, liczby, percepcja wzrokowa, rozwiązywanie problemów, logiczne myślenie, matematyka, rozwój poznawczy, zabawy ruchowe

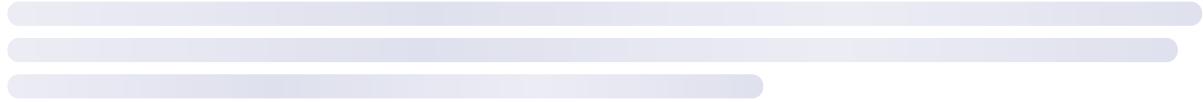
3.

Wiek: 6-14

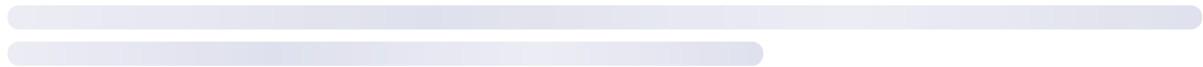
Gracze: 4-12

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kodowanie, liczenie, liczby, percepcja wzrokowa, rozwiązywanie problemów, logiczne myślenie, matematyka, rozwój poznawczy, zabawy ruchowe

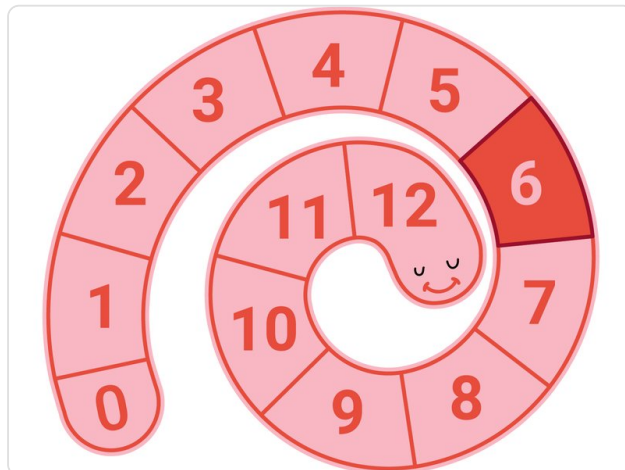


9. Mata: Dżdżownica – do 12

Skaczemy po segmentach dżdżownicy – sylaby i liczby.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Segmenty dżdżownicy z sylabami i cyframi zamieniają naukę w aktywną podróż. Dzieci skaczą po segmentach, tworzą słowa z sylab, powtarzają ciągi liczbowe i ćwiczą podstawowe umiejętności językowe i matematyczne w ruchu. Wykorzystując pionki i kostkę można rozegrać wyścig do mety z obliczeniami. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 4-9

Gracze: 1-10

Czas: 15min

Przebieg zabawy:

[Redacted content]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted content]

Rozwijane umiejętności:

liczenie, skakanie, losowanie, liczby parzyste i nieparzyste, matematyka, dodawanie i odejmowanie, porównywanie, logiczne myślenie, orientacja przestrzenna, koordynacja wzrokowo-ruchowa, motoryka duża, zabawy ruchowe, zabawy edukacyjne, koncentracja, planowanie, współpraca

2.

Wiek: 4-9

Gracze: 1-10

Czas: 15min

Przebieg zabawy:

[Redacted content]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted content]

Rozwijane umiejętności:

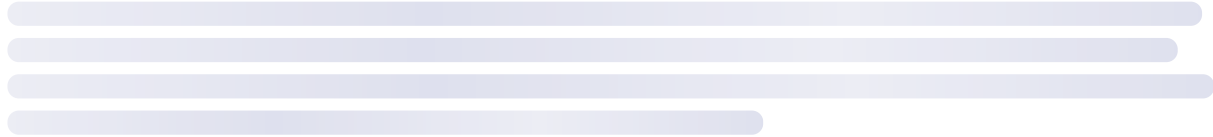
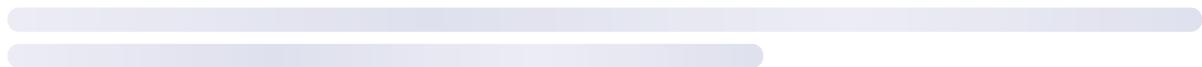
liczenie, skakanie, losowanie, liczby parzyste i nieparzyste, matematyka, dodawanie i odejmowanie, porównywanie, logiczne myślenie, orientacja przestrzenna, koordynacja wzrokowo-ruchowa, motoryka duża, zabawy ruchowe, zabawy edukacyjne, koncentracja, planowanie, współpraca

3.

Wiek: 4-9

Gracze: 1-10

Czas: 15min

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

liczenie, skakanie, losowanie, liczby parzyste i nieparzyste, matematyka, dodawanie i odejmowanie, porównywanie, logiczne myślenie, orientacja przestrzenna, koordynacja wzrokowo-ruchowa, motoryka duża, zabawy ruchowe, zabawy edukacyjne, koncentracja, planowanie, współpraca

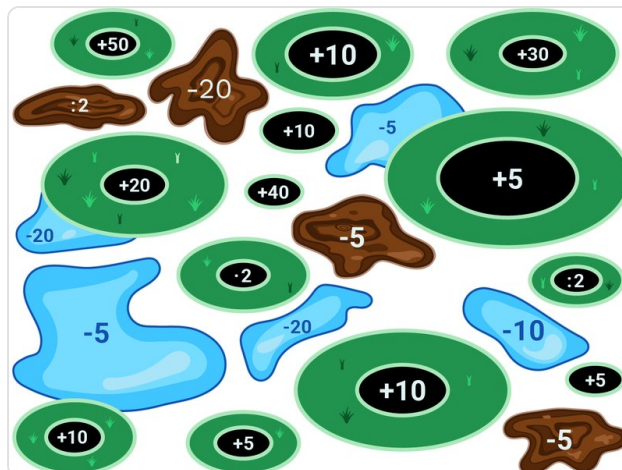


10. Mata: Golf liczbowy

Rzuty woreczkami i gra kośćmi na polu golfowym – sport i obliczanie punktów.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza golfa liczbowego łączy aktywność ruchową z planowaniem matematycznym. Dzieci grają kośćmi zdobywając klocki za trafienia w pola bez dubletu, lub rzucają woreczkami sensorycznymi zdobywając punkty za każdy dołek i na bieżąco je sumując. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

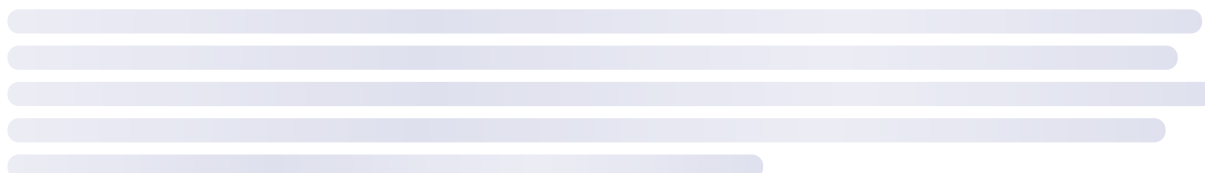
1.

Wiek: 5-12

Gracze: 2-6

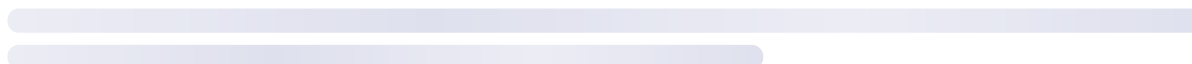
Czas: 25 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

celowanie, liczenie, planowanie, zabawy ruchowe, matematyka, koordynacja wzrokowo-ruchowa, zabawy edukacyjne, losowanie

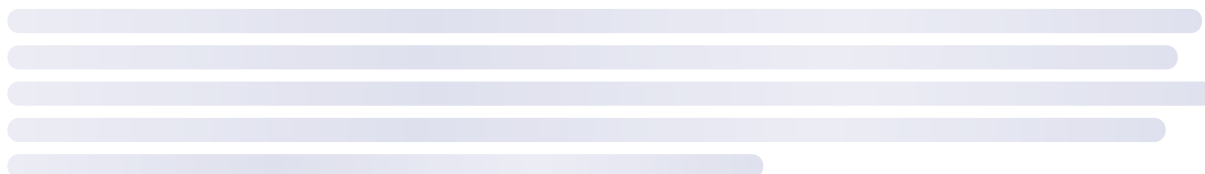
2.

Wiek: 5-12

Gracze: 2-6

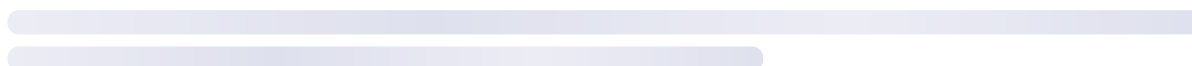
Czas: 25 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

celowanie, liczenie, planowanie, zabawy ruchowe, matematyka, koordynacja wzrokowo-ruchowa

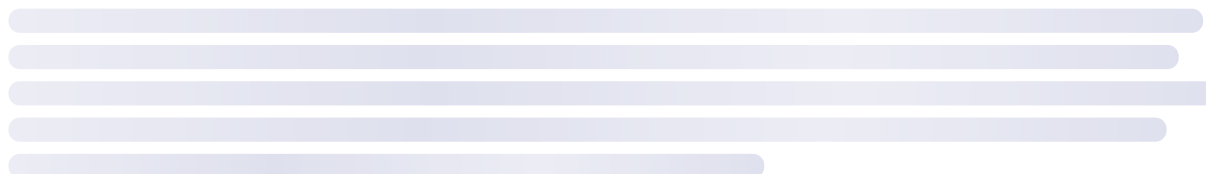
3.

Wiek: 7-12

Gracze: 4-12

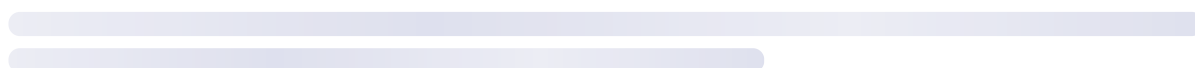
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

matematyka, celowanie, liczenie, zabawy ruchowe, sensoryka, koordynacja wzrokowo-ruchowa, współpraca, motoryka duża

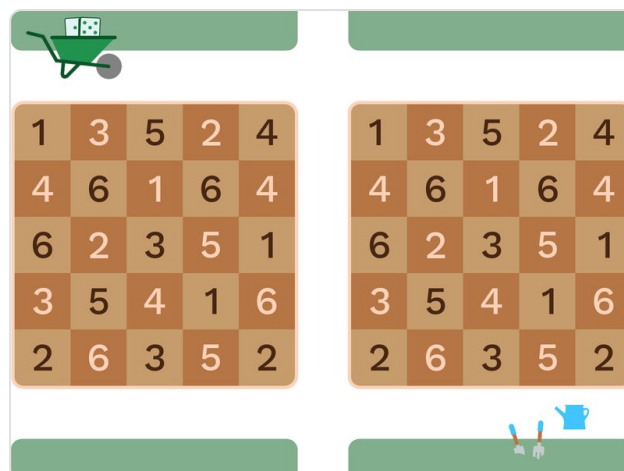


11. Mata: Grządki z liczbami (5)

Rzucamy kośćmi i wypełniamy grządki – dodawanie, odejmowanie i mnożenie.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Liczbowe grządki to elastyczne narzędzie do ćwiczenia różnych działań matematycznych z kostkami do gry. Jedna kostka służy do odczytu liczby oczek, dwie do odejmowania lub mnożenia, a trzy i cztery kostki do dodawania w różnych kombinacjach. Zabawy z wieloma kośćmi rozwijają rozumienie prawdopodobieństwa. Aplikacja zawiera pięć wariantów planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

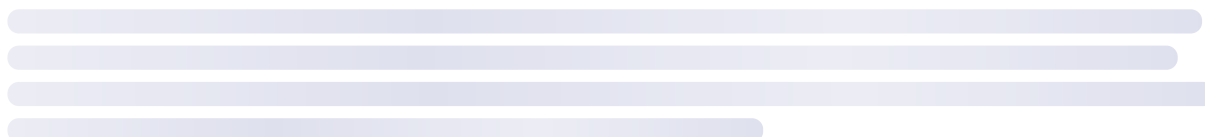
1.

Wiek: 6-9

Gracze: 4-8

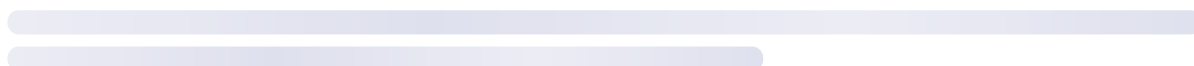
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

liczenie, koncentracja, dodawanie i odejmowanie, mnożenie i dzielenie

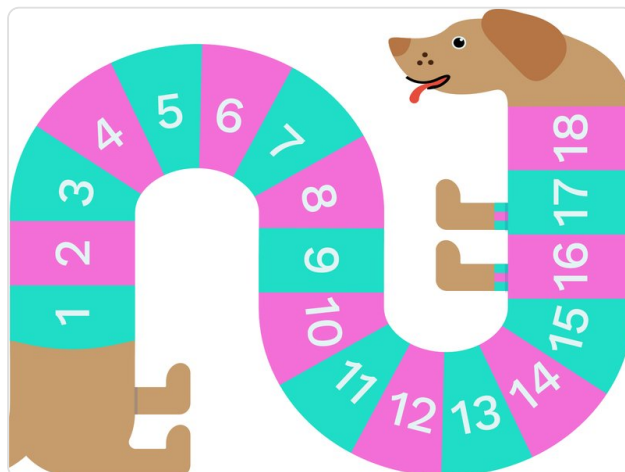


12. Mata: Jamnik – do 18 (3)

Długi jamnik z segmentami – nauka przez aktywne skakanie.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Trzy plansze jamnika uczą liczenia i działań matematycznych w zakresie do 18, pomagają utrwalić liczby parzyste i nieparzyste. Dzieci grają z pionkiem i kostką jak w grze planszowej, układają na jamniku sumy dające wskazaną liczbę i rzucają dwiema lub trzema kostkami tworząc działania matematyczne, których wyniki zaznaczają na planszy. Aplikacja zawiera trzy warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

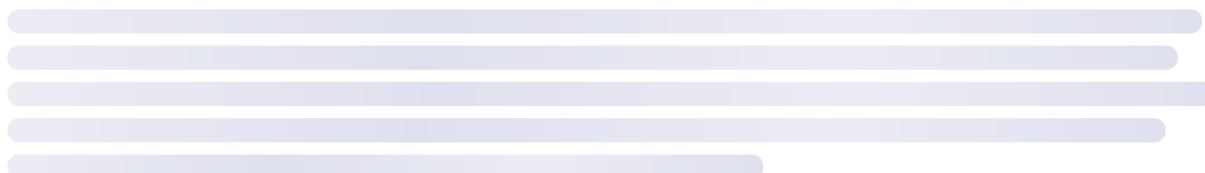
1.

Wiek: 4-9

Gracze: 1-10

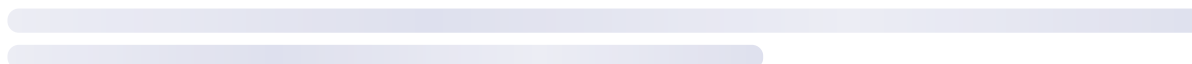
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

liczenie, skakanie, losowanie, liczby parzyste i nieparzyste, matematyka, dodawanie i odejmowanie, porównywanie, logiczne myślenie, orientacja przestrzenna, koordynacja wzrokowo-ruchowa, motoryka duża, zabawy ruchowe, zabawy edukacyjne, koncentracja, planowanie, współpraca

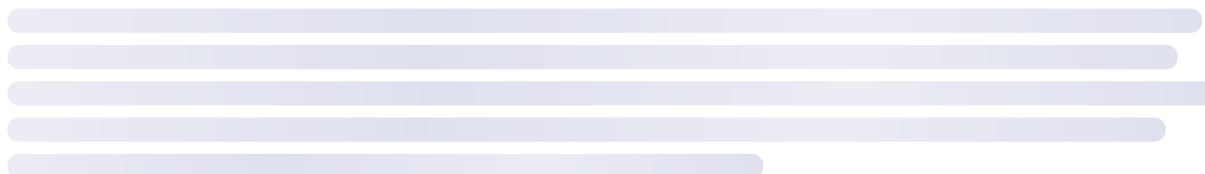
2.

Wiek: 4-9

Gracze: 1-10

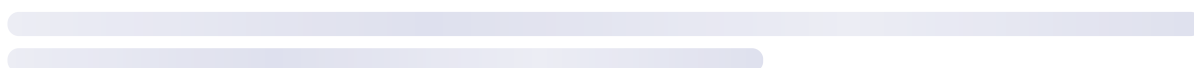
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

liczenie, skakanie, losowanie, liczby parzyste i nieparzyste, matematyka, dodawanie i odejmowanie, porównywanie, logiczne myślenie, orientacja przestrzenna, koordynacja wzrokowo-ruchowa, motoryka duża, zabawy ruchowe, zabawy edukacyjne, koncentracja, planowanie, współpraca

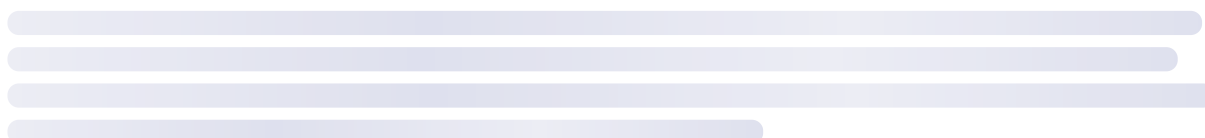
3.

Wiek: 4-9

Gracze: 1-10

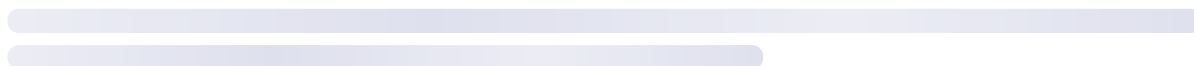
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

liczenie, skakanie, losowanie, liczby parzyste i nieparzyste, matematyka, dodawanie i odejmowanie, porównywanie, logiczne myślenie, orientacja przestrzenna, koordynacja wzrokowo-ruchowa, motoryka duża, zabawy ruchowe, zabawy edukacyjne, koncentracja, planowanie, współpraca

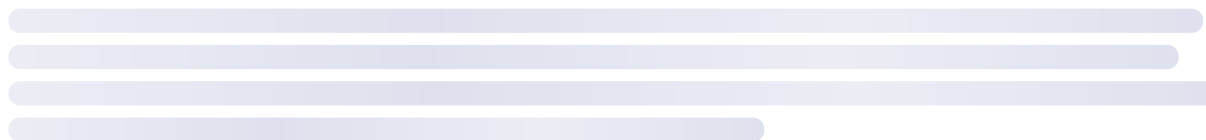
4.

Wiek: 4-9

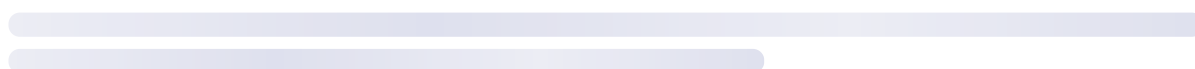
Gracze: 1-10

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

liczenie, skakanie, losowanie, liczby parzyste i nieparzyste, matematyka, dodawanie i odejmowanie, porównywanie, logiczne myślenie, orientacja przestrzenna, koordynacja wzrokowo-ruchowa, motoryka duża, zabawy ruchowe, zabawy edukacyjne, koncentracja, planowanie, współpraca

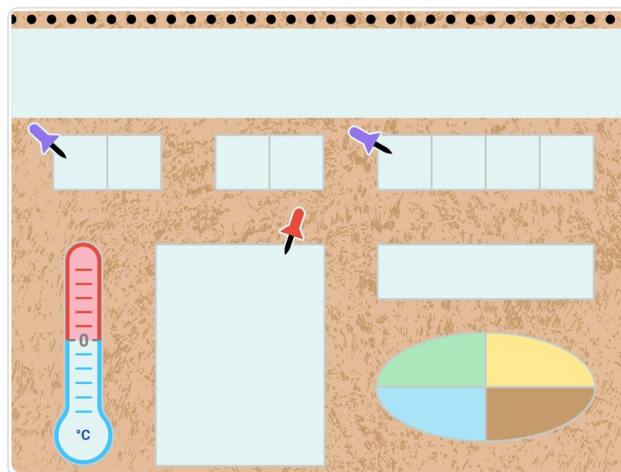


13. Mata: Kartka z kalendarza

Opisujemy dzisiejszy dzień – data, pogoda i pora roku.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Wielka kartka kalendarza na podłodze to codzienny rytuał poranny dla grupy. Dzieci zaznaczają aktualną datę, pogodę, porę roku i temperaturę, a następnie układają obrazek dnia z różnych przedmiotów i ćwiczą orientację w tygodniu. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 4-7

Gracze: 1-6

Czas: 10 min

Przebieg zabawy:

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

natura, pogoda, tworzenie zdań i historyjek, codzienna rutyna, czas, kalendarz, pamięć

2.

Wiek: 4-7

Gracze: 1-6

Czas: 10 min

Przebieg zabawy:

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

natura, pogoda, tworzenie zdań i historyjek, codzienna rutyna, czas, kalendarz, pamięć

3.

Wiek: 4-7

Gracze: 1-6

Czas: 10 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

natura, pogoda, tworzenie zdań i historyjek, codzienna rutyna, czas, kalendarz, pamięć

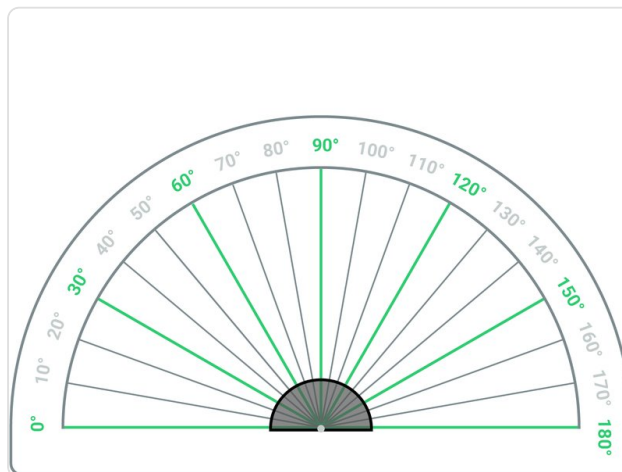


14. Mata: Kątomierz (2)

Mierzmy kąty i wyrażamy je ciałem lub przedmiotami.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Wielki kątomierz na podłodze umożliwia praktyczną naukę geometrii. Dzieci mierzą kąty codziennych przedmiotów, odwzorowują podany kąt układem rąk i nóg lub patyczkami i linami, a następnie porównują wyniki. Aplikacja zawiera dwa warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 6-12

Gracze: 4-12

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

◇ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

mierzenie, kąty, zabawy edukacyjne, zabawy ruchowe, geometria, logiczne myślenie, kreatywność

2.

Wiek: 6-12

Gracze: 4-12

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

◇ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

mierzenie, kąty, zabawy edukacyjne, zabawy ruchowe, geometria, logiczne myślenie, kreatywność

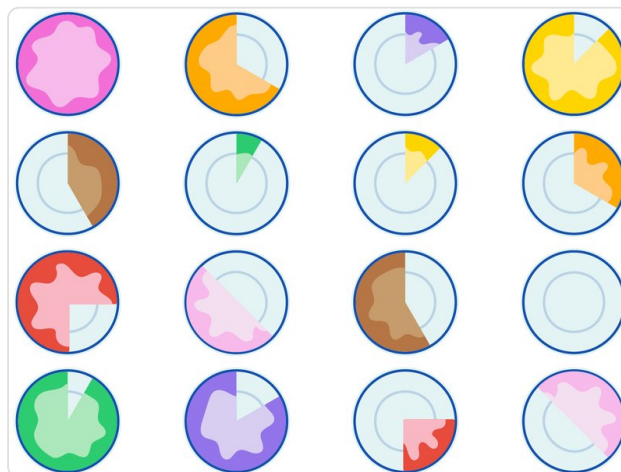


15. Mata: Kawałki tortu

Szukamy par kawałków tortu i mierzymy porcje linijką i kątomierzem.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza z kawałkami tortów uczy rozumienia i porównywania ułamków przez kolory i pomiar. Dzieci szukają pasujących do siebie kawałków tortu, mierzą dwa kawałki linijką i kątomierzem odczytując ich wielkość w stopniach i szeregują kawałki od najmniejszego do największego. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

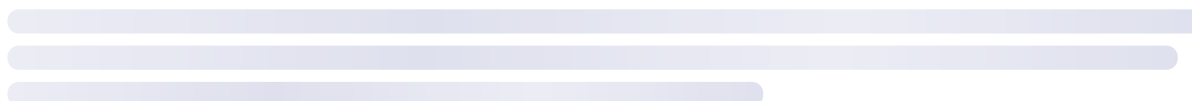
1.

Wiek: 6-9

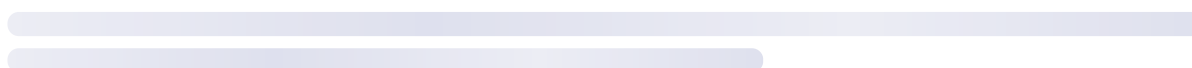
Gracze: 1-4

Czas: 25 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

ułamki, szeregowanie, porównywanie, klasyfikowanie

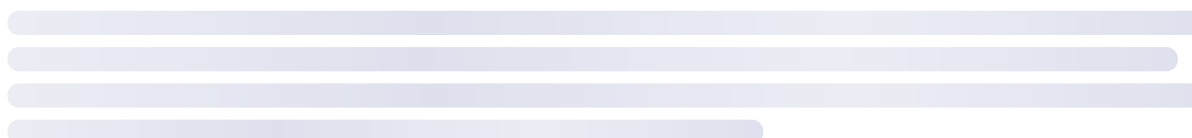
2.

Wiek: 6-9

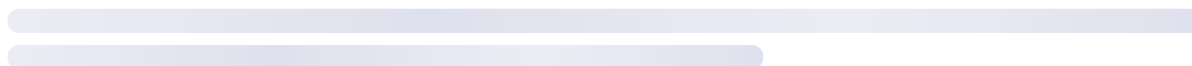
Gracze: 1-4

Czas: 25 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

ułamki, szeregowanie, porównywanie, klasyfikowanie

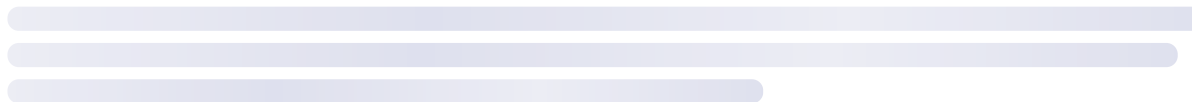
3.

Wiek: 6-9

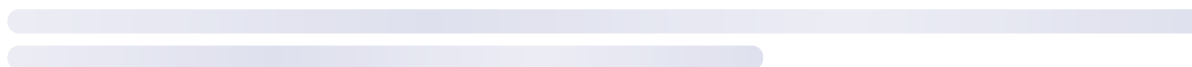
Gracze: 1-4

Czas: 25 min

Przebieg zabawy:

[Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

ułamki, szeregowanie, porównywanie, klasyfikowanie

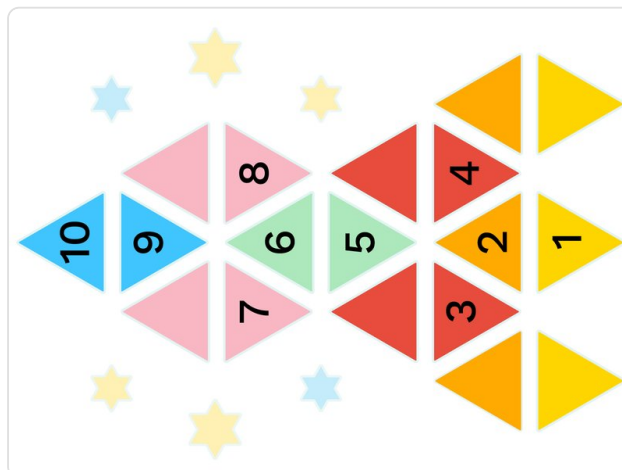


16. Mata: Klasy z rakieta

Klasyczna gra w klasy w kształcie rakiety kosmicznej.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Klasy w kształcie rakiety zamieniają tradycyjną grę podwórkową w podróż kosmiczną. Dzieci skaczą na jednej nodze po polach rakiety, ćwicząc koordynację, liczenie i naukę cyfr w aktywnej i radosnej formule. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 5-10

Gracze: 4-12

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

skakanie, liczenie, zabawy edukacyjne, zabawy ruchowe, sensoryka, kreatywność, zabawy integracyjne

2.

Wiek: 5-10

Gracze: 4-12

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

skakanie, liczenie, zabawy edukacyjne, zabawy ruchowe, sensoryka, kreatywność, zabawy integracyjne

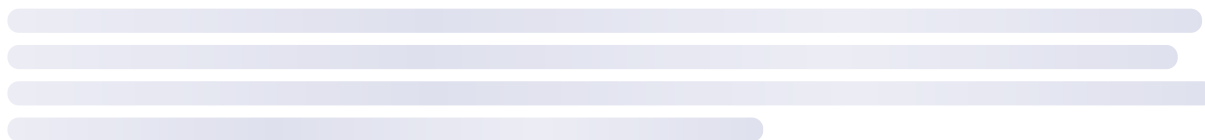
3.

Wiek: 5-10

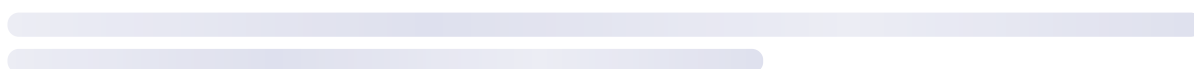
Gracze: 4-12

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

skakanie, liczenie, zabawy edukacyjne, zabawy ruchowe, sensoryka, kreatywność, zabawy integracyjne

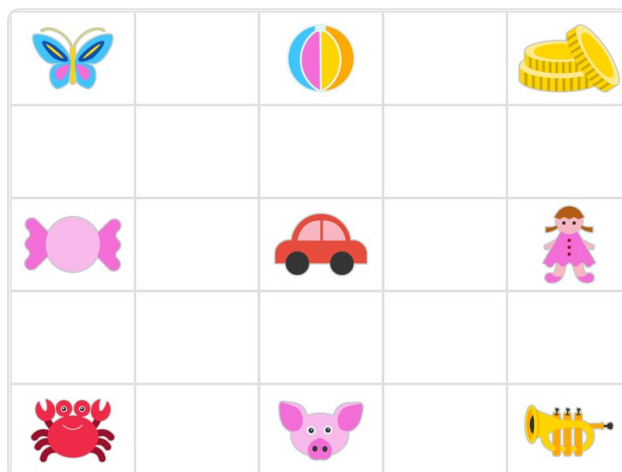


17. Mata: Kodowanie na zakupach (3)

Planujemy trasę zakupów w sklepie – kodowanie w codziennym kontekście.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Siatka sklepu na podłodze łączy naukę kodowania z codzienną sytuacją zakupów. Dzieci planują optymalną trasę na siatce polowej – jak przez alejki sklepu, zapisują ją w formie poleceń i odkrywają, że algorytm to po prostu plan działania. Aplikacja zawiera trzy warianty plansz o rosnącym stopniu trudności.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

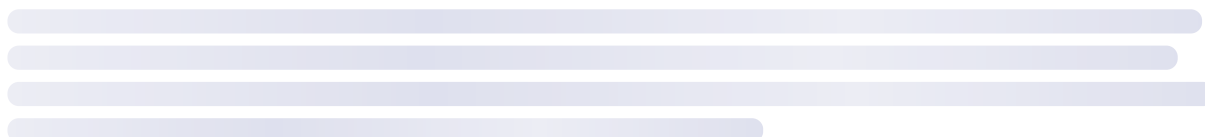
1.

Wiek: 5-10

Gracze: 2-10

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

kodowanie, kierunki, pamięć, koncentracja, spostrzegawczość, zabawy edukacyjne, mapa

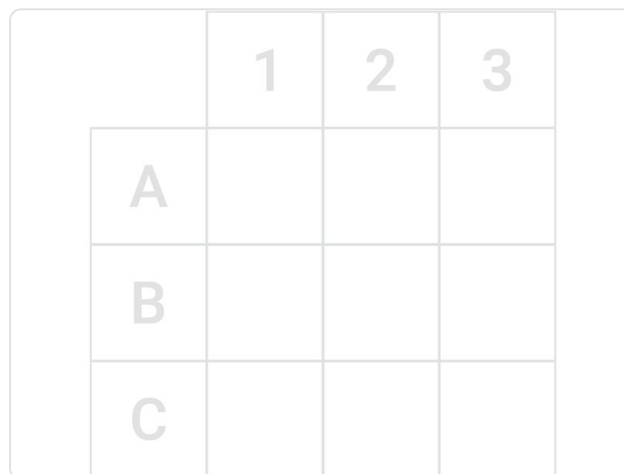


18. Mata: Kodowanie współrzędnymi (6)

Wyznaczamy trasy na siatce za pomocą współrzędnych – nauka kodowania.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Siatki do kodowania na podłodze wprowadzają dzieci w świat algorytmicznego myślenia i orientacji przestrzennej. Dzieci prowadzą "muchę" po siatce wg poleceń, wyznaczają trasy od punktu do punktu i odczytują położenie obiektów we współrzędnych. Aplikacja zawiera sześć wariantów planszy o rosnącym stopniu trudności.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 6-10

Gracze: 2-10

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)**Potrzebne materiały:**

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

kodowanie, współrzędne, orientacja przestrzenna, planowanie, koncentracja, mapa, spostrzegawczość, układanie wzorów, współpraca, język i komunikacja, zabawy edukacyjne

2.

Wiek: 6-10

Gracze: 2-10

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)**Potrzebne materiały:**

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

kodowanie, współrzędne, orientacja przestrzenna, planowanie, koncentracja, mapa, spostrzegawczość, układanie wzorów, współpraca, język i komunikacja, zabawy edukacyjne

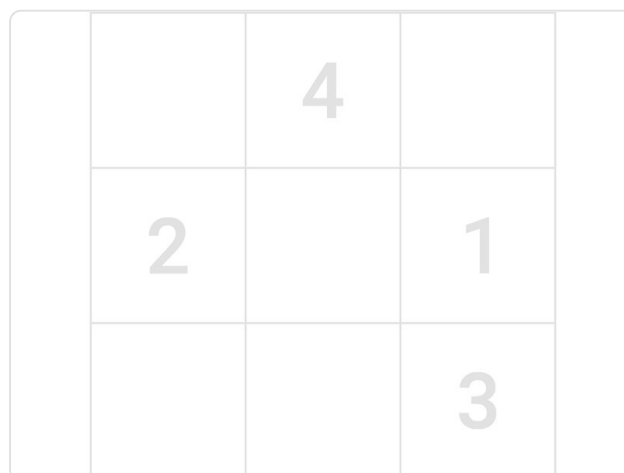


19. Mata: Kodowanie z liczbami (3)

Wyznaczamy trasy przez liczby na siatce – matematyka i kodowanie.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Siatki liczbowe do kodowania łączą naukę matematyki z myśleniem algorytmicznym. Dzieci wyznaczają trasy przez pola z liczbami, wykonują działania na odwiedzianych polach i porównują otrzymane wyniki. Aplikacja zawiera trzy warianty plansz o rosnącym stopniu trudności.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

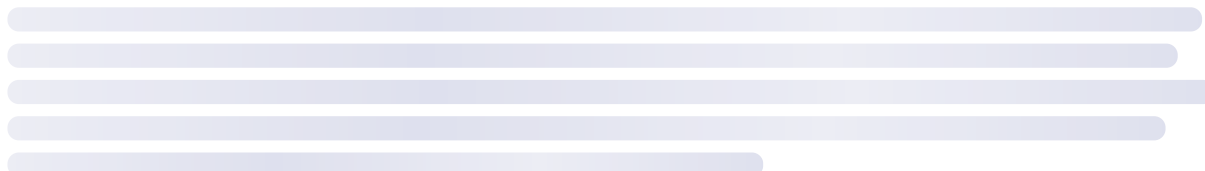
1.

Wiek: 6-12

Gracze: 2-12

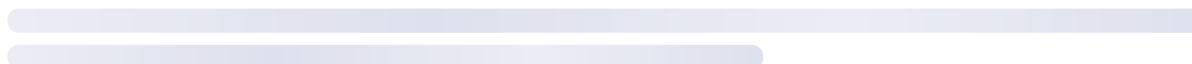
Czas: 18 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kodowanie, kierunki, logiczne myślenie, koncentracja, liczby, orientacja przestrzenna, pamięć

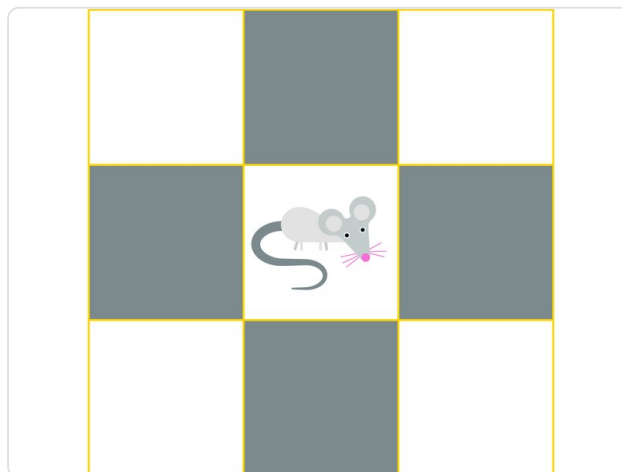


20. Mata: Kodowanie z myszką (7)

Programujemy trasę myszki do sera – myślenie algorytmiczne.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza z myszką i serem uczy algorytmicznego myślenia w zabawny i przystępny sposób. Dzieci programują trasę myszki przez labirynt za pomocą poleceń kierunkowych, uczą się debugowania i rozwijają myślenie sekwencyjne. Aplikacja zawiera siedem wariantów plansz o rosnącym stopniu trudności.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

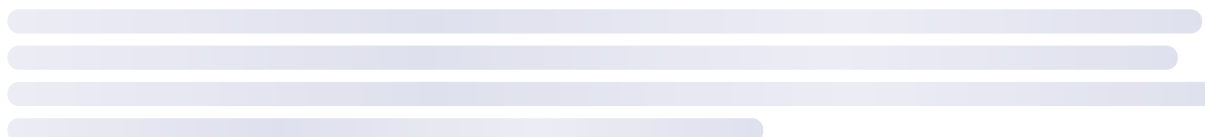
1.

Wiek: 5-10

Gracze: 2-10

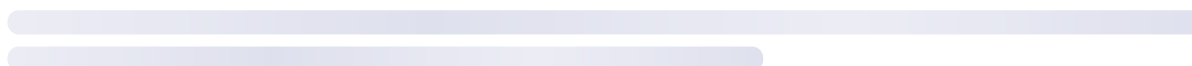
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kodowanie, kierunki, koncentracja, orientacja przestrzenna, słuchanie, zabawy edukacyjne

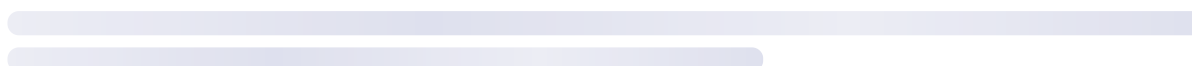
2.

Wiek: 5-10

Gracze: 2-10

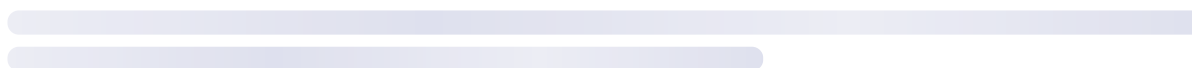
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kodowanie, kierunki, koncentracja, orientacja przestrzenna, słuchanie, zabawy edukacyjne

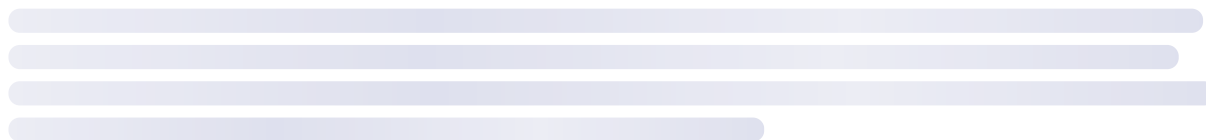
3.

Wiek: 5-10

Gracze: 2-10

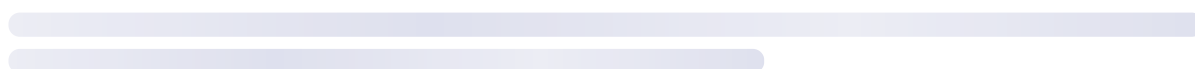
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kodowanie, kierunki, koncentracja, orientacja przestrzenna, słuchanie, zabawy edukacyjne

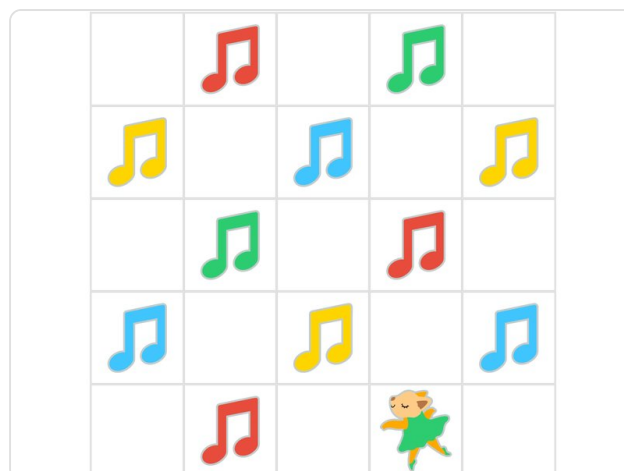


21. Mata: Kodowanie z nutkami

Poruszamy postać po siatce z nutkami – kodowanie, kolory i reakcje ruchowe.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Siatka z kolorowymi nutkami łączy naukę kodowania z ćwiczeniami słuchowymi i reakcją ruchową. Prowadzący podaje komendy kierunkowe (w górę, w dół, w lewo, w prawo), a dzieci śledzą ruch postaci po planszy – gdy trafi ona na pole z nutką, wykonują przypisane jej zadanie, np. zielona nutka to klasnięcie, żółta – tupnięcie, czerwona – machanie, niebieska – dotknięcie czubka nosa. W prostszym wariancie dzieci zamiast ruchu podają jedynie kolor nutki. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

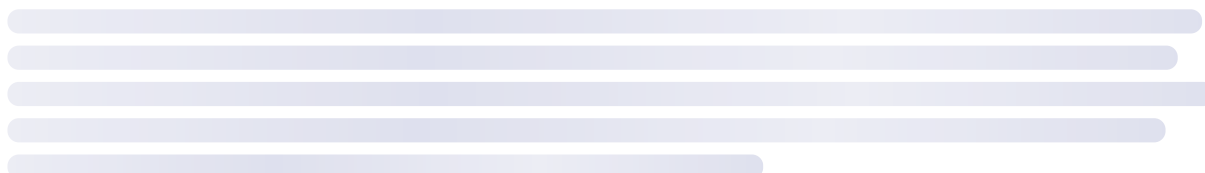
1.

Wiek: 4-9

Gracze: 2-12

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

kodowanie, kierunki, koordynacja wzrokowo-ruchowa, pamięć, refleks, słuchanie, zabawy edukacyjne

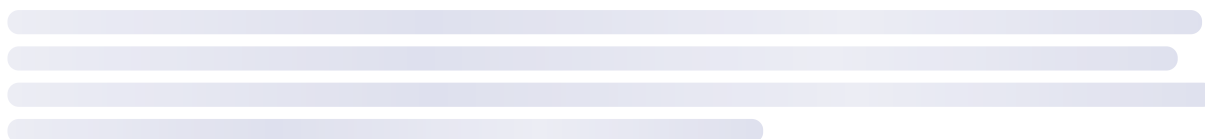
2.

Wiek: 4-9

Gracze: 2-12

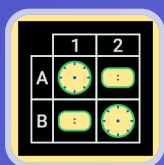
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

kodowanie, kierunki, koordynacja wzrokowo-ruchowa, pamięć, refleks, słuchanie, zabawy edukacyjne



22. Mata: Kodowanie z zegarami (2)

Łączymy naukę czasu z kodowaniem – godziny jako instrukcje ruchu.



Wizualizacja użycia maty w praktyce

	1	2	3	4	5	6	7
A		10:30		16:50		07:55	
B	13:15		14:55		13:45		10:10
C		07:50		12:00		07:00	
D	13:35		17:40		16:00		13:25
E		11:20		06:00		14:45	
F	15:00		08:30		09:05		17:20

Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza zegarów z siatką do kodowania to innowacyjne połączenie dwóch obszarów edukacyjnych. Dzieci używają współrzędnych do ustalania pozycji zegara, a następnie poszukują drugiego zegara do pary i odczytują jego współrzędne. Mogą przemieszczać się po polach, używając poleceń ruchu na siatce, rozwijając jednocześnie rozumienie czasu i orientację przestrzenną. Aplikacja zawiera dwa warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 6-12

Gracze: 2-10

Czas: 18 min

Przebieg zabawy:

Przebieg zabawy:

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

czas, współrzędne, zegar, orientacja przestrzenna, koncentracja, matematyka, kodowanie, rozwiązywanie problemów, logiczne myślenie

2.

Wiek: 6-12

Gracze: 2-10

Czas: 18 min

Przebieg zabawy:

Przebieg zabawy:

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

czas, współrzędne, zegar, orientacja przestrzenna, koncentracja, matematyka, kodowanie, rozwiązywanie problemów, logiczne myślenie

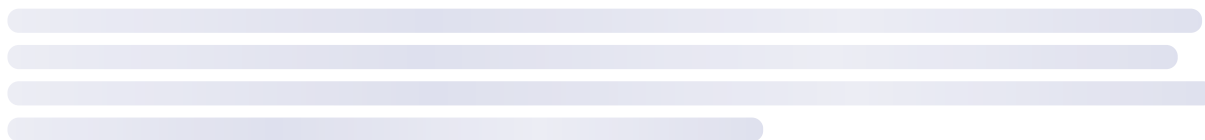
3.

Wiek: 6-12

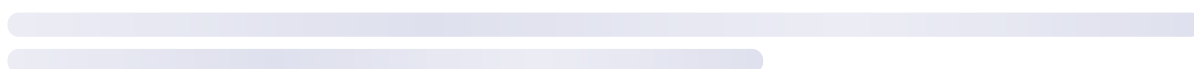
Gracze: 2-10

Czas: 18 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

czas, współrzędne, zegar, orientacja przestrzenna, koncentracja, matematyka, kodowanie, rozwiązywanie problemów, logiczne myślenie

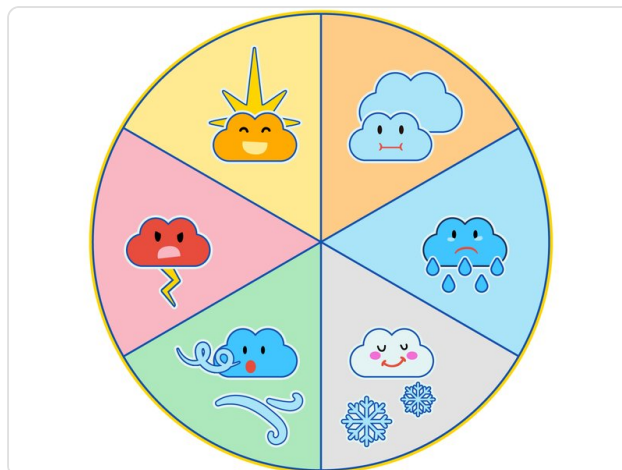


23. Mata: Koło pogodowe

Rozpoznajemy pogodę i dopasowujemy przedmioty do warunków atmosferycznych.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Koło pogodowe na podłodze uczy dzieci rozpoznawania zjawisk atmosferycznych i myślenia przyczynowo-skutkowego. Dzieci stoją na polu z pogodą odpowiadającą hałsu nauczyciela, zgadują pogodę z gestów prowadzącego i dopasowują przedmioty do odpowiednich warunków, np. parasol do deszczu, okulary do słonecznej pogody. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

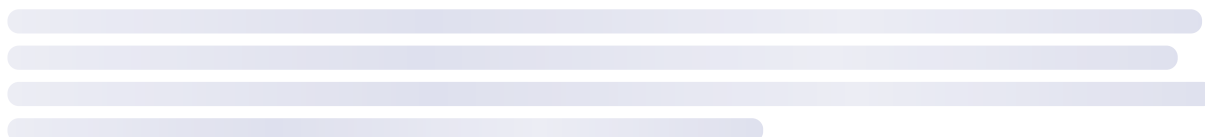
1.

Wiek: 4-8

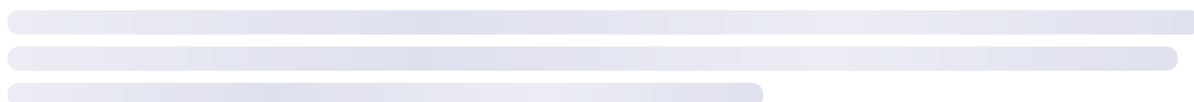
Gracze: 5-12

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

natura, pogoda, zasady, spostrzegawczość, koordynacja wzrokowo-ruchowa, logiczne myślenie

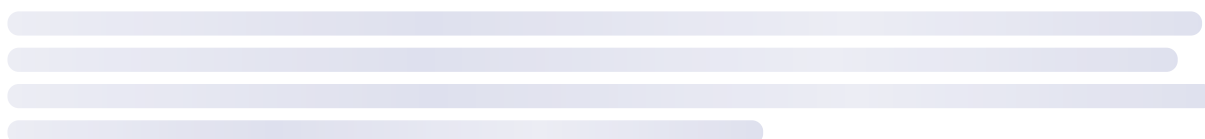
2.

Wiek: 4-8

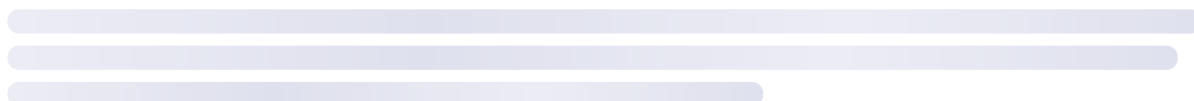
Gracze: 5-12

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

natura, pogoda, zasady, spostrzegawczość, koordynacja wzrokowo-ruchowa, logiczne myślenie

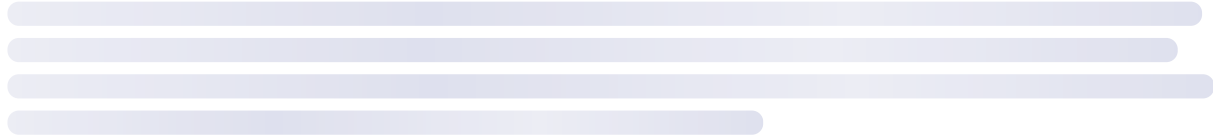
3.

Wiek: 4-8

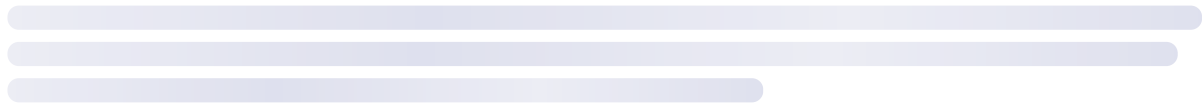
Gracze: 5-12

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

natura, pogoda, zasady, spostrzegawczość, koordynacja wzrokowo-ruchowa, logiczne myślenie

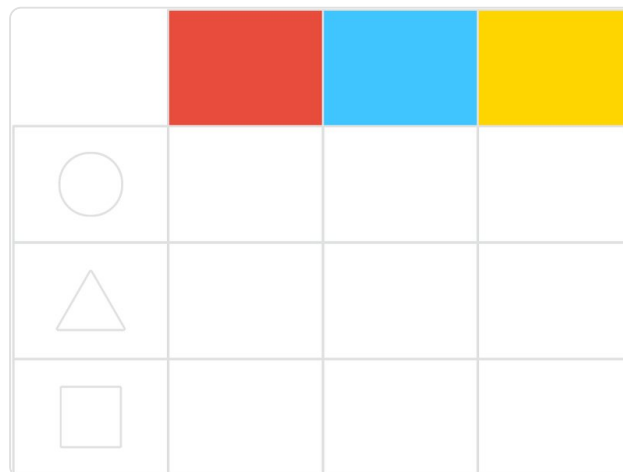


24. Mata: Kolor i kształt (3)

Odczytujemy kod z kolumny i wiersza – kolor i kształt jako współrzędne.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Trzy plansze z matrycą kolorów i kształtów uczą odczytywania kodów przez połączenie wiersza i kolumny. Dzieci identyfikują element na przecięciu podanego koloru i kształtu, zgadują zakodowaną kartę na podstawie wskazówek słownych i odnajdują celowo błędnie umieszczoną kartę. Aplikacja zawiera trzy warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 5-8

Gracze: 1-6

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[Redacted content]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted content]

Rozwijane umiejętności:

kodowanie, współrzędne, logiczne myślenie, koordynacja wzrokowo-ruchowa, układanie wzorów, kreatywność, umiejętności społeczne

2.

Wiek: 5-8

Gracze: 1-6

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[Redacted content]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted content]

Rozwijane umiejętności:

kodowanie, współrzędne, logiczne myślenie, koordynacja wzrokowo-ruchowa, układanie wzorów, kreatywność, umiejętności społeczne

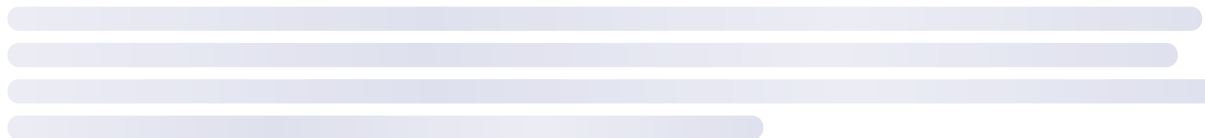
3.

Wiek: 5-8

Gracze: 1-6

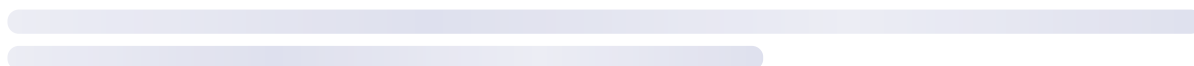
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kodowanie, współrzędne, logiczne myślenie, koordynacja wzrokowo-ruchowa, układanie wzorów, kreatywność, umiejętności społeczne



25. Mata: Kontynenty (2)

Poznajemy kontynenty i Europę – flagi, zwierzęta i geografia.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Mapa kontynentów rozłożona na podłodze zamienia geografię w ruchową eksplorację. Dzieci organizują podróże statkami, samolotami do wybranych części świata, transportują towary do portów. Uczniowie dopasowują flagi, zwierzęta i języki do odpowiednich kontynentów, odpowiadają na pytania geograficzne i dotykają krajów Europy różnymi częściami ciała, jak w grze twister. Aplikacja zawiera dwa warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 4-12

Gracze: 1-20

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text]

Rozwijane umiejętności:

natura, środowisko, astronomia, geografia, zabawy ruchowe, rozwój poznawczy, mapa, sensoryka

2.

Wiek: 7-12

Gracze: 1-20

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text]

Rozwijane umiejętności:

natura, środowisko, astronomia, geografia, zabawy ruchowe, rozwój poznawczy, mapa

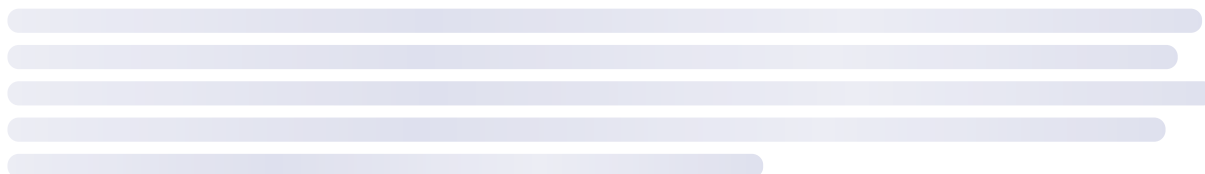
3.

Wiek: 6-12

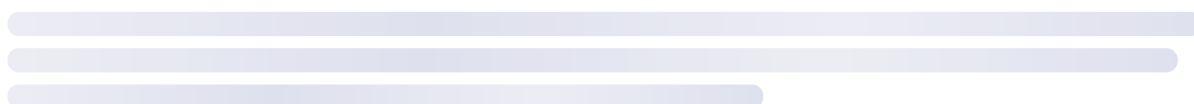
Gracze: 1-20

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

natura, środowisko, astronomia, geografia, zabawy ruchowe, rozwój poznawczy, mapa, sensoryka

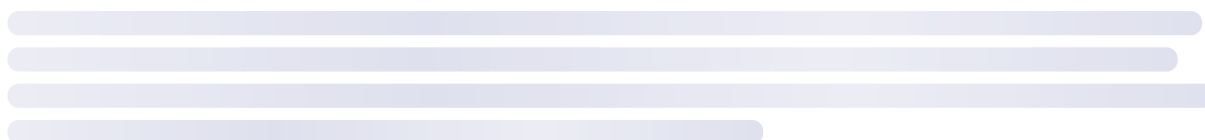
4.

Wiek: 5-12

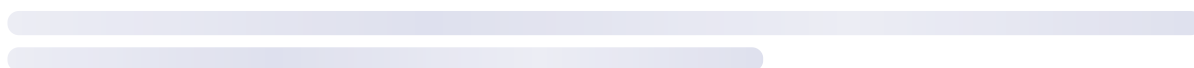
Gracze: 1-20

Czas: 30 min

Przebieg zabawy:

[Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

natura, środowisko, astronomia, geografia, zabawy ruchowe, rozwój poznawczy, mapa, język i komunikacja, rozwój mowy

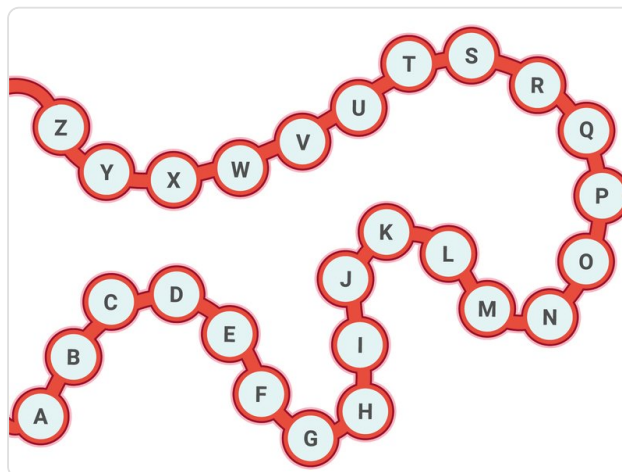


26. Mata: Korale z alfabetem

Alfabet na koralikach – zabawy językowe i dialogi od A do Z.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Korale z literami alfabetu zachęcają do twórczych zabaw językowych w grupie. Dzieci prowadzą dialogi, zaczynając każde zdanie od litery na której stoją, lub grają w gry alfabetyczne – zapamiętując słowa na kolejne litery alfabetu. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

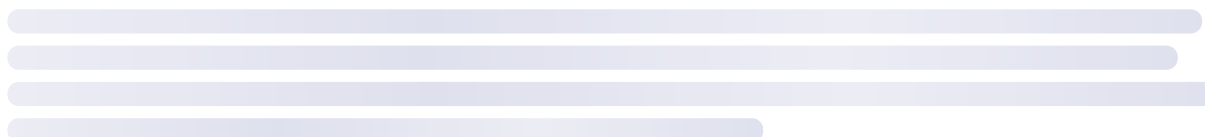
1.

Wiek: 5-9

Gracze: 2-27

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

alfabet i słownictwo, motoryka mała, język i komunikacja, kreatywność, współpraca, pamięć

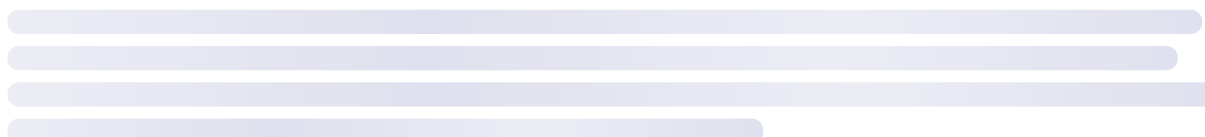
2.

Wiek: 5-9

Gracze: 2-27

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

alfabet i słownictwo, motoryka mała, język i komunikacja, kreatywność, współpraca, pamięć

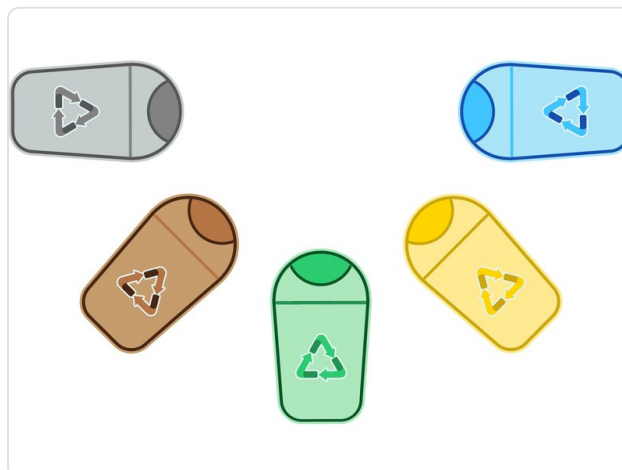


27. Mata: Kosze do segregacji

Segregujemy odpady do właściwych koszy – ekologia w działaniu.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Kosze do segregacji odpadów na podłodze uczą dzieci odpowiedzialności za środowisko. Dzieci segregują odpady do właściwych pojemników (papier, plastik, szkło, metal, bio), rozumieją znaczenie recyklingu i angażują się w dyskusje o ekologii. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 5-8

Gracze: 1-6

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[Placeholder for game description]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Placeholder for materials]

Rozwijane umiejętności:

środowisko, zasady, ekologia, koordynacja wzrokowo-ruchowa, współpraca

2.

Wiek: 5-8

Gracze: 1-6

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[Placeholder for game description]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Placeholder for materials]

Rozwijane umiejętności:

środowisko, zasady, ekologia, koordynacja wzrokowo-ruchowa, współpraca

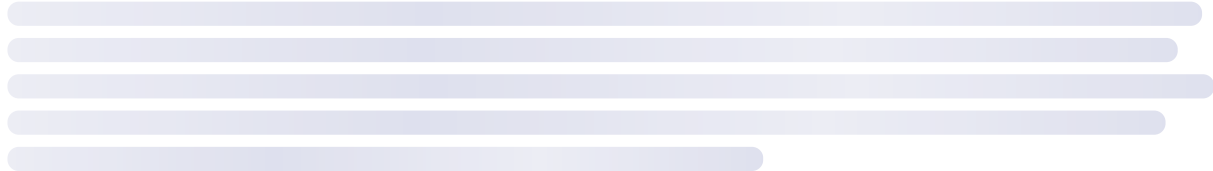
3.

Wiek: 5-8

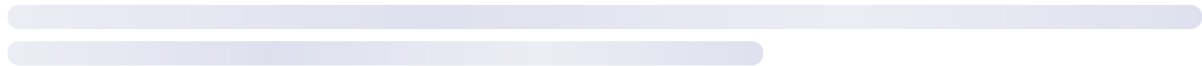
Gracze: 1-6

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

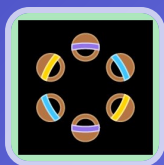
[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

środowisko, zasady, ekologia, koordynacja wzrokowo-ruchowa, współpraca

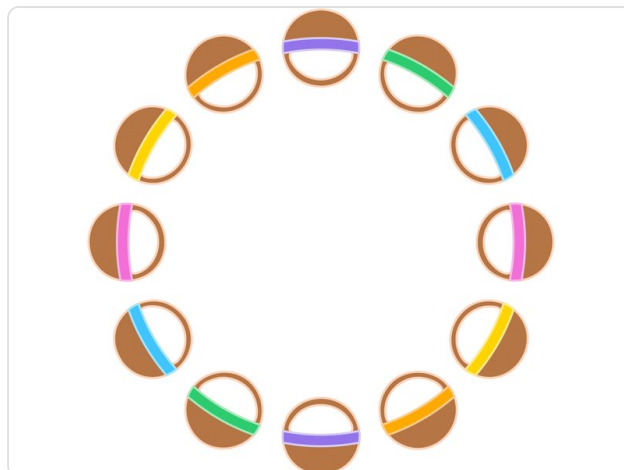


28. Mata: Koszyki w kole

Ozdabiamy koszyki i uczymy się miesięcy oraz godzin, przeskakując kolorowe kosze.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Kolorowe koszyki ustawione w okręgu służą do zabaw z miesiącami, godzinami i kreatywnymi dekoracjami. Dzieci ozdabiają swój koszyk darami natury, uczą się nazw miesięcy przypisanych do koszy i zamieniają koszyki w tarczę zegara numerując je od 1 do 12 i rozwiązując zadania z godzinami. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

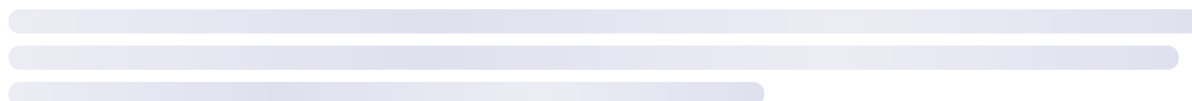
1.

Wiek: 5-8

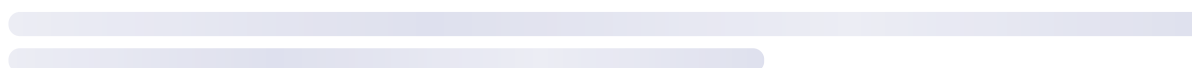
Gracze: 4-12

Czas: 30 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kierunki, symetria i odbicia lustrzane, zegar, kalendarz, skakanie, liczenie

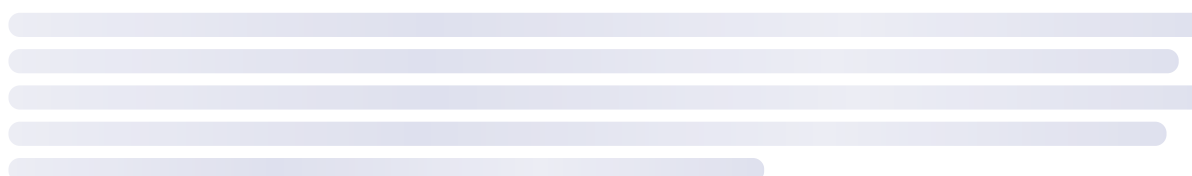
2.

Wiek: 5-8

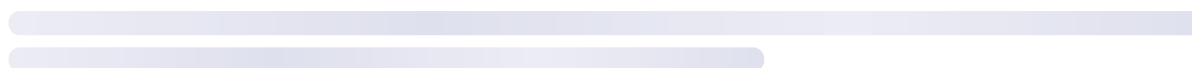
Gracze: 4-12

Czas: 30 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kierunki, symetria i odbicia lustrzane, zegar, kalendarz, skakanie, liczenie

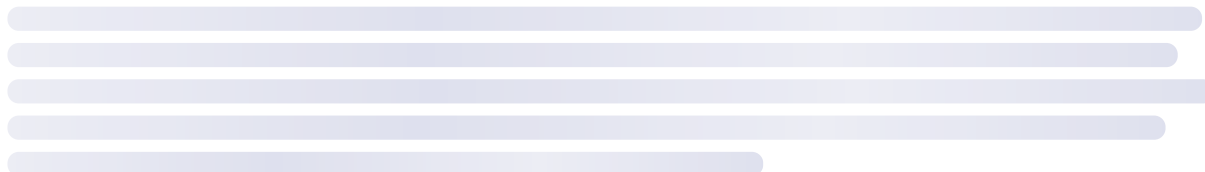
3.

Wiek: 5-8

Gracze: 4-12

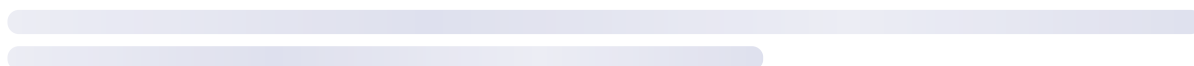
Czas: 30 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kierunki, symetria i odbicia lustrzane, zegar, kalendarz, skakanie, liczenie

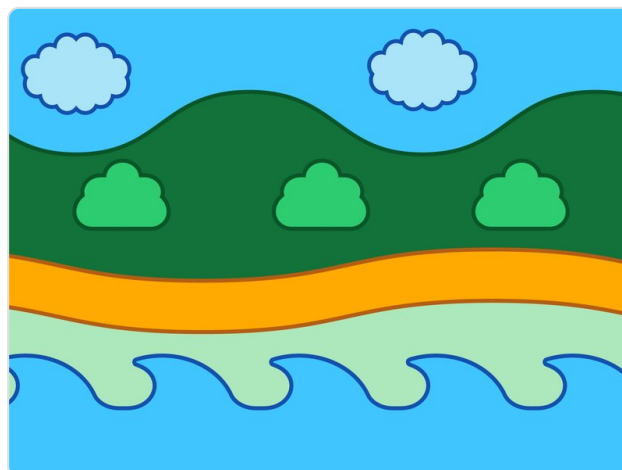


29. Mata: Krajobrazy (2)

Odkrywamy warstwy krajobrazu: woda, ląd i powietrze.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza warstw krajobrazu wprowadza dzieci w świat środowisk przyrodniczych. Dzieci dopasowują zwierzęta i środki transportu do odpowiednich środowisk, wcielają się w postaci zwierząt i eksplorują ukształtowanie terenu. Aplikacja zawiera dwa warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 3-10

Gracze: 1-20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

środowisko, natura, zabawa tematyczna, zabawy edukacyjne, zabawy ruchowe, orientacja przestrzenna, żywioty, klasyfikowanie, sensoryka, mapa, geografia, rywalizacja

2.

Wiek: 3-8

Gracze: 1-20

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

środowisko, natura, zabawa tematyczna, zabawy ruchowe, orientacja przestrzenna, żywioty, klasyfikowanie, sensoryka, mapa, geografia, rywalizacja

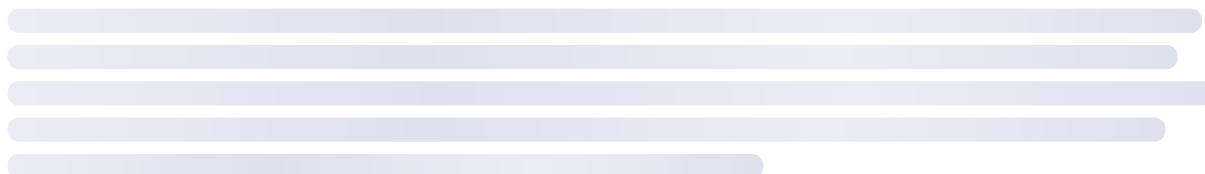
3.

Wiek: 3-10

Gracze: 1-20

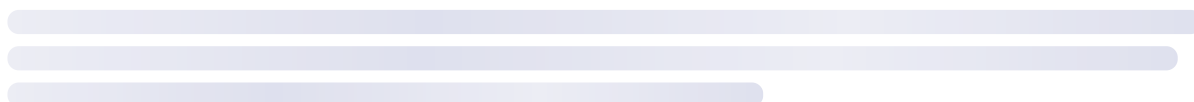
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

środowisko, natura, zabawa tematyczna, zabawy ruchowe, orientacja przestrzenna, żywyoty, klasyfikowanie, sensoryka, mapa, geografia, rywalizacja

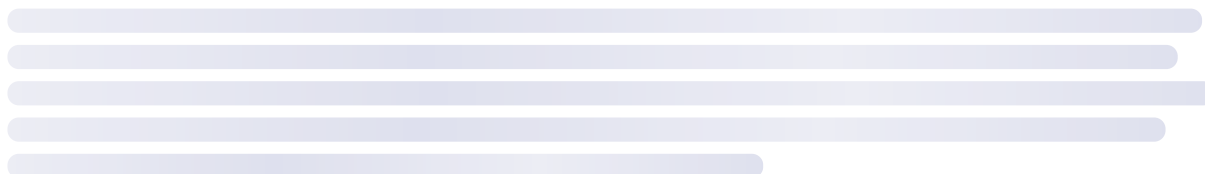
4.

Wiek: 3-10

Gracze: 1-20

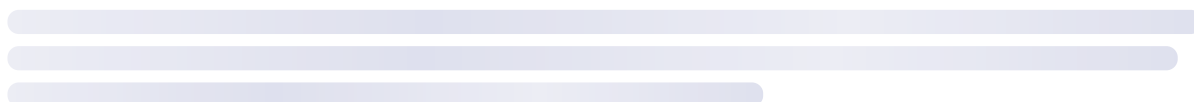
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

środowisko, motoryka mała, natura, zabawa tematyczna, mapa, żywyoty, klasyfikowanie, sensoryka, orientacja przestrzenna, geografia, współpraca

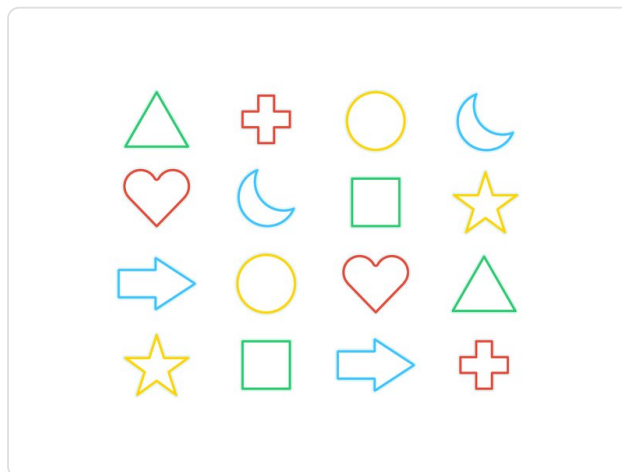


30. Mata: Kształty (3)

Poznajemy figury geometryczne – ciałem, sznurkiem i pamięcią.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Kolorowe figury geometryczne rozłożone na podłodze rozwijają myślenie przestrzenne i spostrzegawczość. Dzieci odtwarzają kształty ciałem lub sznurkiem, ćwiczą pamięć wzrokową i reagują ruchem na podaną liczbę boków figury. Aplikacja zawiera trzy warianty planszy o rosnącym stopniu trudności.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

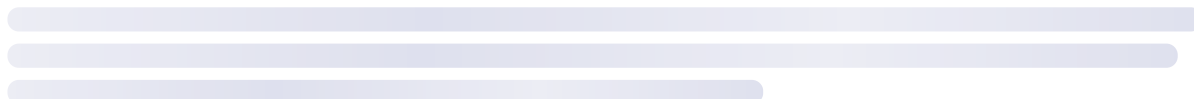
1.

Wiek: 5-9

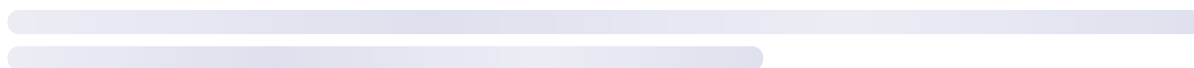
Gracze: 1-16

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kształty, porównywanie, spostrzegawczość, matematyka, kodowanie, pamięć, współpraca, motoryka duża, rytm, koncentracja

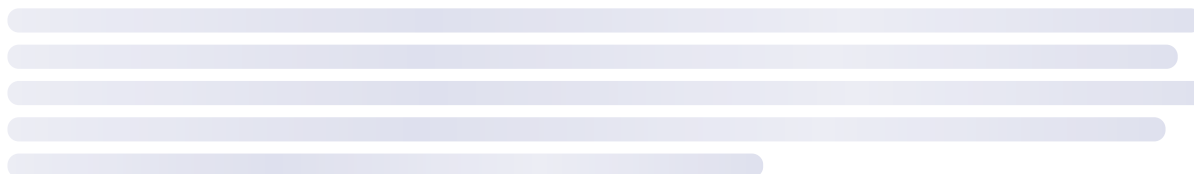
2.

Wiek: 5-9

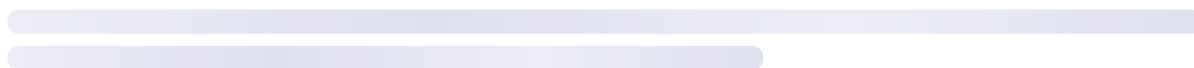
Gracze: 1-16

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kształty, porównywanie, spostrzegawczość, matematyka, kodowanie, pamięć, współpraca, motoryka duża, rytm, koncentracja

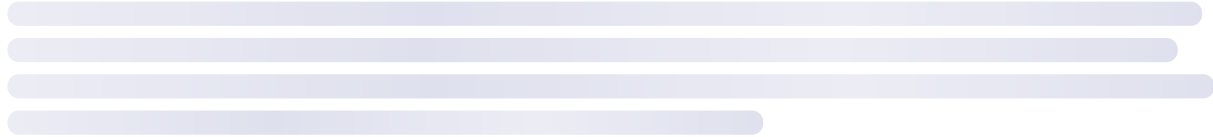
3.

Wiek: 5-9

Gracze: 1-16

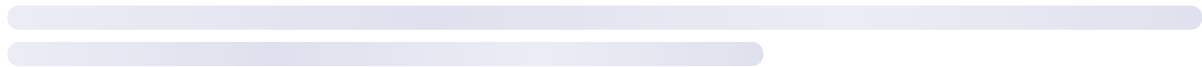
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kształty, porównywanie, spostrzegawczość, matematyka, kodowanie, pamięć, współpraca, motoryka duża, rytm, koncentracja



31. Mata: Kwiatki z alfabetem (2)

Szukamy liter na kwiatach – imię, pary wielka/mąta litera i alfabetyczny ziemniak.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Dwa kwiatki z literami alfabetu uczą rozpoznawania liter w zabawnej, ruchowej formule. Dzieci szukają liter swojego imienia na kwiatku, dobierają pary wielkich i małych liter na obu kwiatach i grają w alfabetyczny ziemniak wskazując litery zgodnie z kolejnością w alfabecie i kładąc na nie kamyczki. Aplikacja zawiera dwa warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

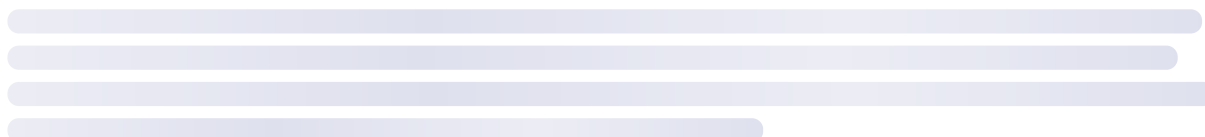
1.

Wiek: 5-7

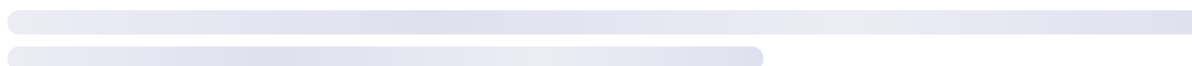
Gracze: 1-4

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

alfabet i słownictwo, spostrzegawczość, rozumienie poleceń

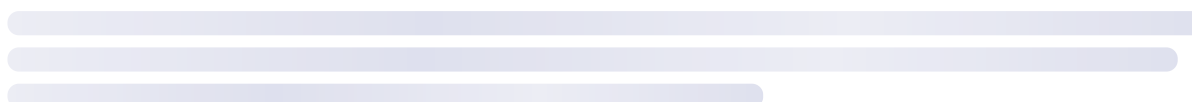
2.

Wiek: 5-7

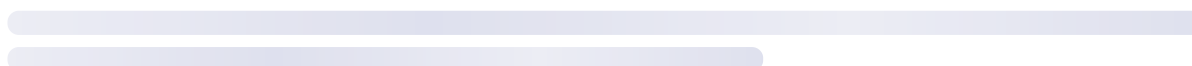
Gracze: 1-4

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

alfabet i słownictwo, spostrzegawczość, rozumienie poleceń

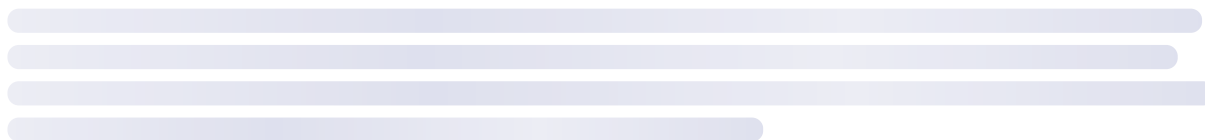
3.

Wiek: 5-7

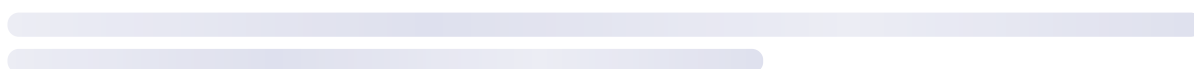
Gracze: 1-4

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

alfabet i słownictwo, spostrzegawczość, rozumienie poleceń

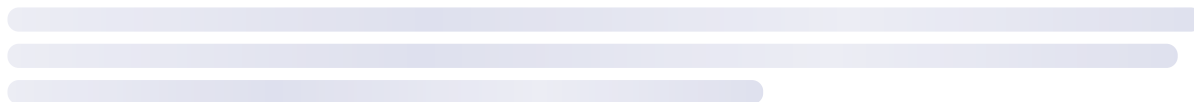
4.

Wiek: 5-7

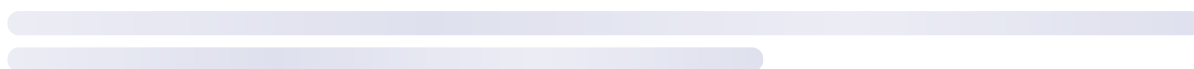
Gracze: 1-4

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

alfabet i słownictwo, spostrzegawczość, rozumienie poleceń

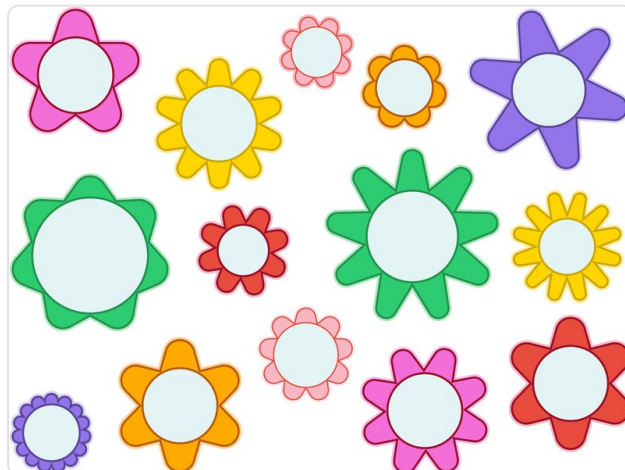


32. Mata: Kwiaty

Rzuty woreczkami na kwiaty, czytanie sylab i zabawy z liczeniem.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Kolorowe kwiaty z różną liczbą płatków łączą ćwiczenia ruchowe z nauką matematyki i języka. Dzieci rzucają woreczkami sensorycznymi i zdobywają tyle punktów ile płatków ma trafiony kwiat, czytają sylaby ułożone na płatkach i rywalizują drużynowo. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 5-10

Gracze: 4-12

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Placeholder for game description]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Placeholder for materials]

Rozwijane umiejętności:

liczenie, spostrzegawczość, celowanie, język i komunikacja, zabawy edukacyjne, zabawy ruchowe, czytanie, matematyka, zabawy integracyjne

2.

Wiek: 5-10

Gracze: 4-12

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Placeholder for game description]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Placeholder for materials]

Rozwijane umiejętności:

liczenie, spostrzegawczość, celowanie, język i komunikacja, zabawy edukacyjne, zabawy ruchowe, czytanie, matematyka, zabawy integracyjne

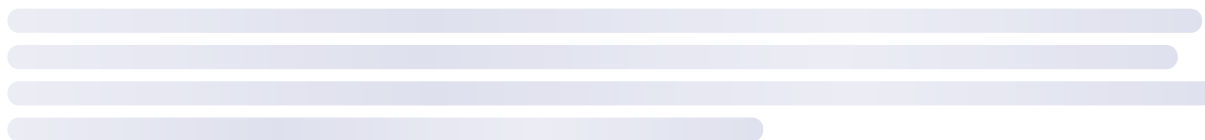
3.

Wiek: 5-10

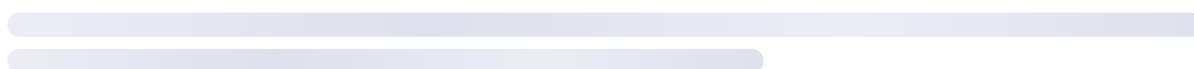
Gracze: 4-12

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

liczenie, spostrzegawczość, celowanie, język i komunikacja, zabawy edukacyjne, zabawy ruchowe, czytanie, matematyka, zabawy integracyjne

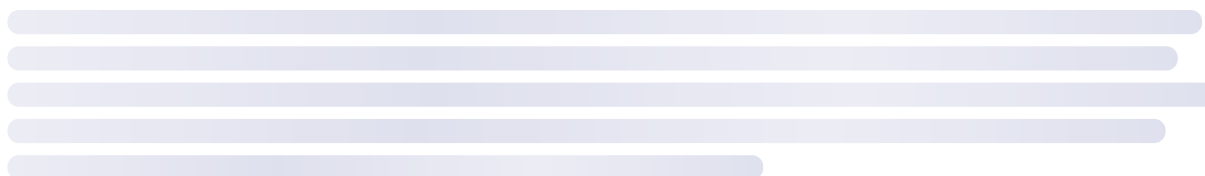
4.

Wiek: 5-10

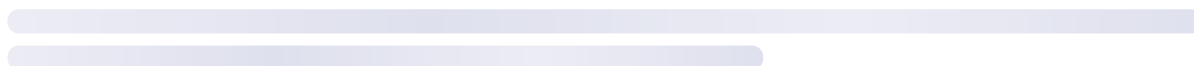
Gracze: 4-12

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

liczenie, spostrzegawczość, celowanie, język i komunikacja, zabawy edukacyjne, zabawy ruchowe, czytanie, matematyka, zabawy integracyjne



33. Mata: Liczbowy miks (4)

Szukamy liczb, wskazujemy sąsiadów i ścigamy się w tęczowych wyścigach.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansze z ułożonymi liczbami ćwiczą rozpoznawanie liczb i orientację na fantazyjnych osiach liczbowych. Dzieci jak najszybciej wskazują podaną liczbę, podają jej sąsiednią o 1 lub o 10 większą lub mniejszą i rywalizują drużynowo w liczbowym wyścigu, szukając liczb z listy lub zgodnie z przyjętą regułą. Aplikacja zawiera cztery warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

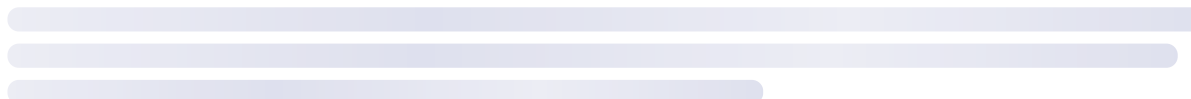
1.

Wiek: 6-9

Gracze: 1-8

Czas: 25 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

liczby, rozumienie poleceń, koncentracja, percepcja wzrokowa

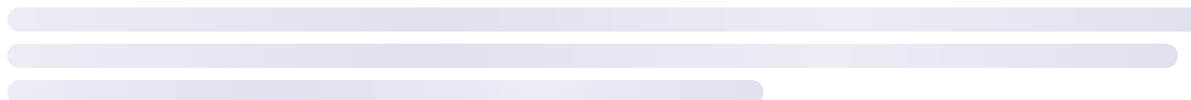
2.

Wiek: 6-9

Gracze: 1-8

Czas: 25 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

liczby, rozumienie poleceń, koncentracja, percepcja wzrokowa

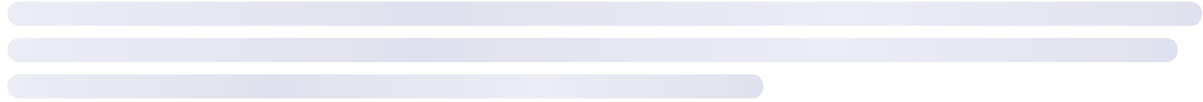
3.

Wiek: 6-9

Gracze: 1-8

Czas: 25 min

Przebieg zabawy:

[Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

liczby, rozumienie poleceń, koncentracja, percepcja wzrokowa

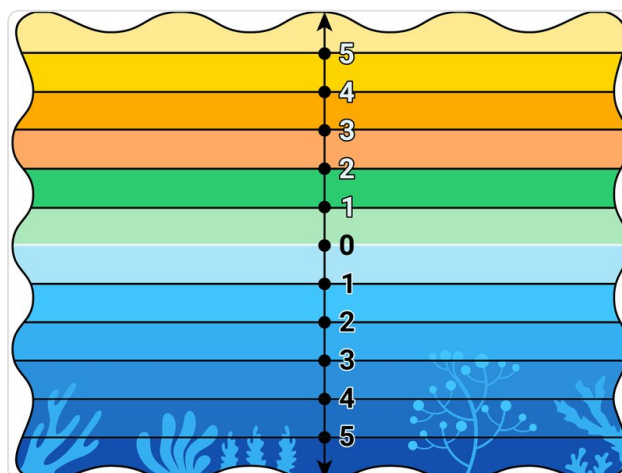


34. Mata: Liczby pod wodą

Nurek schodzi i wynurza się – dodajemy i odejmujemy liczby ujemne na osi.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza liczb pod wodą czyni liczby ujemne namacalnymi przez metaforę morską. Zero to poziom morza, liczby dodatnie to ląd, a ujemne to głębokość oceanu. Dzieci poruszają figurką nurka wykonując polecenia, śledzą trasę ruchów w myślach i obliczają o ile i w którą stronę nastąpił ruch. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

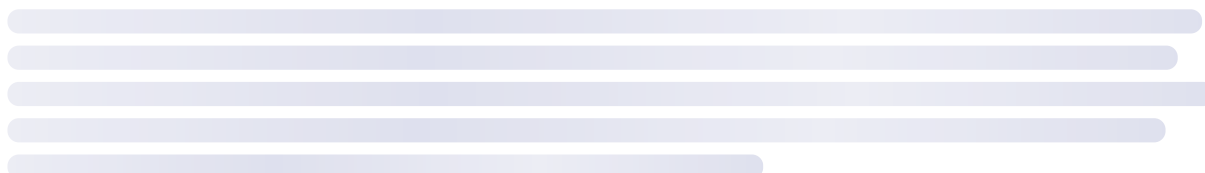
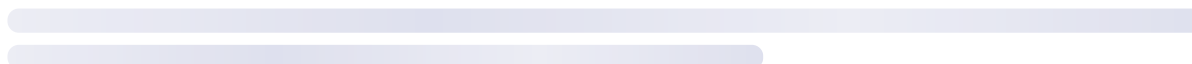
Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 6-12

Gracze: 2-10

Czas: 15 min

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

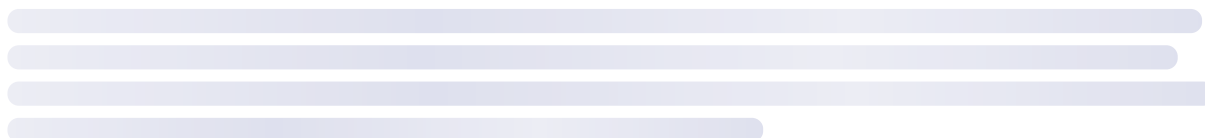
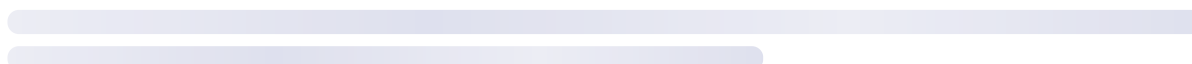
liczby dodatnie i ujemne, mierzenie, liczby, matematyka, dodawanie i odejmowanie, orientacja przestrzenna, logiczne myślenie, koncentracja, pamięć, zabawy edukacyjne, kodowanie

2.

Wiek: 6-12

Gracze: 2-10

Czas: 15 min

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

liczby dodatnie i ujemne, mierzenie, liczby, matematyka, dodawanie i odejmowanie, orientacja przestrzenna, logiczne myślenie, koncentracja, pamięć, zabawy edukacyjne, kodowanie

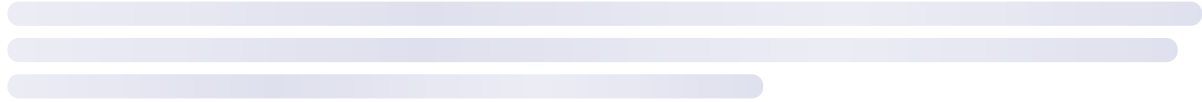
3.

Wiek: 6-12

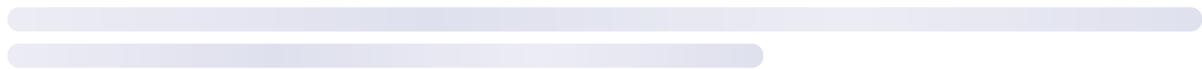
Gracze: 2-10

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

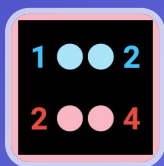
[Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

liczby dodatnie i ujemne, mierzenie, liczby, matematyka, dodawanie i odejmowanie, orientacja przestrzenna, logiczne myślenie, koncentracja, pamięć, zabawy edukacyjne, kodowanie



35. Mata: Liczydło (2)

Liczymy i działamy na wielkim liczydłie podłogowym.



Wizualizacja użycia maty w praktyce

1	●	●	●	●	●	5
2	●	●	●	●	●	10
3	●	●	●	●	●	15
4	●	●	●	●	●	20
5	●	●	●	●	●	25
6	●	●	●	●	●	30
7	●	●	●	●	●	35
8	●	●	●	●	●	40
9	●	●	●	●	●	45
10	●	●	●	●	●	50

Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Wielkie liczydło na podłodze jest atrakcyjnym narzędziem do nauki podstaw arytmetyki. Dzieci wizualizują liczby przez układanie przedmiotów na koralikach, wykonują dodawanie i odejmowanie oraz odkrywają dziesiętkowy system liczbowy. Aplikacja zawiera dwa warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 6-10

Gracze: 4-12

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

liczenie na konkretach, liczenie, matematyka, dodawanie i odejmowanie, logiczne myślenie, rozwiązywanie problemów

2.

Wiek: 6-10

Gracze: 4-12

Czas: 15 min

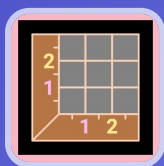
Przebieg zabawy:

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

liczenie na konkretach, liczenie, matematyka, dodawanie i odejmowanie, logiczne myślenie, rozwiązywanie problemów

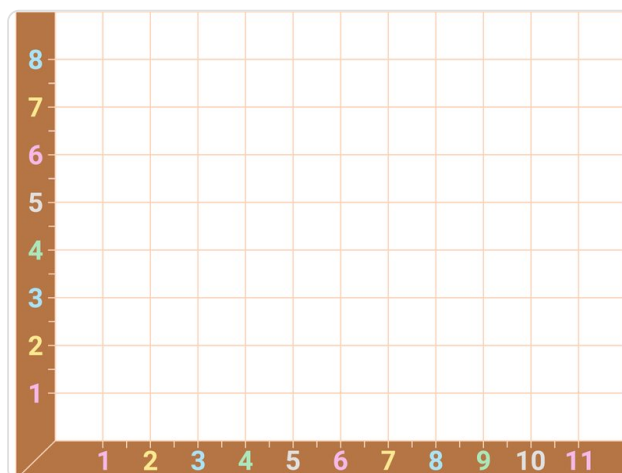


36. Mata: Linijka

Mierzenie przedmiotów i odległości na wielkiej linijce podłogowej.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Wielka linijka na podłodze zamienia naukę mierzenia w aktywną przygodę. Dzieci mierzą długość różnych przedmiotów, porównują wyniki, organizują wyścigi papierowych samolotów i budują pojazdy z pudełek, odczytując ich rozmiary. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

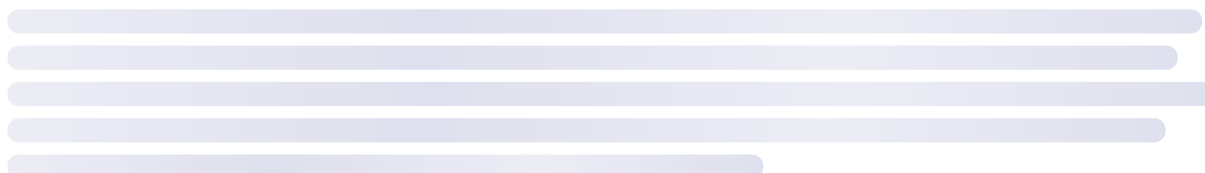
1.

Wiek: 4-10

Gracze: 2-10

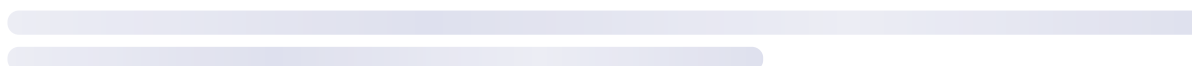
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

mierzenie, matematyka, geometria, koordynacja wzrokowo-ruchowa, szeregowanie, porównywanie, mnożenie i dzielenie

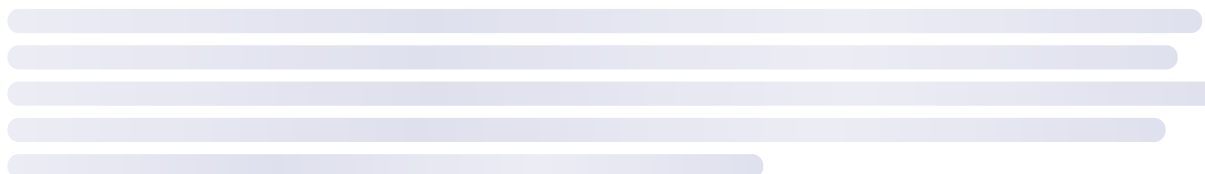
2.

Wiek: 4-10

Gracze: 1-10

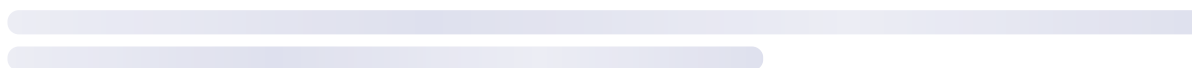
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

mierzenie, dodawanie i odejmowanie, matematyka, geometria, koordynacja wzrokowo-ruchowa, mnożenie i dzielenie, motoryka mała

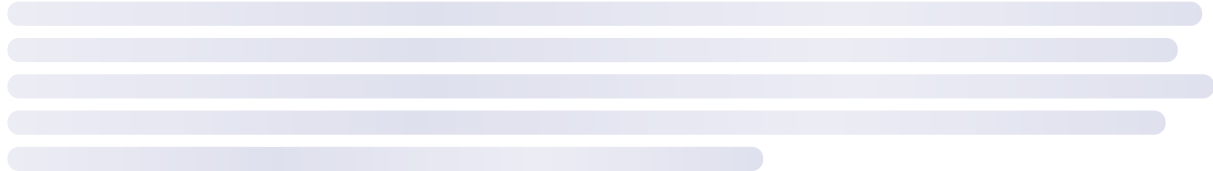
3.

Wiek: 4-7

Gracze: 2-20

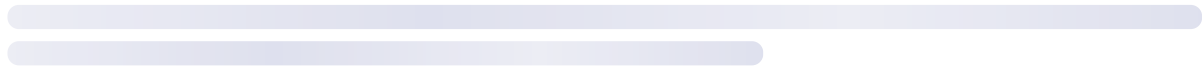
Czas: 25 min

Przebieg zabawy:



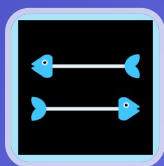
♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



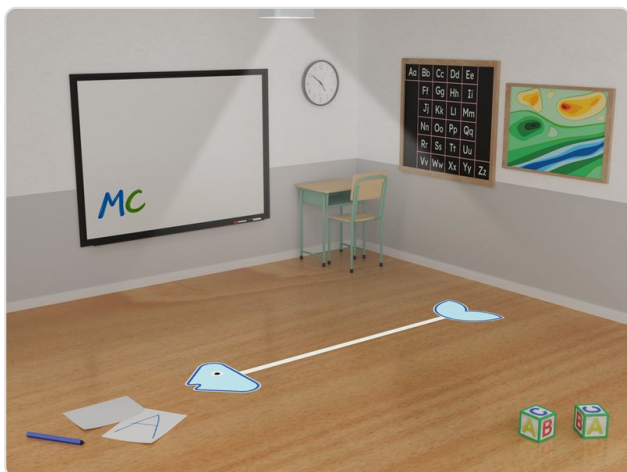
Rozwijane umiejętności:

mierzenie, matematyka, geometria, koordynacja wzrokowo-ruchowa, motoryka mała, kreatywność, szeregowanie, porównywanie

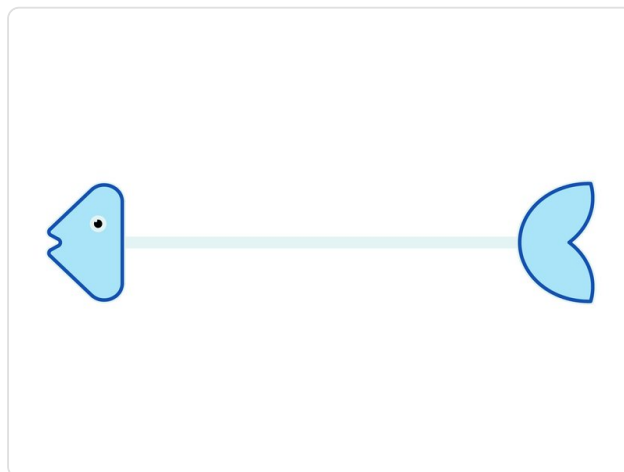


37. Mata: Lustrzane odbicia (4)

Układamy ości rybki – wzory, działania matematyczne i lustrzane odbicia.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Szkielet ryby na podłodze to inspirująca przestrzeń do kreatywnych i matematycznych zabaw. Dzieci ozdabiają rybę kolorowymi patyczkami i materiałami tworząc unikalne projekty, układają działania matematyczne na kręgosłupie ryby i porównują, która ryba ma więcej ości. Aplikacja zawiera cztery maty cyfrowe.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

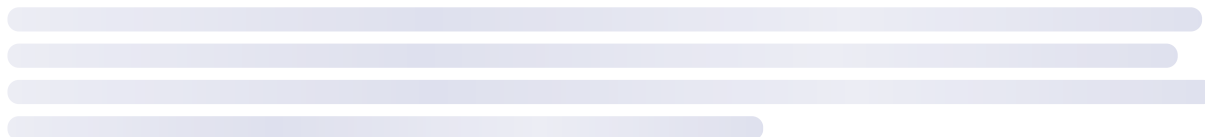
1.

Wiek: 4-9

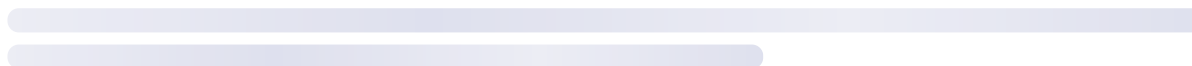
Gracze: 1-6

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

układanie wzorów, symetria i odbicia lustrzane, porównywanie, matematyka, kreatywność, koncentracja, współpraca

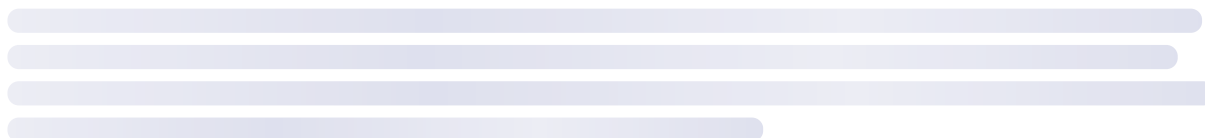
2.

Wiek: 4-9

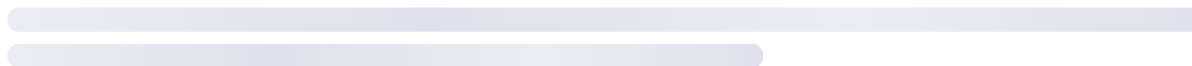
Gracze: 1-6

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

układanie wzorów, symetria i odbicia lustrzane, porównywanie, matematyka, kreatywność, koncentracja, współpraca

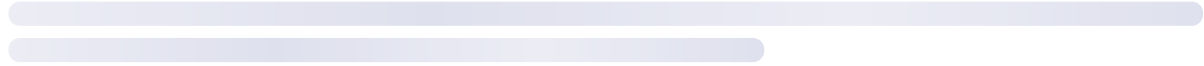
3.

Wiek: 4-9

Gracze: 1-6

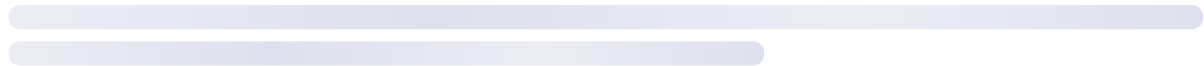
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

układanie wzorów, symetria i odbicia lustrzane, porównywanie, matematyka, kreatywność, koncentracja, współpraca

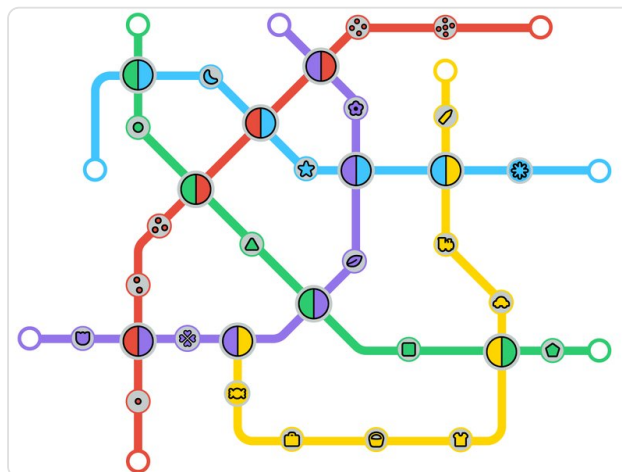


38. Mata: Mapa metra

Czytamy schemat metra i planujemy trasę przez miasto.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Schemat metra na podłodze uczy dzieci czytania map komunikacyjnych i orientacji w sieci połączeń. Dzieci planują trasę z punktu A do punktu B, liczą przystanki i odkrywają zasady działania sieci transportu publicznego. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

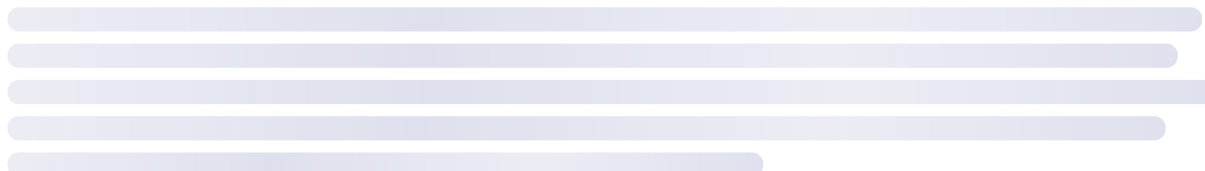
1.

Wiek: 8-14

Gracze: 2-10

Czas: 25 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

planowanie, mapa, logiczne myślenie, geografia, orientacja przestrzenna, rozwiązywanie problemów

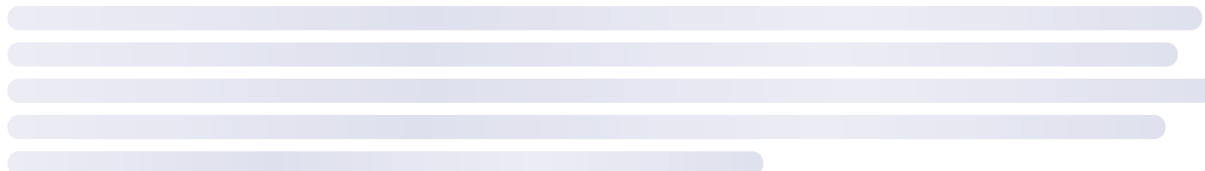
2.

Wiek: 8-14

Gracze: 2-10

Czas: 25 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

planowanie, mapa, logiczne myślenie, geografia, orientacja przestrzenna, rozwiązywanie problemów, współpraca

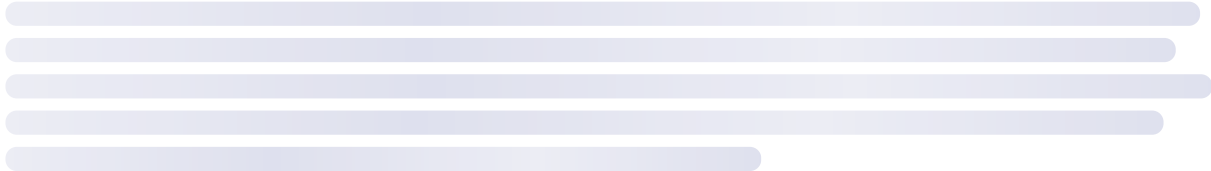
3.

Wiek: 8-14

Gracze: 2-10

Czas: 25 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

planowanie, mapa, logiczne myślenie, geografia, orientacja przestrzenna, rozwiązywanie problemów, współpraca

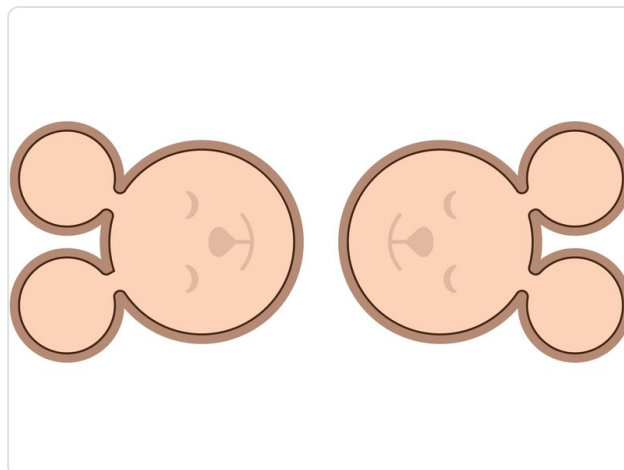


39. Mata: Misie matematyczne (2)

Rozkładamy liczby na składniki z misiem – dodawanie, odejmowanie, dzielenie.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansze z misiem matematycznym uczą dzieci rozkładu liczb na składniki i wizualizują działania arytmetyczne. Dzieci kładą klocki na uszach misia i je podliczają, dodają liczby z kart ułożonych na uszach i rozkładają liczby dwucyfrowe na dziesiątki i jedności odkrywając strukturę systemu dziesiętkowego. Aplikacja zawiera dwa warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

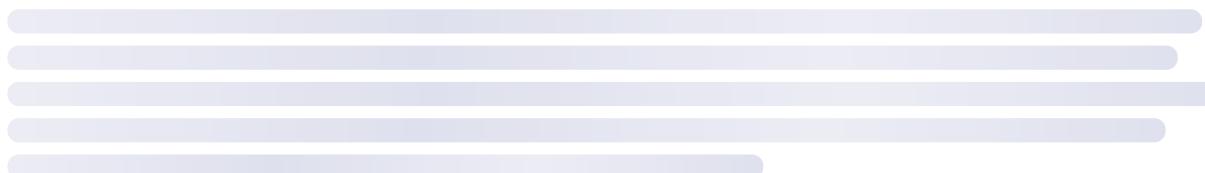
1.

Wiek: 4-8

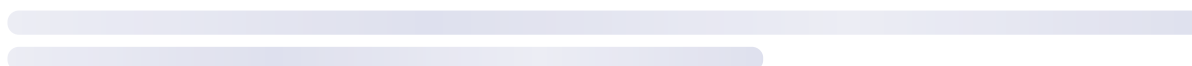
Gracze: 1-6

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

porównywanie, matematyka, liczenie, dodawanie i odejmowanie, pamięć, koncentracja, zabawy edukacyjne, koordynacja wzrokowo-ruchowa, logiczne myślenie

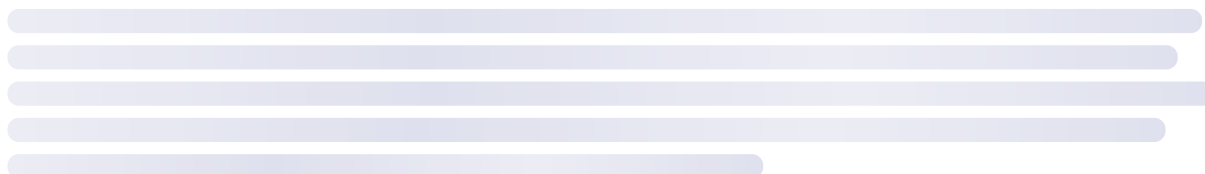
2.

Wiek: 4-8

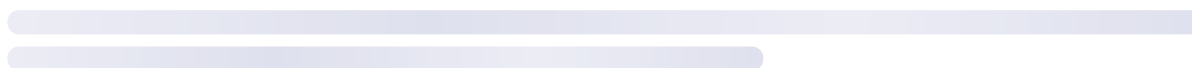
Gracze: 1-6

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

porównywanie, matematyka, liczenie, dodawanie i odejmowanie, pamięć, koncentracja, zabawy edukacyjne, koordynacja wzrokowo-ruchowa, logiczne myślenie

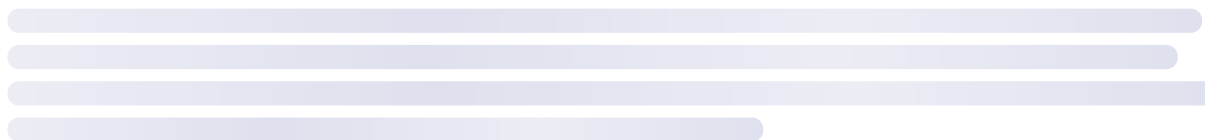
3.

Wiek: 4-8

Gracze: 1-6

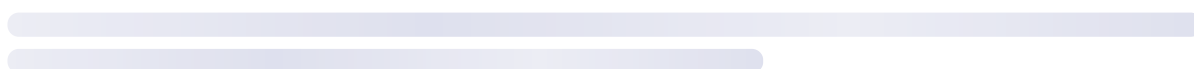
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

porównywanie, matematyka, liczenie, dodawanie i odejmowanie, pamięć, koncentracja, zabawy edukacyjne, koordynacja wzrokowo-ruchowa, logiczne myślenie

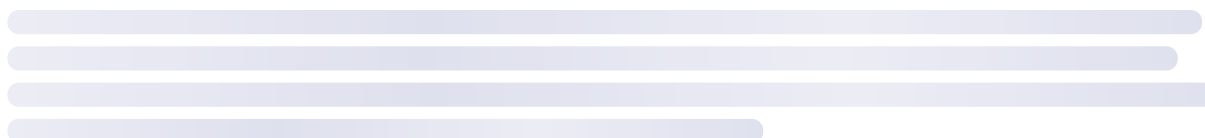
4.

Wiek: 4-8

Gracze: 1-6

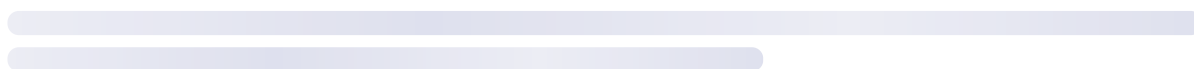
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

porównywanie, matematyka, liczenie, dodawanie i odejmowanie, pamięć, koncentracja, zabawy edukacyjne, koordynacja wzrokowo-ruchowa, logiczne myślenie

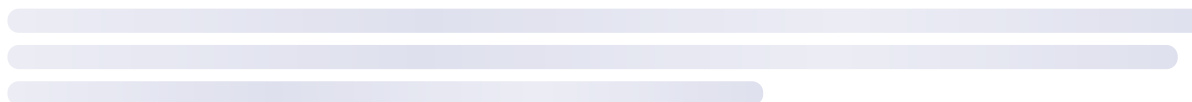
5.

Wiek: 4-8

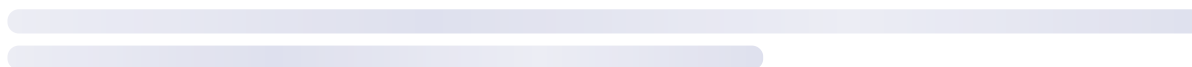
Gracze: 1-6

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

porównywanie, matematyka, liczenie, dodawanie i odejmowanie, pamięć, koncentracja, zabawy edukacyjne, koordynacja wzrokowo-ruchowa, logiczne myślenie

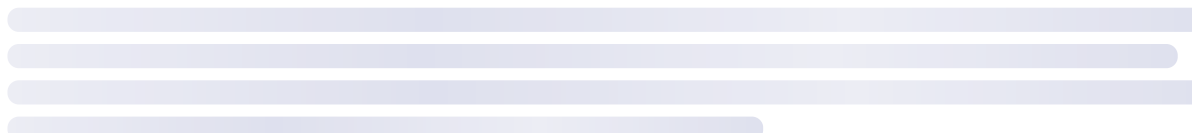
6.

Wiek: 4-8

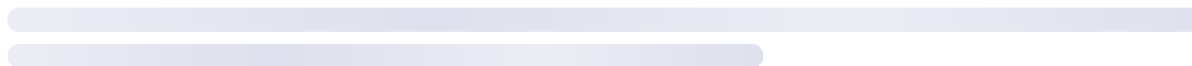
Gracze: 1-6

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

porównywanie, matematyka, liczenie, dodawanie i odejmowanie, pamięć, koncentracja, zabawy edukacyjne, koordynacja wzrokowo-ruchowa, logiczne myślenie

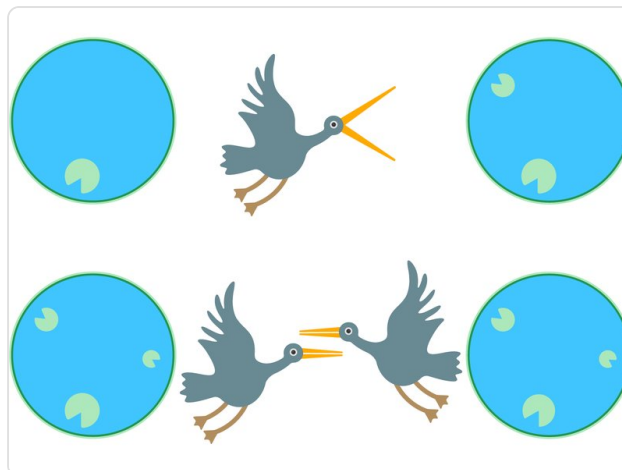


40. Mata: Mniej czy więcej (2)

Przekładamy klocki i karty z działaniami spełniając warunki znaków mniej, więcej, równo.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza znaków porównania uczy dzieci rozumienia relacji matematycznych przez aktywną manipulację. Dzieci przekładają klocki między polami tak, by ich liczba była zgodna z widocznym znakiem, a w trudniejszym wariancie obliczają wyniki działań i układają odpowiednie karty spełniające warunek większy, mniejszy lub równy. Aplikacja zawiera dwa warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 4-8

Gracze: 2-6

Czas: 12 min

Przebieg zabawy:

Placeholder for game description text.

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Placeholder for materials list.

Rozwijane umiejętności:

porównywanie, matematyka, liczenie, logiczne myślenie, koncentracja, współpraca, koordynacja wzrokowo-ruchowa, zabawy edukacyjne

2.

Wiek: 4-8

Gracze: 2-6

Czas: 12 min

Przebieg zabawy:

Placeholder for game description text.

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Placeholder for materials list.

Rozwijane umiejętności:

porównywanie, matematyka, liczenie, logiczne myślenie, koncentracja, współpraca, koordynacja wzrokowo-ruchowa, zabawy edukacyjne

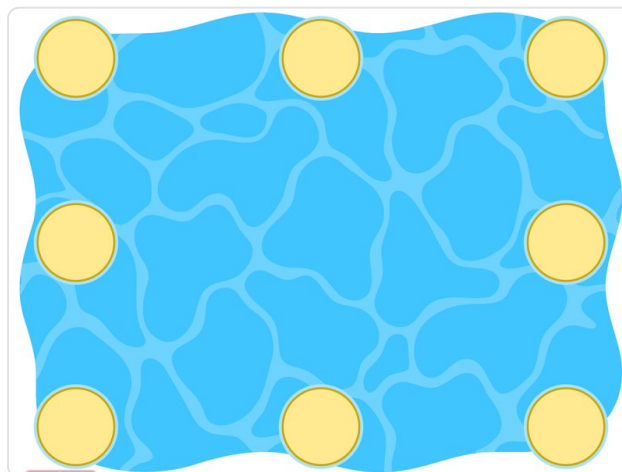


41. Mata: Mosty (4)

Łączymy wyspy mostami – logiczna łamigłówka z grafami.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza grafów mostów to wciągająca łamigłówka matematyczna dla grup znana pod nazwą Hashi. Dzieci łączą wyspy linami lub sznurkami zgodnie z zasadami grafów, dbając o to, by każda wyspa była osiągalna z każdej innej, ale tak, aby mosty się nie krzyżowały. Aplikacja zawiera cztery warianty planszy o rosnącym stopniu trudności.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 7-12

Gracze: 1-6

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Placeholder for game description]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Placeholder for materials]

Rozwijane umiejętności:

kodowanie, planowanie, logiczne myślenie, matematyka, współpraca



42. Mata: Obrazkowe kodowanie (3)

Siatka z obrazkami i współrzędnymi – odczytujemy kod i odnajdujemy obrazki.



Wizualizacja użycia maty w praktyce

	1	2	3	4
A				
B				
C				

Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Siatki do kodowania wypełnione obrazkami łączą orientację przestrzenną z rozpoznawaniem symboli i myśleniem logicznym. Prowadzący podaje dzieciom instrukcje w formie kodu kierunkowego (np. „Idź w górę, a potem 2 kroki w prawo”), dzieci wykonują ruchy po planszy i odpowiadają, jaki obrazek znajduje się we wskazanym polu. Zabawa rozwija rozumienie instrukcji i rozumienie współrzędnych (A1, B2 itd.) w atrakcyjnej, kolorowej i ruchowej formule. Aplikacja zawiera trzy warianty planszy o rosnącym stopniu trudności.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

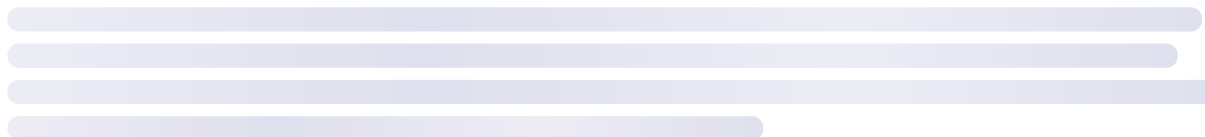
1.

Wiek: 4-8

Gracze: 4-12

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

kodowanie, współrzędne, spostrzegawczość, logiczne myślenie, koordynacja wzrokowo-ruchowa, współpraca

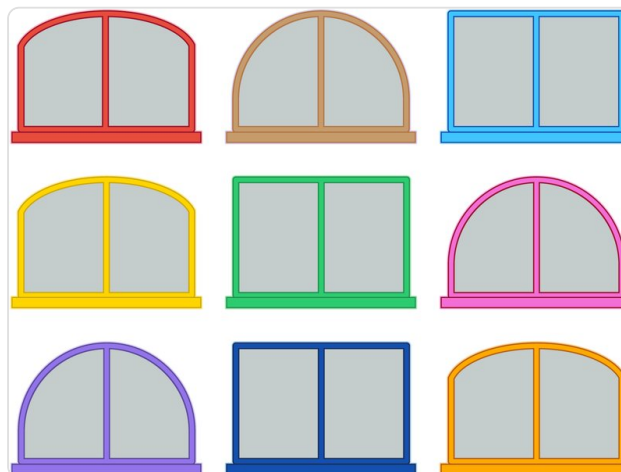


43. Mata: Okienka (4)

Dopasowujemy pary i przeciwieństwa w okienkach.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza okienek z parami słów i przeciwieństwami ćwiczy myślenie pojęciowe i zasób słownictwa. Dzieci dopasowują karty do pustych okienek, wyrażają słowo ruchem ciała i rywalizują drużynowo na czas. Te same okienka sprawdzają się w wyzwaniach logicznych i matematycznych. Aplikacja zawiera cztery warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

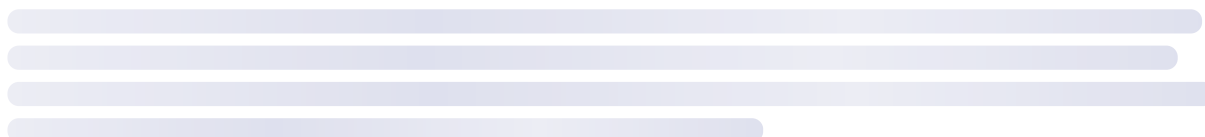
1.

Wiek: 4-9

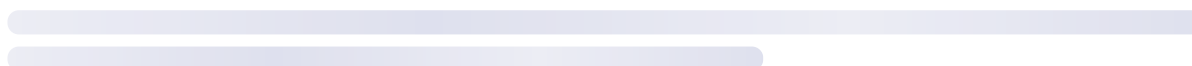
Gracze: 1-8

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

klasyfikowanie, porównywanie, pamięć, język i komunikacja, logiczne myślenie, spostrzegawczość, sensoryka, zabawy ruchowe, współpraca, refleks

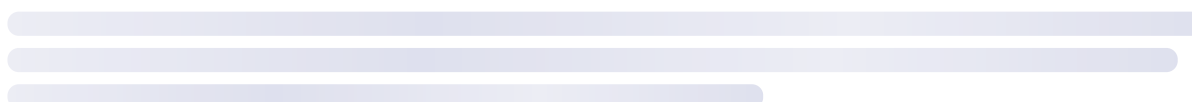
2.

Wiek: 4-9

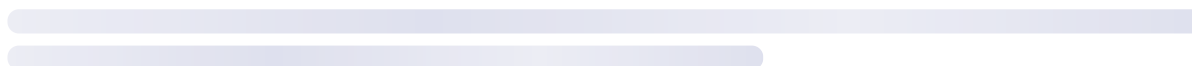
Gracze: 1-8

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

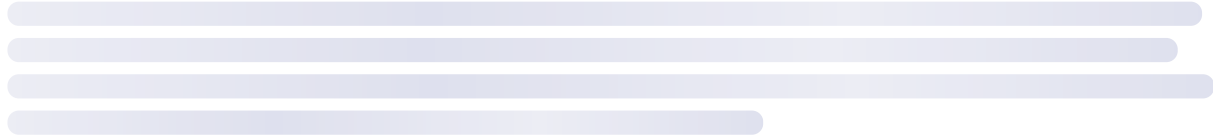
klasyfikowanie, porównywanie, pamięć, język i komunikacja, logiczne myślenie, spostrzegawczość, sensoryka, zabawy ruchowe, współpraca, refleks

3.

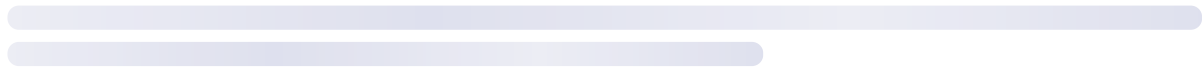
Wiek: 4-9

Gracze: 1-8

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:**Rozwijane umiejętności:**

klasyfikowanie, porównywanie, pamięć, język i komunikacja, logiczne myślenie, spostrzegawczość, sensoryka, zabawy ruchowe, współpraca, refleks

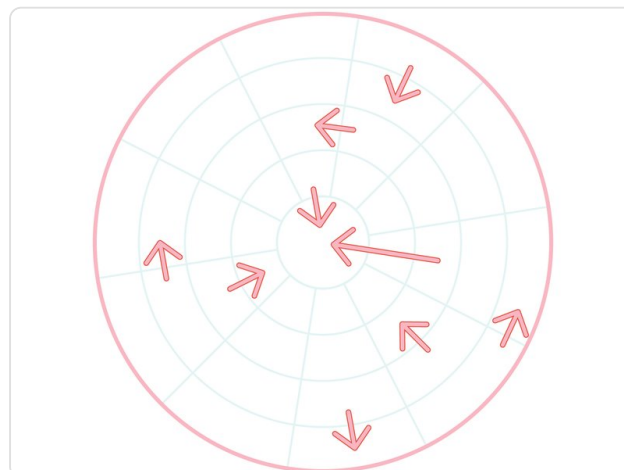


44. Mata: Pączki (2)

Nauka liczb i zdań na kolorowych pączkach – słodka edukacja.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Kolorowe pączki z ułożonymi liczbami, sylabami lub słowami na podłodze czynią naukę apetyczną i radosną. Dzieci w grupach liczą, czytają, sortują i układają zdania na pączkach, ćwicząc analizę i syntezę wzrokową przez zabawę. Na trudniejszym wariantcie planszy układamy kartki z wyrazami lub obrazkami. Używamy kostki i pionków do skakania po polach i poruszamy się zgodnie z kierunkiem strzałek. Podczas gry dzieci układają historię. Aplikacja zawiera dwie maty cyfrowe.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 5-13

Gracze: 3-12

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

język i komunikacja, zadania oparte na treści, ułamki, koordynacja wzrokowo-ruchowa, rywalizacja, czytanie, kreatywność, motoryka mała, tworzenie zdań i historyjek, części mowy

2.

Wiek: 5-13

Gracze: 3-12

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

język i komunikacja, zadania oparte na treści, ułamki, koordynacja wzrokowo-ruchowa, rywalizacja, czytanie, kreatywność, motoryka mała, tworzenie zdań i historyjek, części mowy

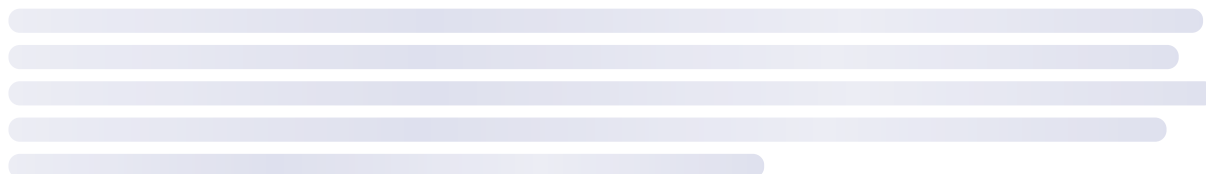
3.

Wiek: 5-13

Gracze: 3-12

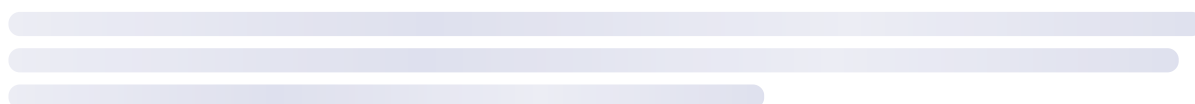
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

język i komunikacja, zadania oparte na treści, ułamki, koordynacja wzrokowo-ruchowa, rywalizacja, czytanie, kreatywność, motoryka mała, tworzenie zdań i historyjek, części mowy

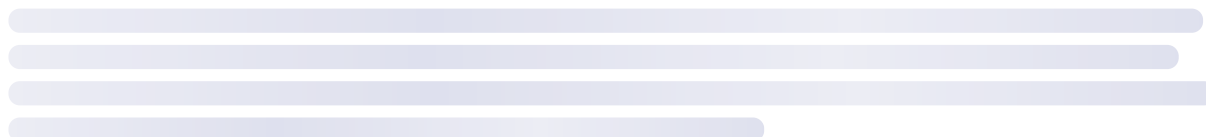
4.

Wiek: 5-13

Gracze: 3-12

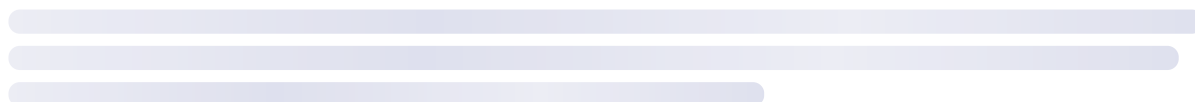
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

język i komunikacja, zadania oparte na treści, ułamki, koordynacja wzrokowo-ruchowa, rywalizacja, czytanie, kreatywność, motoryka mała, tworzenie zdań i historyjek, części mowy

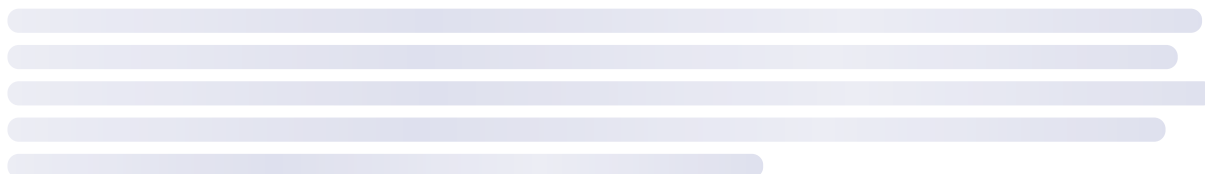
5.

Wiek: 5-13

Gracze: 3-12

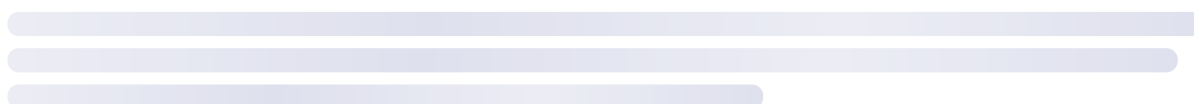
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

język i komunikacja, zadania oparte na treści, ułamki, koordynacja wzrokowo-ruchowa, rywalizacja, czytanie, kreatywność, motoryka mała, tworzenie zdań i historyjek, części mowy

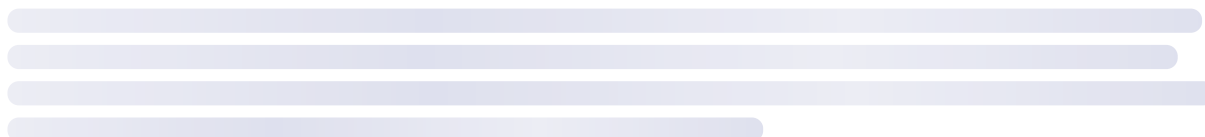
6.

Wiek: 5-13

Gracze: 3-12

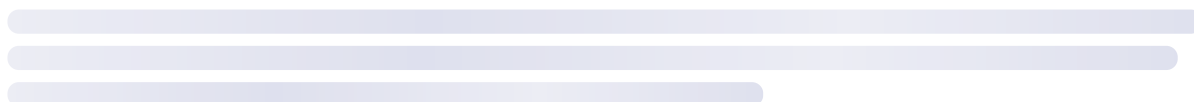
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

język i komunikacja, zadania oparte na treści, ułamki, koordynacja wzrokowo-ruchowa, rywalizacja, czytanie, kreatywność, motoryka mała, tworzenie zdań i historyjek, części mowy

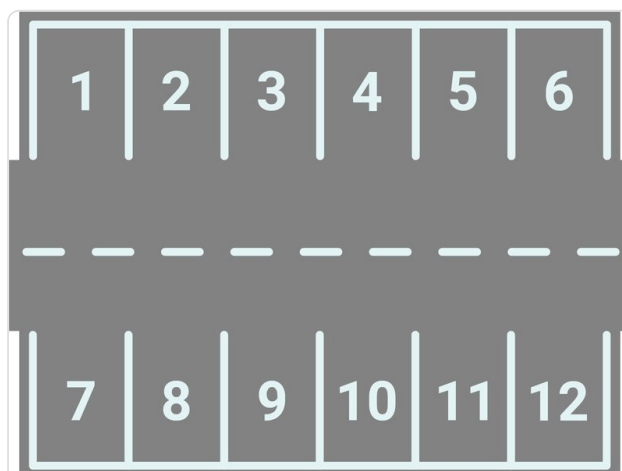


45. Mata: Parking (2)

Kierujemy samochodzikami na właściwe miejsca parkingowe.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Parking na podłodze rozwija orientację przestrzenną i rozumienie pojęć pozycji. Dzieci kierują samochodzikami na właściwe miejsca wg instrukcji słownych, ćwiczą pojęcia lewo-prawo-między i planują trasę w przestrzeni. Aplikacja zawiera dwa warianty plansz.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

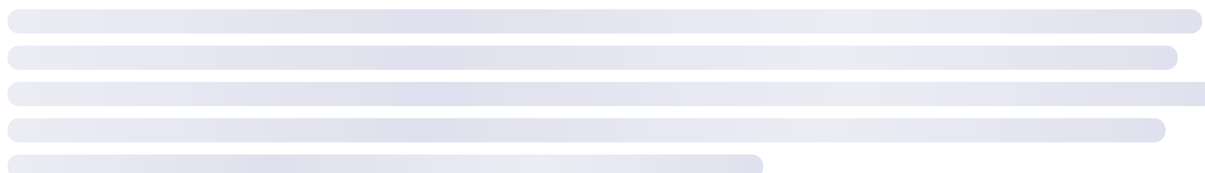
1.

Wiek: 4-10

Gracze: 1-6

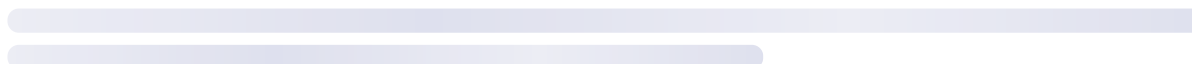
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

liczenie, zabawa tematyczna, orientacja przestrzenna, dodawanie i odejmowanie, logiczne myślenie, matematyka, motoryka mała, koncentracja

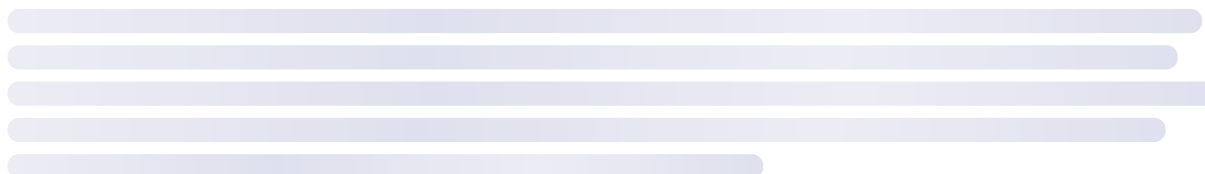
2.

Wiek: 4-10

Gracze: 1-6

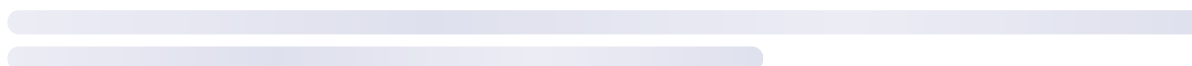
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

liczenie, zabawa tematyczna, orientacja przestrzenna, dodawanie i odejmowanie, logiczne myślenie, matematyka, motoryka mała, koncentracja

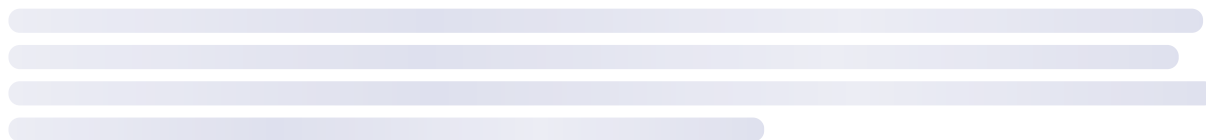
3.

Wiek: 4-10

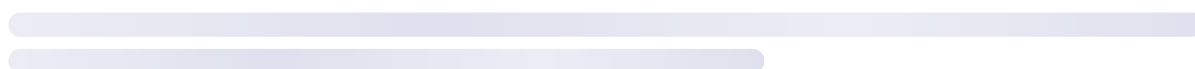
Gracze: 1-6

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

liczenie, zabawa tematyczna, orientacja przestrzenna, dodawanie i odejmowanie, logiczne myślenie, matematyka, motoryka mała, koncentracja

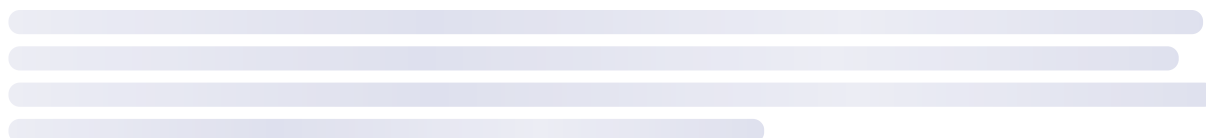
4.

Wiek: 4-10

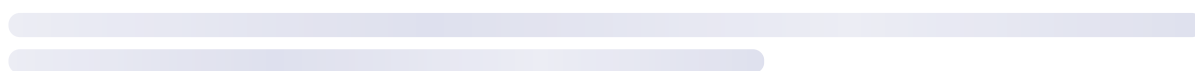
Gracze: 1-6

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

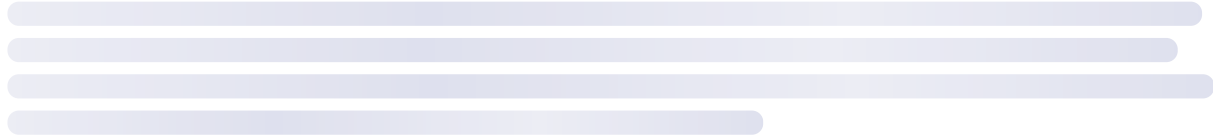
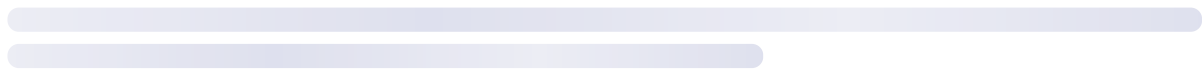
liczenie, zabawa tematyczna, orientacja przestrzenna, dodawanie i odejmowanie, logiczne myślenie, matematyka, motoryka mała, koncentracja

5.

Wiek: 4-10

Gracze: 1-6

Czas: 20 min

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

liczenie, zabawa tematyczna, orientacja przestrzenna, dodawanie i odejmowanie, logiczne myślenie, matematyka, motoryka mała, koncentracja

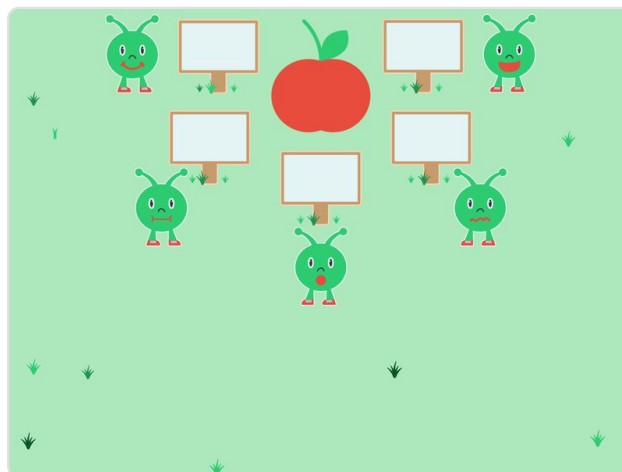


46. Mata: Pięć gąsienic

Tworzymy gąsienice – układamy ciągi literowe i liczbowe.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Kolorowe gąsienice z segmentami utworzonymi z liter, sylab lub liczb zachęcają do nauki przez działanie. Dzieci budują gąsienice, tworząc samodzielnie ciągi literowe lub liczbowe. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

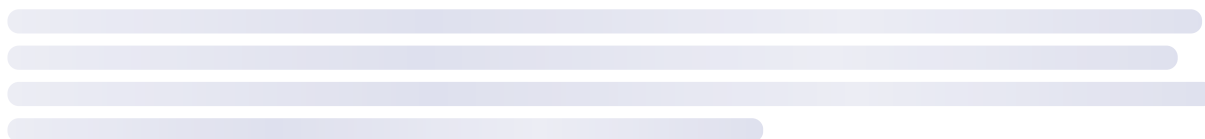
1.

Wiek: 4-10

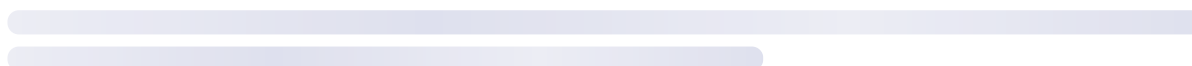
Gracze: 1-10

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

liczenie, dodawanie i odejmowanie, układanie wzorów, liczby, motoryka mała, koordynacja wzrokowo-ruchowa

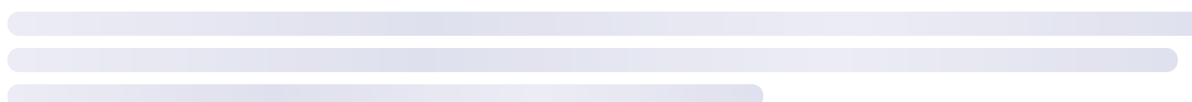
2.

Wiek: 4-10

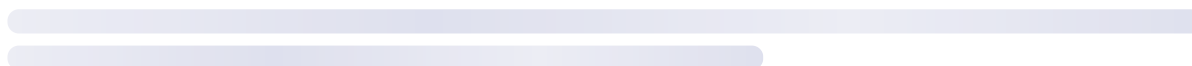
Gracze: 1-10

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

liczenie, dodawanie i odejmowanie, układanie wzorów, liczby, motoryka mała, koordynacja wzrokowo-ruchowa

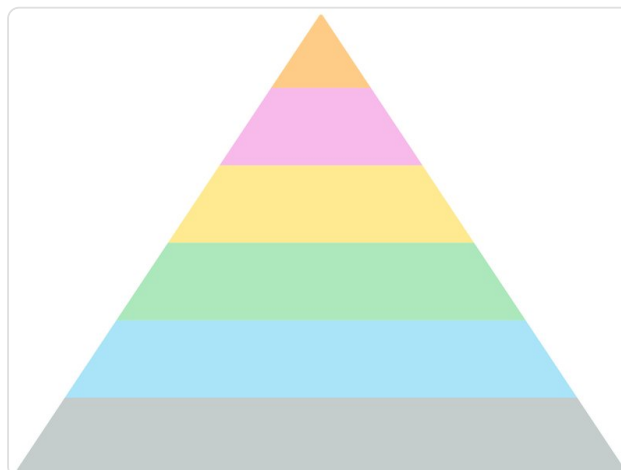


47. Mata: Piramida zdrowia

Układamy produkty żywnościowe na piramidzie zdrowego odżywiania.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Wielka piramida żywienia na podłodze uczy dzieci zasad zdrowego odżywiania w aktywny, angażujący sposób. Dzieci przyporządkowują produkty spożywcze do odpowiednich poziomów piramidy, korygują błędy i planują zdrowy jadłospis, korzystając z prawdziwych opakowań lub plastikowych warzyw i owoców. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 4-8

Gracze: 1-20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Placeholder for game description]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Placeholder for materials]

Rozwijane umiejętności:

zdrowie, natura, klasyfikowanie, logiczne myślenie, współpraca, spostrzegawczość

2.

Wiek: 6-10

Gracze: 1-20

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Placeholder for game description]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Placeholder for materials]

Rozwijane umiejętności:

zdrowie, natura, klasyfikowanie, logiczne myślenie, współpraca, spostrzegawczość

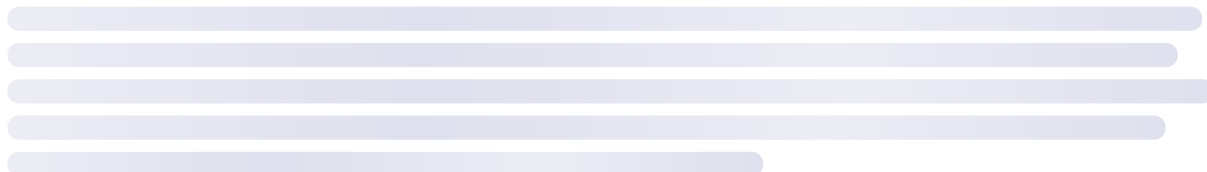
3.

Wiek: 4-10

Gracze: 1-20

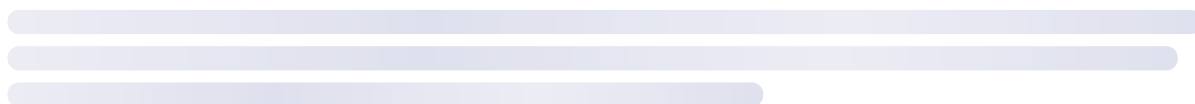
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

zdrowie, natura, klasyfikowanie, logiczne myślenie, współpraca, spostrzegawczość

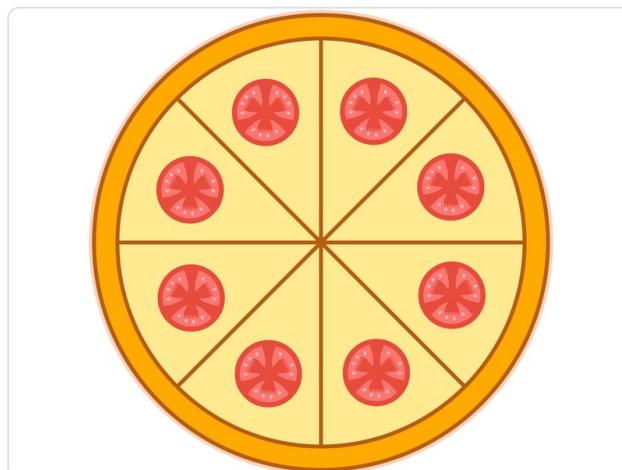


48. Mata: Pizza matematyczna (6)

Dzielimy pizzę – nauka ułamków przez pyszną zabawę.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Pizze z podziałem na kawałki to smaczny sposób na naukę ułamków. Dzieci dzielą pizzę na równe części, porównują ułamki i układają kawałki wg wzoru matematycznego, odkrywając, że $\frac{1}{2}$ to dwa razy $\frac{1}{4}$. Aplikacja zawiera sześć wariantów planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

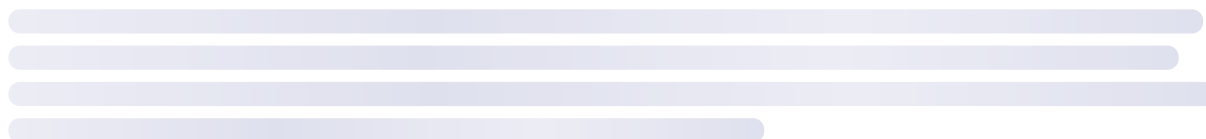
1.

Wiek: 4-8

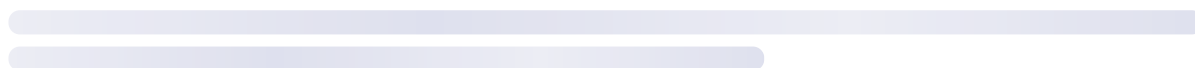
Gracze: 2-6

Czas: 25 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

mnożenie i dzielenie, ułamki, liczby, dodawanie i odejmowanie, matematyka

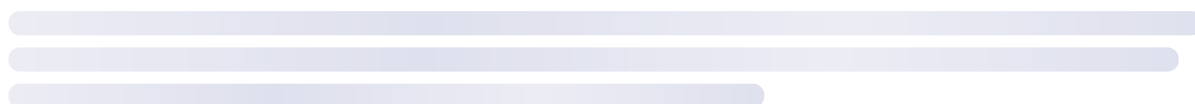
2.

Wiek: 4-8

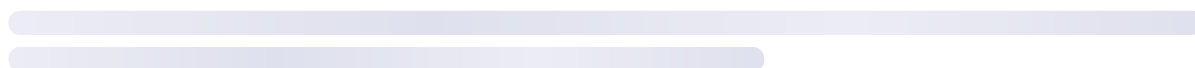
Gracze: 2-6

Czas: 25 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

mnożenie i dzielenie, ułamki, liczby, dodawanie i odejmowanie, matematyka



49. Mata: Plan dnia (2)

Układamy plan dnia z czynnościami i godzinami.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza codziennej rutyny pomaga dzieciom planować dzień i rozumieć następstwo czasu. Dzieci układają sekwencję codziennych czynności, dopasowują godziny i odczytują czas na zegarze, a następnie tworzą plan dnia dla wybranej postaci. Aplikacja zawiera dwa warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 3-9

Gracze: 1-15

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

zasady, czas, planowanie, codzienna rutyna, umiejętności społeczne, zabawy ruchowe, zegar, zabawy edukacyjne, zabawa tematyczna

2.

Wiek: 3-9

Gracze: 1-15

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

zasady, czas, planowanie, codzienna rutyna, umiejętności społeczne, zabawy ruchowe, zegar, zabawy edukacyjne, zabawa tematyczna

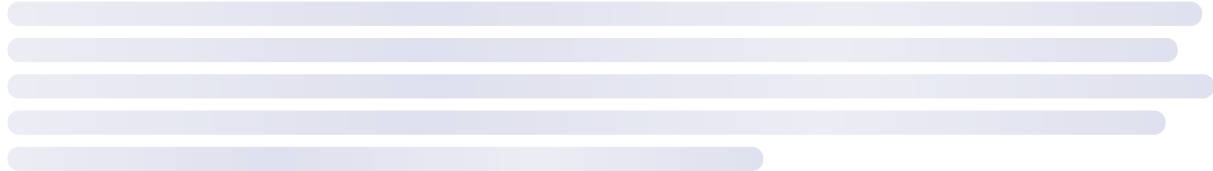
3.

Wiek: 3-9

Gracze: 1-15

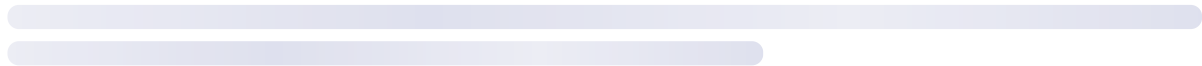
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

zasady, czas, planowanie, codzienna rutyna, umiejętności społeczne, zabawy ruchowe, zegar, zabawy edukacyjne, zabawa tematyczna

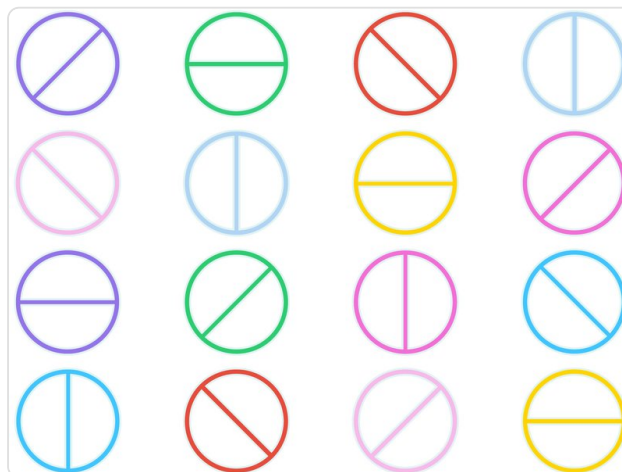


50. Mata: Półokręgi (2)

Zabawy z półokręgami – skaczemy i poznajemy kierunki i kształty.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansze z półokręgami łączą ćwiczenia z orientacji przestrzennej, kodowania i rozpoznawania kształtów. Dzieci skaczą na półokręgi zwrócone we właściwym kierunku, dopasowują się do nich, angażując całe ciało. W drugim wariancie planszy dzieci dopasowują położenie obiektu do kształtu według ustalonego wzoru. Aplikacja zawiera dwie maty cyfrowe.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

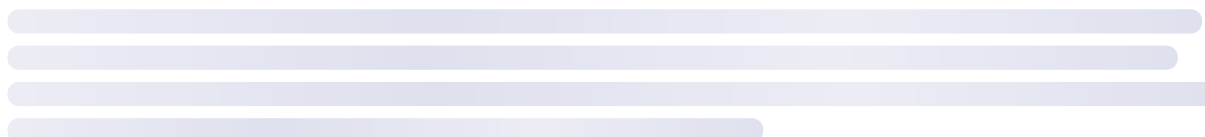
1.

Wiek: 5-9

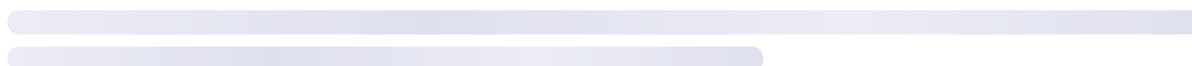
Gracze: 4-10

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kierunki, skakanie, układanie wzorów, kolory, ułamki, spostrzegawczość, motoryka duża, orientacja przestrzenna, kodowanie, zabawy ruchowe

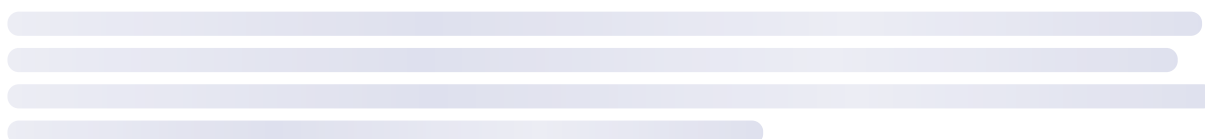
2.

Wiek: 5-9

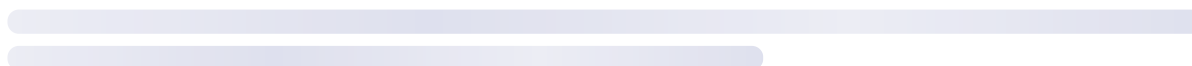
Gracze: 4-10

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kierunki, skakanie, układanie wzorów, kolory, ułamki, spostrzegawczość, motoryka duża, orientacja przestrzenna, kodowanie, zabawy ruchowe

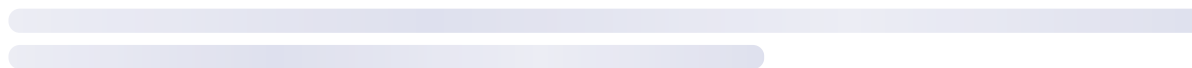
3.

Wiek: 5-9

Gracze: 4-10

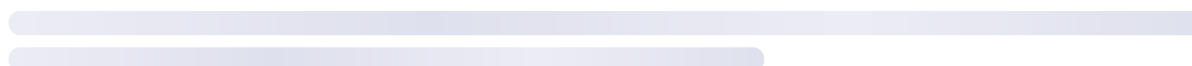
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



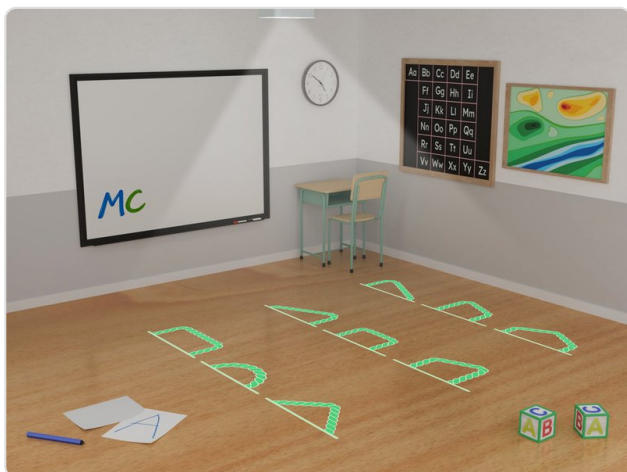
Rozwijane umiejętności:

kierunki, skakanie, układanie wzorów, kolory, ułamki, spostrzegawczość, motoryka duża, orientacja przestrzenna, kodowanie, zabawy ruchowe

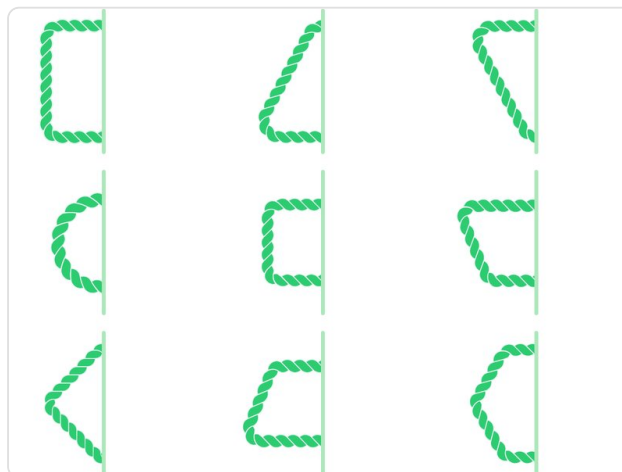


51. Mata: Połowa obrazka (2)

Uzupełniamy brakującą połowę figury – symetria i wyobraźnia.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansze z połowami figur geometrycznych rozwijają wyobraźnię przestrzenną i rozumienie symetrii. Dzieci układają brakującą połowę figury z lin lub ciąłem, albo tworzą kreatywne skojarzenia – widzą połowę koła i układają z niej czapkę. Aplikacja zawiera dwa warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

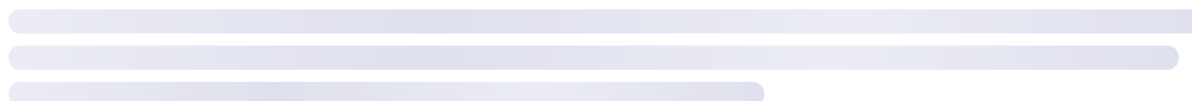
1.

Wiek: 5-10

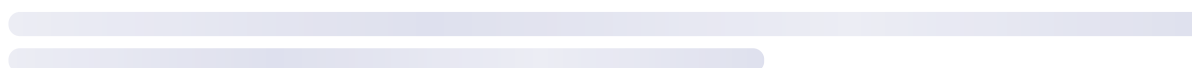
Gracze: 2-12

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kształty, symetria i odbicia lustrzane, kreatywność, geometria, orientacja przestrzenna, współpraca, zabawy ruchowe, układanie wzorów

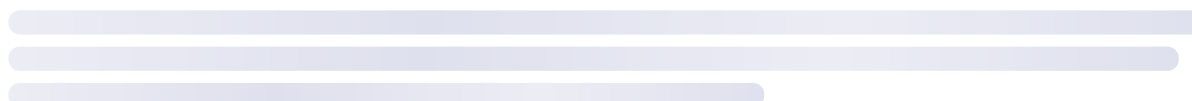
2.

Wiek: 5-10

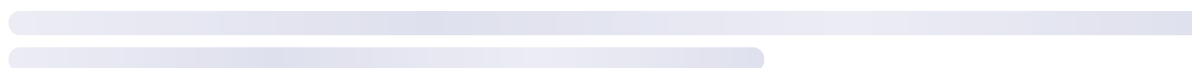
Gracze: 2-12

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kształty, symetria i odbicia lustrzane, kreatywność, geometria, orientacja przestrzenna, współpraca, układanie wzorów

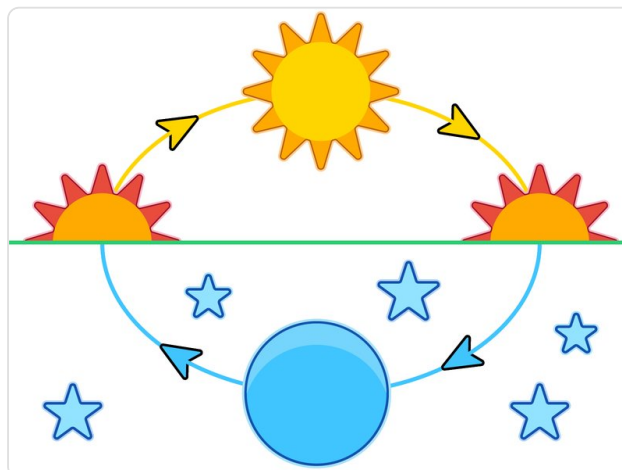


52. Mata: Pory dnia (2)

Dopasowujemy czynności, powitania i godziny do pór dnia.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza pór dnia pomaga dzieciom zrozumieć rytm dobowy i świadomość czasu. Dzieci dopasowują powitania, czynności i godziny do właściwej pory dnia, a ruchem naśladują wędrówkę słońca po nieboskłonie. Aplikacja zawiera dwa warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 3-9

Gracze: 1-15

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[Redacted content]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted content]

Rozwijane umiejętności:

natura, ziemia, codzienna rutyna, rozwój poznawczy, język i komunikacja, czas, zabawy ruchowe, zasady, klasyfikowanie, rozwój mowy

2.

Wiek: 3-9

Gracze: 1-15

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[Redacted content]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

natura, ziemia, codzienna rutyna, zabawy edukacyjne, rozwój poznawczy, zabawy ruchowe, czas, zasady, klasyfikowanie, rozwój mowy, zabawa tematyczna, motoryka duża, zabawy relaksacyjne

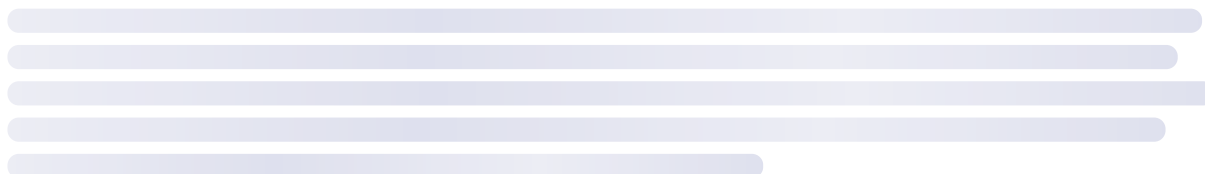
3.

Wiek: 3-8

Gracze: 1-15

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

natura, ziemia, codzienna rutyna, zabawy edukacyjne, rozwój poznawczy, zabawy ruchowe, czas, zasady, klasyfikowanie, rozwój mowy, koncentracja, zabawy relaksacyjne, orientacja przestrzenna

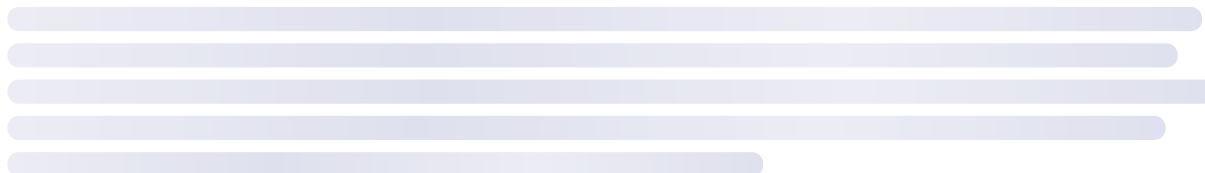
4.

Wiek: 3-9

Gracze: 1-15

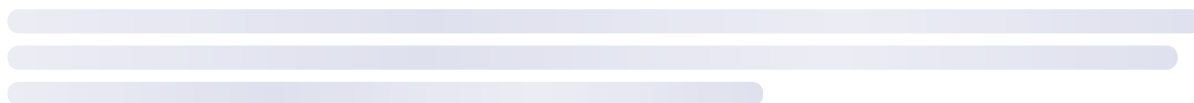
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

natura, ziemia, codzienna rutyna, zabawy edukacyjne, rozwój poznawczy, zabawy ruchowe, czas, zasady, klasyfikowanie, rozwój mowy

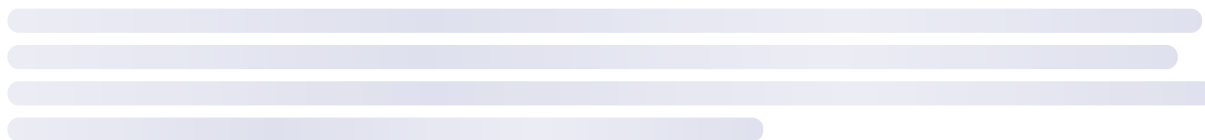
5.

Wiek: 3-7

Gracze: 1-15

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

natura, ziemia, codzienna rutyna, rozwój poznawczy, zabawy ruchowe, czas, zasady, klasyfikowanie, rozwój mowy, język i komunikacja

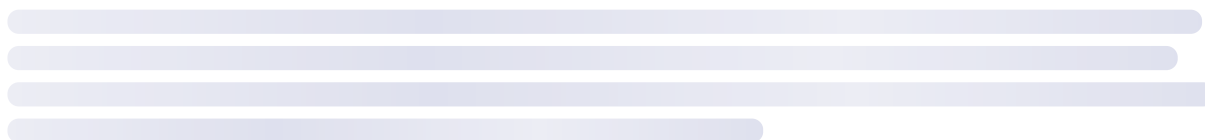
6.

Wiek: 3-9

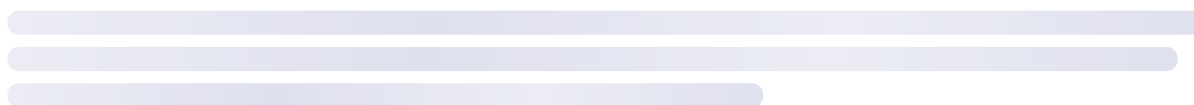
Gracze: 1-15

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

natura, ziemia, codzienna rutyna, zabawy edukacyjne, rozwój poznawczy, zabawy ruchowe, czas, zasady, klasyfikowanie, rozwój mowy

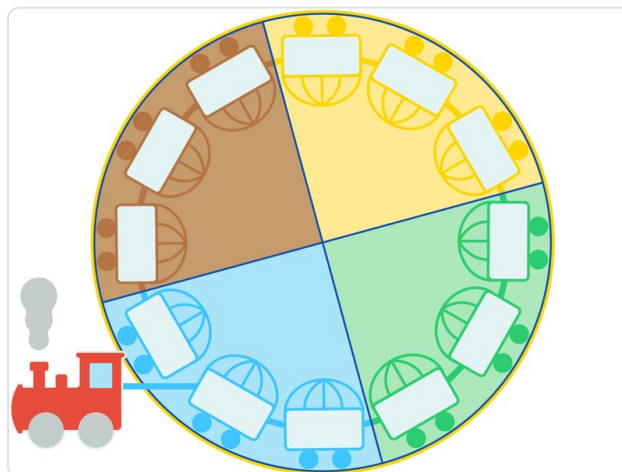


53. Mata: Pory roku

Odkrywamy rok i pory roku – miesiące, zjawiska i ruch.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Koło roku na podłodze w postaci pociągu z wagonami wprowadza dzieci w cykliczny rytm przyrody. Dzieci skaczą na wagony-miesiące, dopasowują obrazki i przedmioty do pór roku, a każdej porze przypisują charakterystyczny ruch i gest. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 3-9

Gracze: 1-10

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

kalendarz, pory roku, zabawy ruchowe, koordynacja wzrokowo-ruchowa, logiczne myślenie, natura, klasyfikowanie, język i komunikacja, słuchanie, zabawa tematyczna, rytm

2.

Wiek: 3-9

Gracze: 1-10

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

kalendarz, pory roku, koordynacja wzrokowo-ruchowa, logiczne myślenie, natura, klasyfikowanie, język i komunikacja, słuchanie, zabawa tematyczna, rytm

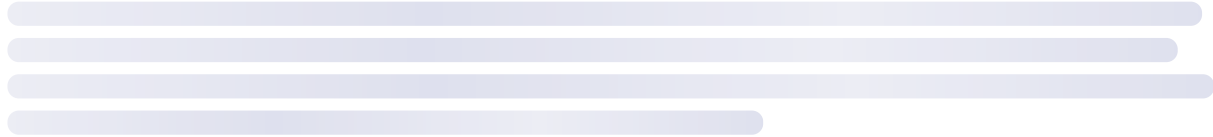
3.

Wiek: 3-9

Gracze: 1-10

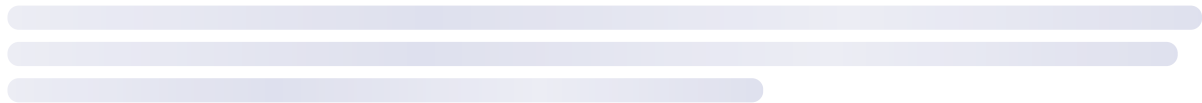
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kalendarz, pory roku, zabawy ruchowe, koordynacja wzrokowo-ruchowa, logiczne myślenie, natura, klasyfikowanie, język i komunikacja, słuchanie, zabawa tematyczna, rytm

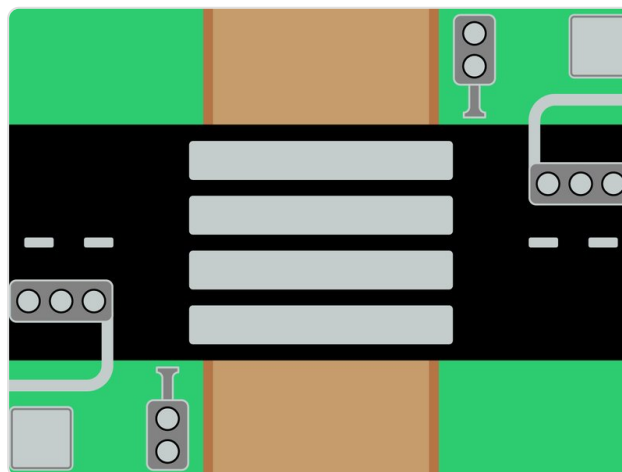


54. Mata: Przejście dla pieszych

Nauka bezpiecznego przechodzenia przez jezdnię i zasad ruchu drogowego.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza przejścia dla pieszych z sygnalizacją świetlną uczy dzieci zasad bezpiecznego poruszania się po drodze. Dzieci wcielają się w pieszych i kierowców, rozpoznają znaki drogowe, symulują wypadki i uczą się podstaw pierwszej pomocy. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 3-7

Gracze: 4-12

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

środowisko, język i komunikacja, bezpieczeństwo na drodze, współpraca, zabawa tematyczna

2.

Wiek: 5-10

Gracze: 4-12

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

środowisko, zdrowie, język i komunikacja, bezpieczeństwo na drodze, współpraca, zabawa tematyczna

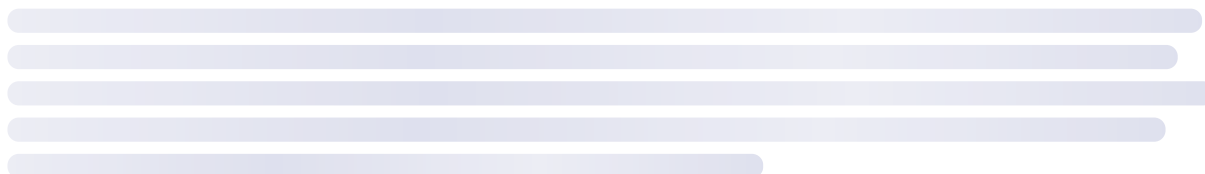
3.

Wiek: 5-10

Gracze: 4-12

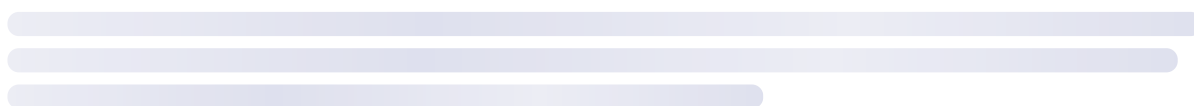
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

środowisko, zdrowie, język i komunikacja, bezpieczeństwo na drodze, współpraca, zabawa tematyczna

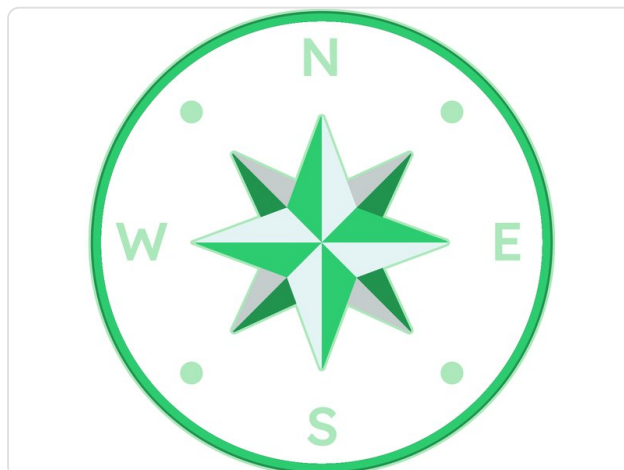


55. Mata: Róża wiatrów

Nauka kierunków świata – N, S, E, W i kierunki pośrednie.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Róża wiatrów na podłodze uczy dzieci orientacji w przestrzeni i kierunkach świata. Dzieci poruszają się wg poleceń kierunkowych, wskazują strony świata i rozwiązują zadania nawigacyjne. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 5-10

Gracze: 4-12

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

kierunki, mapa, geografia, orientacja przestrzenna, zabawy ruchowe, logiczne myślenie, współpraca

2.

Wiek: 5-10

Gracze: 4-12

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

kierunki, mapa, geografia, orientacja przestrzenna, zabawy ruchowe, logiczne myślenie, współpraca

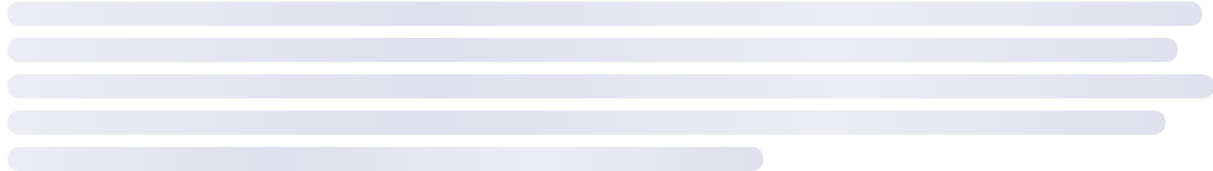
3.

Wiek: 5-10

Gracze: 4-12

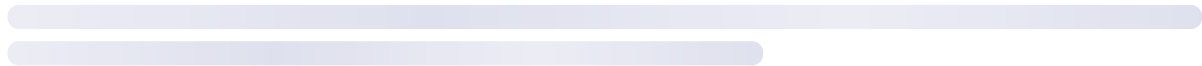
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kierunki, mapa, geografia, orientacja przestrzenna, zabawy ruchowe, logiczne myślenie, współpraca

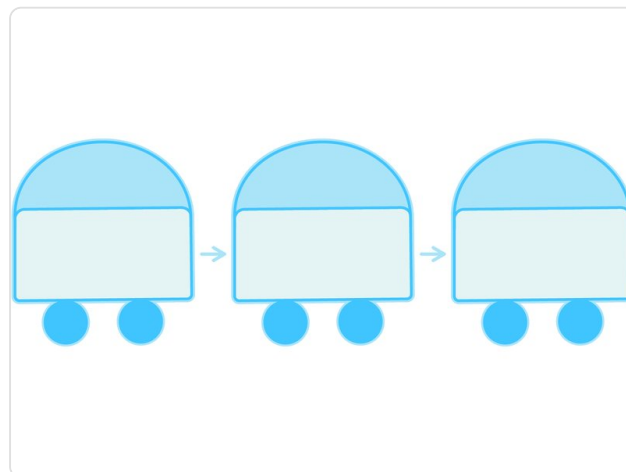


56. Mata: Sekwencja (2)

Układamy zdarzenia w kolejności – co było wcześniej, co później?



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza wagoników sekwencji ćwiczy rozumienie następstwa zdarzeń i logicznego porządku. Dzieci układają obrazki w kolejności chronologicznej, uzupełniają ciąg zdarzeń i rozpoznają kolejność usłyszanych dźwięków. Aplikacja zawiera dwa warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 4-12

Gracze: 1-20

Czas: 10 min

Przebieg zabawy:

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

język i komunikacja, zabawy edukacyjne, logiczne myślenie, współpraca, porównywanie, szeregowanie, rozwój poznawczy, proces, słuchanie, pamięć, koncentracja, układanie wzorów

2.

Wiek: 4-12

Gracze: 1-20

Czas: 10 min

Przebieg zabawy:

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

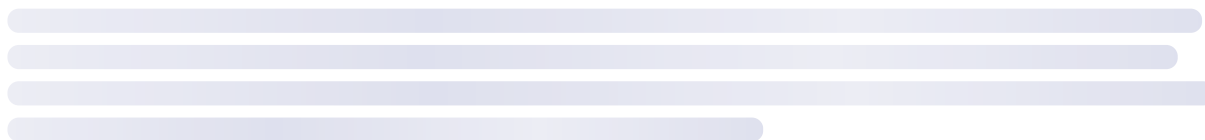
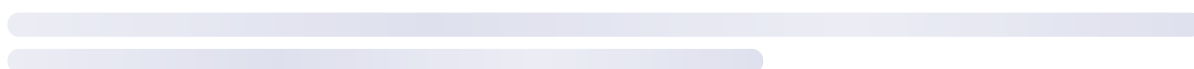
język i komunikacja, zabawy edukacyjne, logiczne myślenie, współpraca, porównywanie, szeregowanie, rozwój poznawczy, proces, słuchanie, pamięć, koncentracja, układanie wzorów

3.

Wiek: 4-12

Gracze: 1-20

Czas: 10 min

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

język i komunikacja, zabawy edukacyjne, logiczne myślenie, współpraca, porównywanie, szeregowanie, rozwój poznawczy, proces, słuchanie, pamięć, koncentracja, układanie wzorów

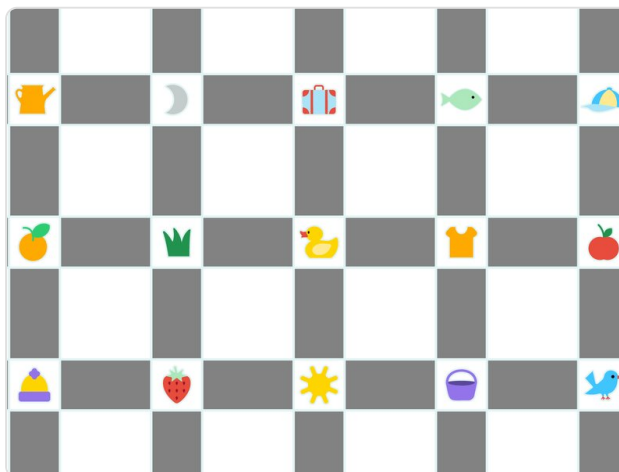


57. Mata: Skrzyżowania

Czytamy mapę i planujemy trasę – orientacja w terenie.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Mapa drogowa na podłodze rozwija umiejętność czytania map i planowania trasy. Dzieci wyznaczają drogi od startu do celu, używają kierunków świata i pojęć przestrzennych, a samochodzikami poruszają się po planszy. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

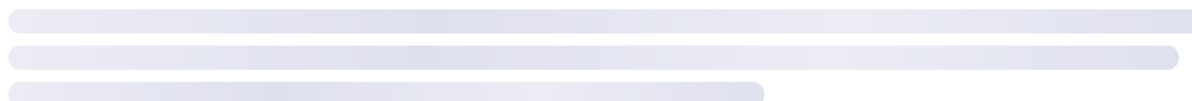
1.

Wiek: 5-8

Gracze: 1-8

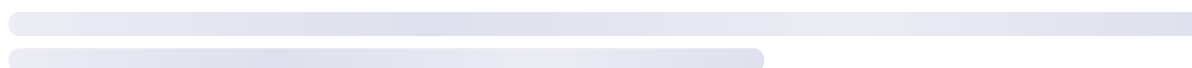
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kodowanie, kierunki, rozumienie poleceń, percepcja wzrokowa

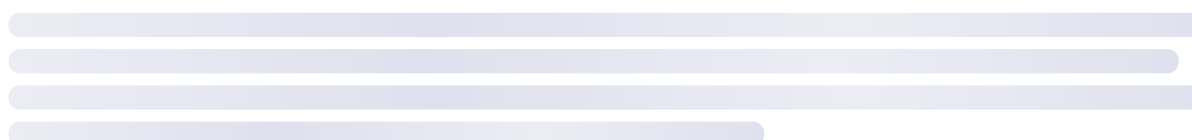
2.

Wiek: 5-8

Gracze: 1-8

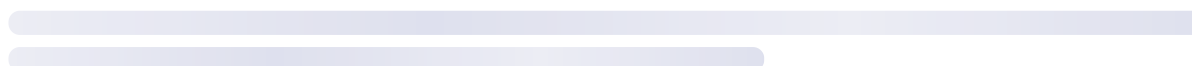
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kodowanie, kierunki, rozumienie poleceń, percepcja wzrokowa

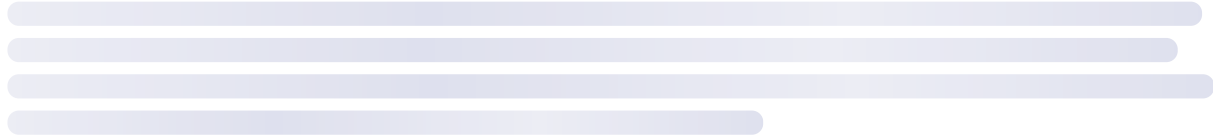
3.

Wiek: 5-8

Gracze: 1-8

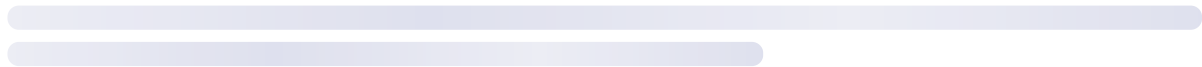
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

kodowanie, kierunki, rozumienie poleceń, percepcja wzrokowa

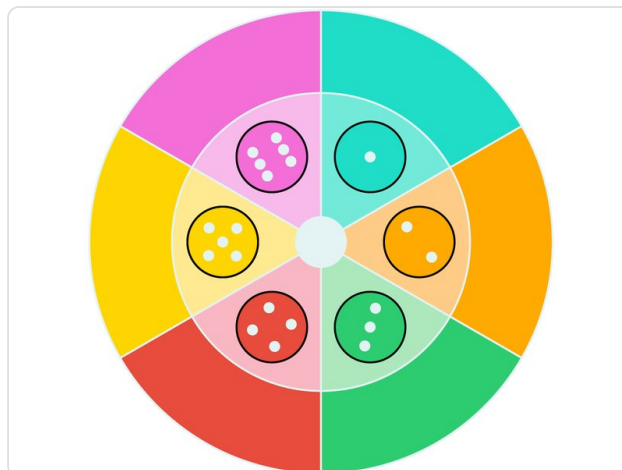


58. Mata: Spinery liczbowe (2)

Losujemy pole butelką i zbieramy punkty, kolory lub wykonujemy zadania ruchowe.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Dwie plansze ze spinerami liczbowymi to kolorowe tarcze do loterii i zadań. Dzieci kręcą plastikową butelką i wykonują przypisane do wylosowanego pola zadanie lub zdobywają punkty, szukają i przynoszą przedmioty w wylosowanych kolorach, a w wersji matematycznej wykonują rzuty woreczkami, sumując trafienia, aby osiągnąć docelową liczbę. Aplikacja zawiera dwa warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 5-8

Gracze: 2-6

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Placeholder for game description]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Placeholder for materials]

Rozwijane umiejętności:

losowanie, celowanie

2.

Wiek: 5-8

Gracze: 2-6

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Placeholder for game description]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Placeholder for materials]

Rozwijane umiejętności:

losowanie, celowanie

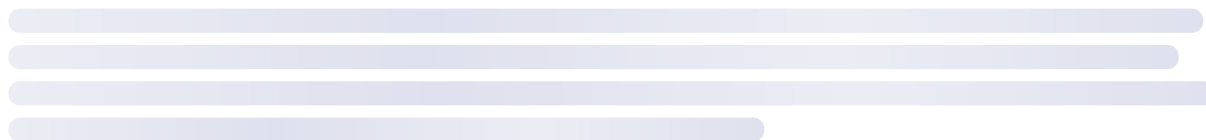
3.

Wiek: 5-8

Gracze: 2-6

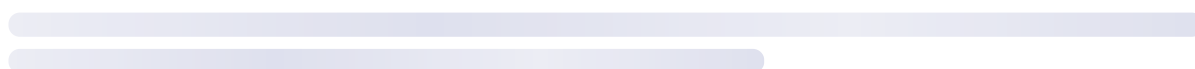
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

losowanie, celowanie

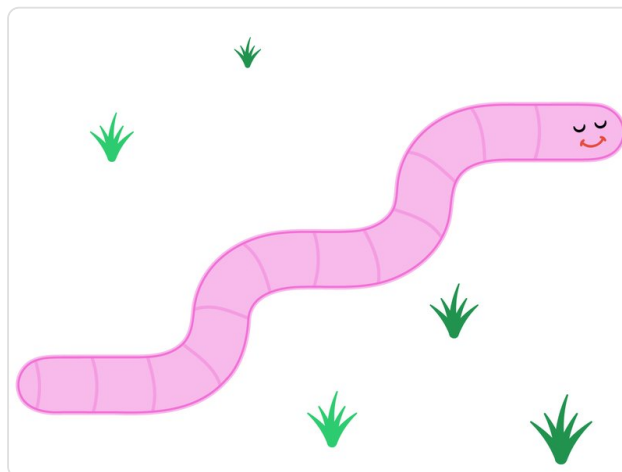


59. Mata: Stopniowanie (2)

Ustawiamy się w kolejności – od najmniejszego do największego.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza stopniowania zachęca dzieci do porządkowania i szeregowania otaczającego świata. Dzieci ustawiają się wg wzrostu, wagi lub daty urodzenia, układają karty z obrazkami od najmniejszego do największego, a starsze dzieci ćwiczą stopniowanie przymiotników. Aplikacja zawiera dwa warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 4-12

Gracze: 3-20

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[Redacted content]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted content]

Rozwijane umiejętności:

język i komunikacja, porównywanie, zabawy edukacyjne, logiczne myślenie, współpraca, szeregowanie, rozwój poznawczy

2.

Wiek: 4-12

Gracze: 1-20

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[Redacted content]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted content]

Rozwijane umiejętności:

język i komunikacja, porównywanie, zabawy edukacyjne, logiczne myślenie, współpraca, szeregowanie, rozwój poznawczy

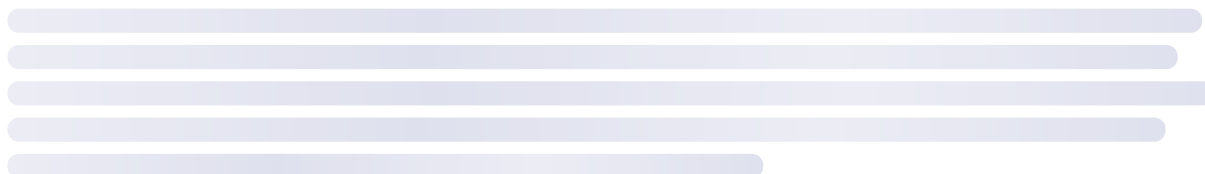
3.

Wiek: 4-12

Gracze: 1-20

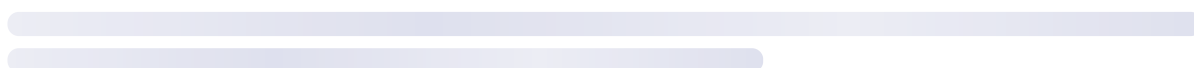
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

język i komunikacja, porównywanie, zabawy edukacyjne, logiczne myślenie, współpraca, szeregowanie, rozwój poznawczy

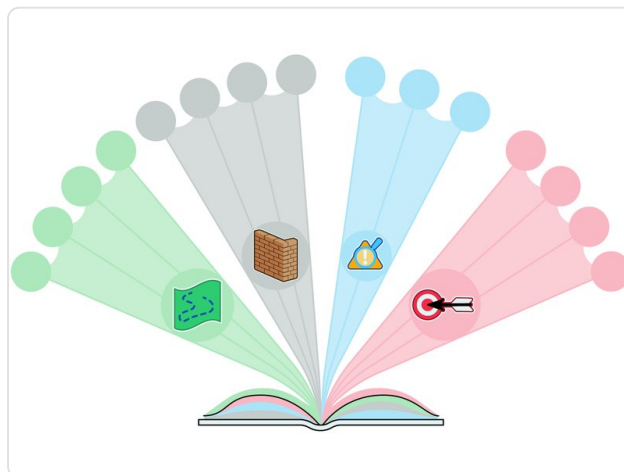


60. Mata: Storyboard

Tworzymy historyjki na planszy z ramkami narracyjnymi.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza z ramkami narracyjnymi wspiera twórczość językową i rozwijanie umiejętności opowiadania. Dzieci układają obrazki w logicznej kolejności, tworzą własne historyjki, ćwiczą narrację i formułowanie wniosków. Uwzględniają w historii elementy takie jak: bohater, zadanie, napotkany problem, punkt zwrotny, sposób rozwiązania. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

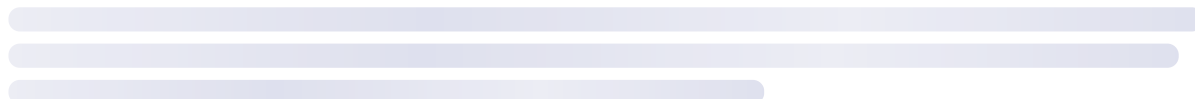
1.

Wiek: 5-9

Gracze: 1-6

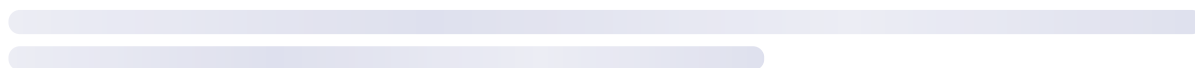
Czas: 30 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

tworzenie zdań i historyjek, szeregowanie, logiczne myślenie, rozwój mowy

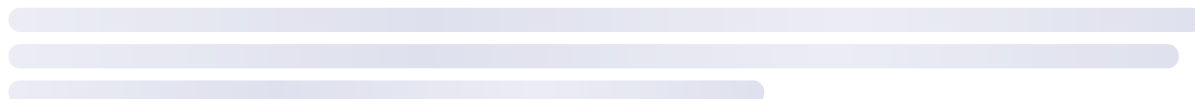
2.

Wiek: 5-9

Gracze: 1-6

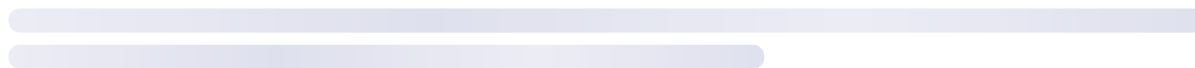
Czas: 30 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

tworzenie zdań i historyjek, szeregowanie, logiczne myślenie, rozwój mowy

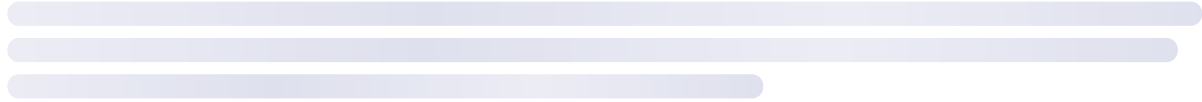
3.

Wiek: 5-9

Gracze: 1-6

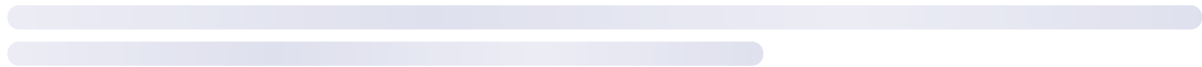
Czas: 30 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

tworzenie zdań i historyjek, szeregowanie, logiczne myślenie, rozwój mowy

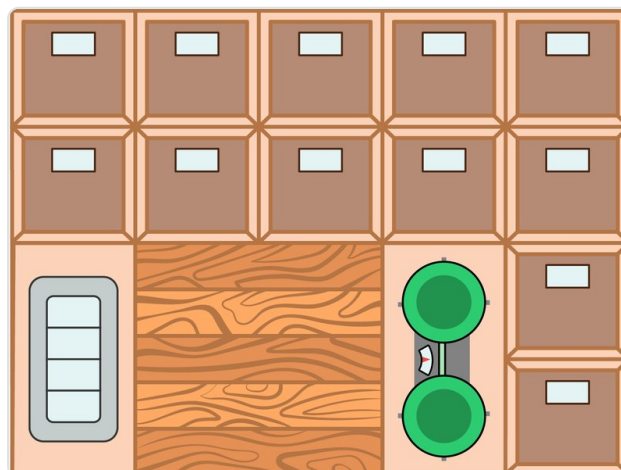


61. Mata: Stragan

Bawimy się w sklep i stragan – ceny, zakupy i role społeczne.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Stragan z własnymi produktami na podłodze zaprasza dzieci do odgrywania ról sprzedawcy i klienta. Dzieci przeliczają pieniądze, negocjują ceny, uczą się nazw produktów spożywczych i ćwiczą komunikację w symulowanej sytuacji zakupów. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 4-8

Gracze: 4-6

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

zakupy, liczenie, matematyka, umiejętności społeczne

2.

Wiek: 4-8

Gracze: 4-6

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

zakupy, liczenie, matematyka, umiejętności społeczne, mierzenie

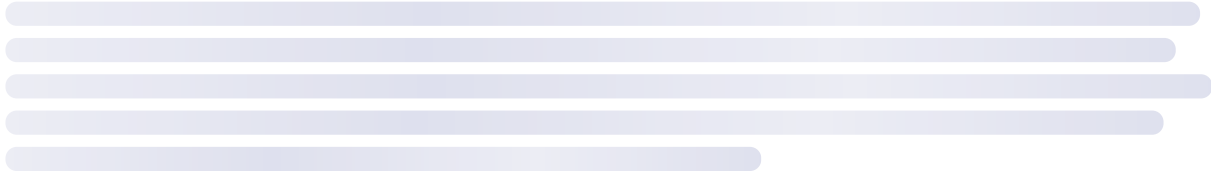
3.

Wiek: 4-8

Gracze: 4-6

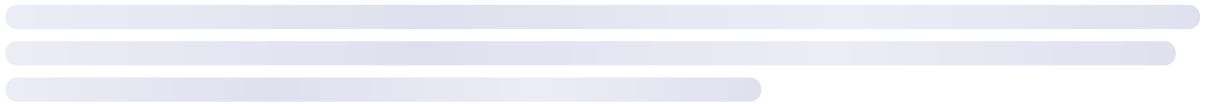
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



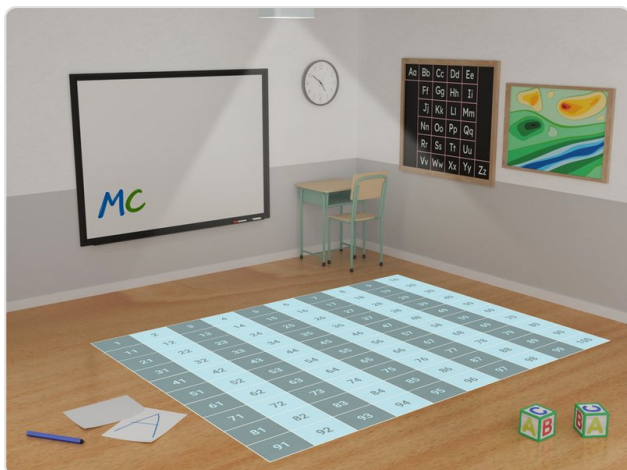
Rozwijane umiejętności:

zakupy, liczenie, matematyka, umiejętności społeczne



62. Mata: Tabele liczbowe (6)

Orientujemy się w dziesiątkach na tablicy liczb – odgadywanie i wyścigi do 100 i 1000.



Wizualizacja użycia maty w praktyce

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Sześć tablic liczbowych uczy orientacji na siatce liczb i działań na dziesiątkach. Dzieci odgadują zakryte liczby analizując rytm dziesiątek, poruszają się po planszy o podaną liczbę dziesiątek i jak najszybciej odnajdują wskazaną liczbę lub wykonują polecenia w stylu: stań o 3 dziesiątki dalej niż 20. Aplikacja zawiera sześć mat cyfrowych.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

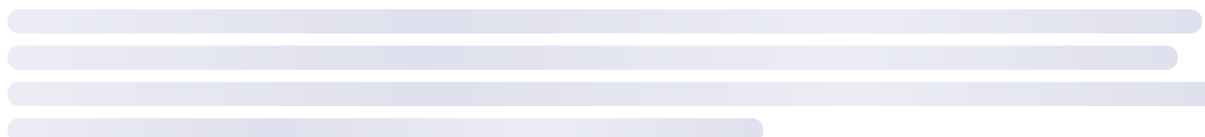
1.

Wiek: 6-9

Gracze: 1-6

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

liczenie, liczenie na konkretach, dodawanie i odejmowanie

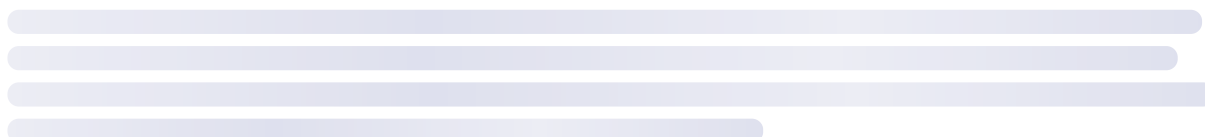
2.

Wiek: 6-9

Gracze: 1-6

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Rozwijane umiejętności:

liczenie, liczenie na konkretach, dodawanie i odejmowanie

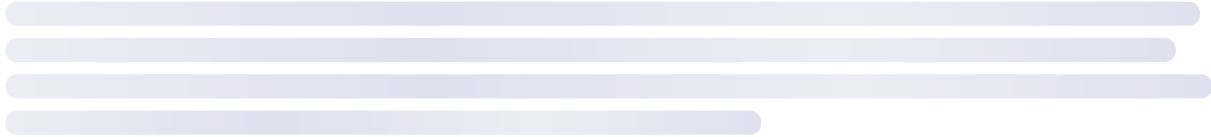
3.

Wiek: 6-9

Gracze: 1-6

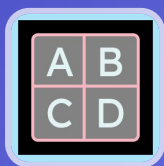
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

liczenie, liczenie na konkretnych, dodawanie i odejmowanie



63. Mata: Tablice z alfabetem (3)

Szukamy liter, chodzimy po alfabecie i podajemy słowa na wskazaną literę.



Wizualizacja użycia maty w praktyce

A	B	C	D	E	
	F	G	H	I	
	J	K	L	M	
	N	O	P	Q	
	R	S	T	U	
	V	W	X	Y	Z

Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Trzy tablice z alfabetem uczą rozpoznawania liter i kolejności alfabetycznej w ruchowy sposób. Dzieci jak najszybciej wskazują podaną literę, przechodzą po planszy zgodnie z kolejnością alfabetu i przyporządkowują wyrazy lub obrazki do odpowiednich liter. W trudniejszym wariancie planszy dzieci grają w gry słowne, odgadyując hasła. Aplikacja zawiera trzy warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

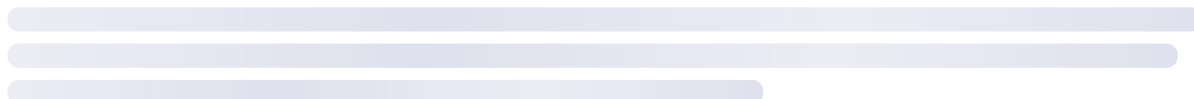
1.

Wiek: 5-8

Gracze: 1-6

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

język i komunikacja, alfabet i słownictwo

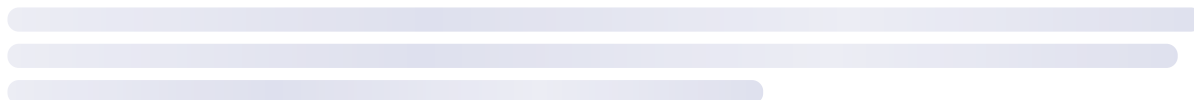
2.

Wiek: 5-8

Gracze: 1-6

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

język i komunikacja, alfabet i słownictwo

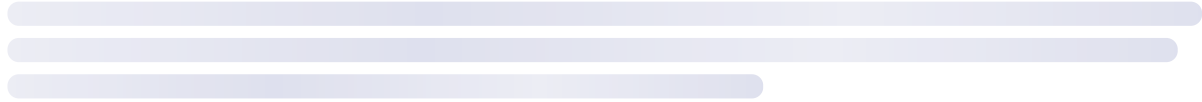
3.

Wiek: 5-8

Gracze: 1-6

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

język i komunikacja, alfabet i słownictwo

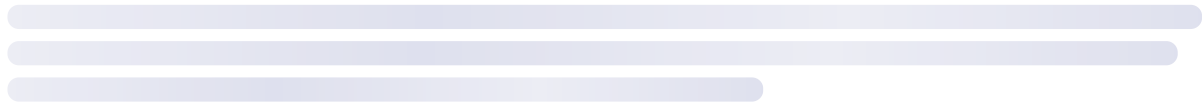
4.

Wiek: 5-8

Gracze: 1-6

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

język i komunikacja, alfabet i słownictwo



64. Mata: Tabliczka mnożenia (4)

Utrwalamy mnożenie – skaczemy na wyniki działań matematycznych.



Wizualizacja użycia maty w praktyce

	1	2	3	4	5
1					
2					
3					
4					
5					

Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Wielka tabliczka mnożenia rozłożona na podłodze sprawia, że nauka rachunków staje się ruchową grą. Dzieci skaczą na pola z wynikami, rywalizują o układanie klocków w linii i zamieniają ćwiczenie w twister matematyczny. Aplikacja zawiera cztery warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 7-11

Gracze: 1-6

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

liczenie, liczenie na konkretach, mnożenie i dzielenie, logiczne myślenie, koncentracja, refleks, matematyka, zabawy ruchowe, pamięć

2.

Wiek: 7-11

Gracze: 1-6

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

Rozwijane umiejętności:

liczenie, liczenie na konkretach, mnożenie i dzielenie, logiczne myślenie, koncentracja, refleks, matematyka, pamięć

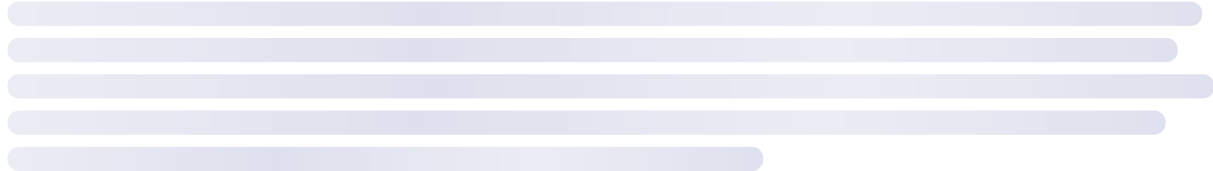
3.

Wiek: 7-11

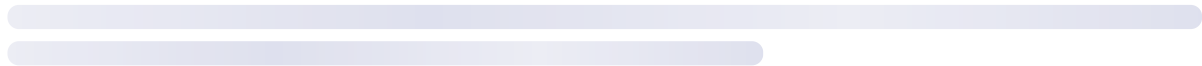
Gracze: 1-6

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

liczenie, liczenie na konkretach, mnożenie i dzielenie, logiczne myślenie, koncentracja, refleks, matematyka, zabawy ruchowe, pamięć

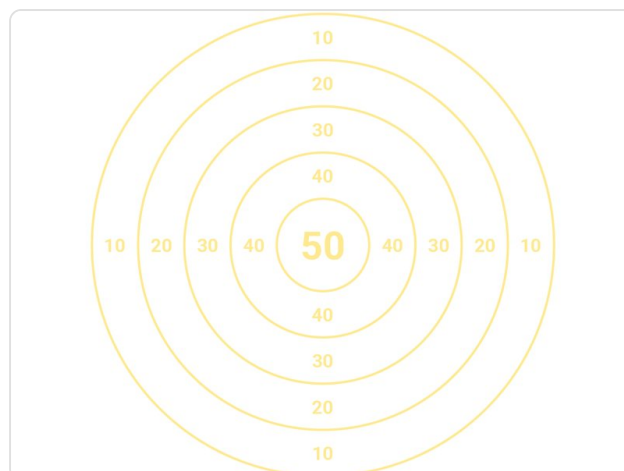


65. Mata: Tarcza strzelecka

Rzuty woreczkami sensorycznymi w tarcze z punktacją – zabawa i matematyka.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Kolorowe tarcze liczbowe łączą zręczność z nauką matematyki. Dzieci rzucają woreczkami sensorycznymi, zdobywają punkty i sumują wyniki, a w trudniejszym wariantcie wykonują rzuty z zasłoniętymi oczami, kierując się wskazówkami kolegów. Aplikacja zawiera sześć mat cyfrowych.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

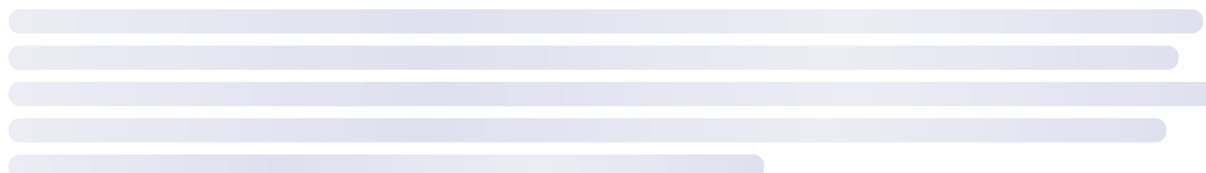
1.

Wiek: 7-12

Gracze: 1-20

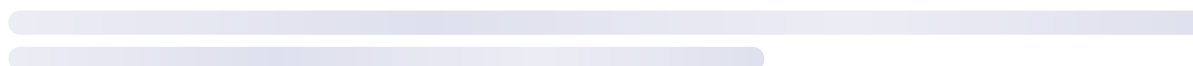
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

matematyka, celowanie, liczenie, zabawy ruchowe, sensoryka, koordynacja wzrokowo-ruchowa, współpraca, motoryka duża, liczby dodatnie i ujemne

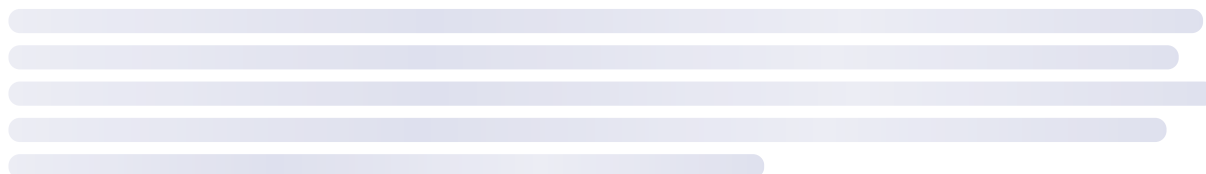
2.

Wiek: 7-12

Gracze: 1-20

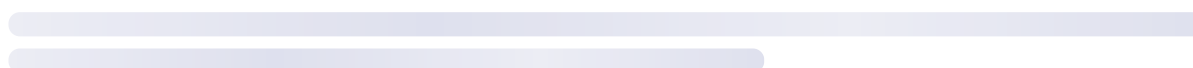
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

matematyka, celowanie, liczenie, dodawanie i odejmowanie, zabawy ruchowe, sensoryka, koordynacja wzrokowo-ruchowa, współpraca, motoryka duża, liczby dodatnie i ujemne

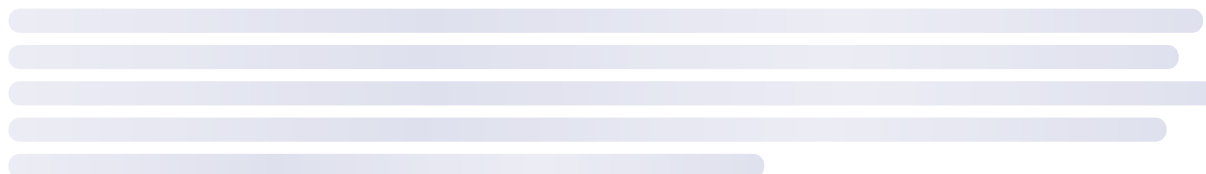
3.

Wiek: 4-8

Gracze: 4-12

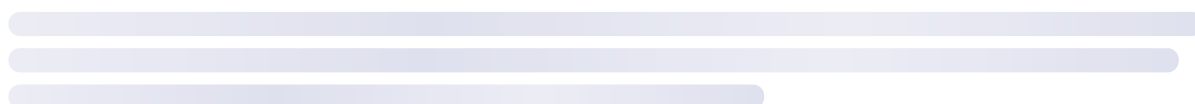
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

matematyka, orientacja przestrzenna, współpraca, celowanie, liczenie, zabawy ruchowe, sensoryka, koordynacja wzrokowo-ruchowa, motoryka duża

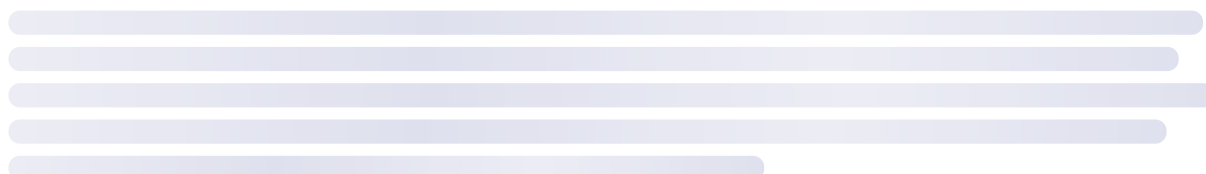
4.

Wiek: 7-12

Gracze: 4-12

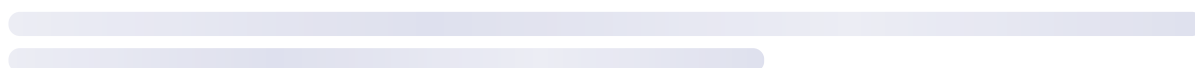
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

matematyka, celowanie, liczenie, zabawy ruchowe, sensoryka, koordynacja wzrokowo-ruchowa, współpraca, motoryka duża

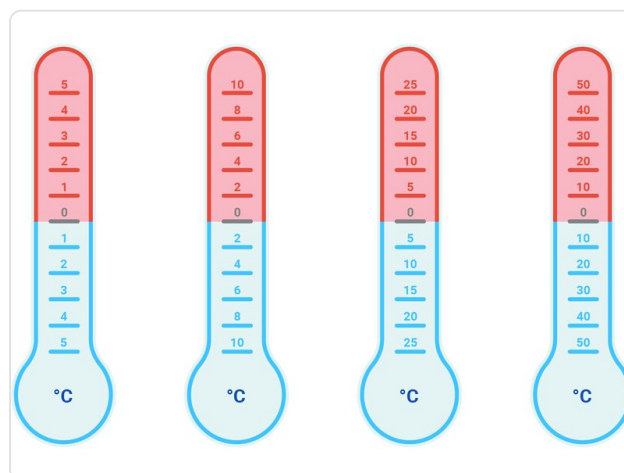


66. Mata: Termometry

Odczytujemy temperaturę na wielkich termometrach podłogowych.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Termometry na podłodze czynią abstrakcyjne pojęcie temperatury namacalnym. Dzieci odczytują i porównują temperatury, powiązują je z porami roku i pogodą oraz układają scenki z odpowiednim ubiorem. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

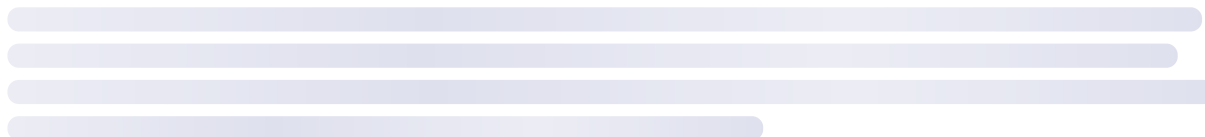
1.

Wiek: 4-10

Gracze: 2-6

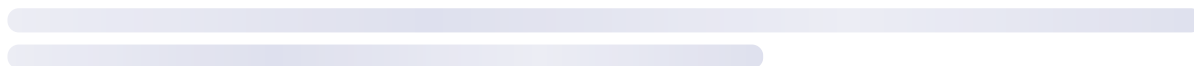
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

mierzenie, pogoda, matematyka, geografia, logiczne myślenie, sensoryka

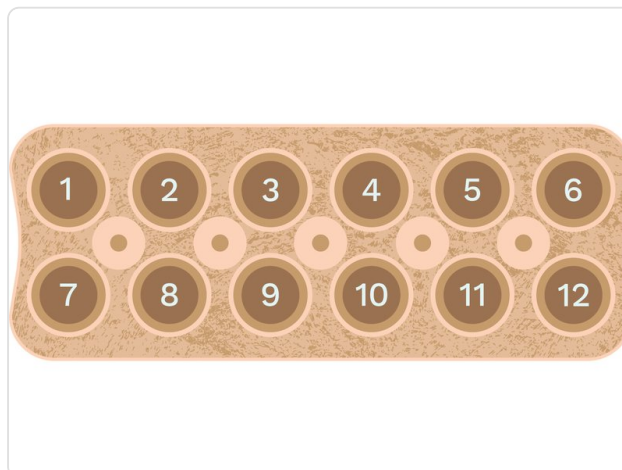


67. Mata: Tuzin jaj (2)

Liczenie do 12 i odkrywanie ułamków przez karton jaj.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Karton dwunastu jaj to doskonały model do nauki działań matematycznych do 12 i podstaw ułamków. Dzieci układają jaja w grupach, dzielą tuzin na równe części (2×6 , 3×4) i odkrywają matematyczne relacje między liczbami. Aplikacja zawiera dwa warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

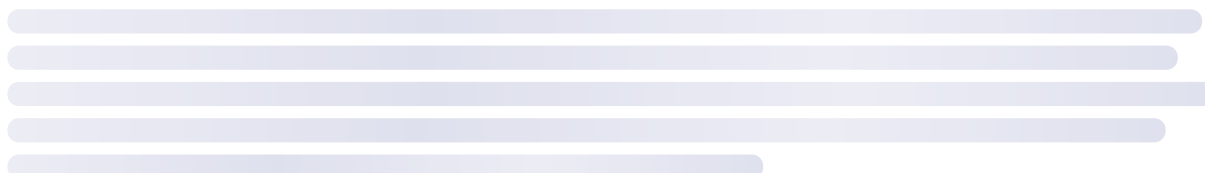
1.

Wiek: 4-8

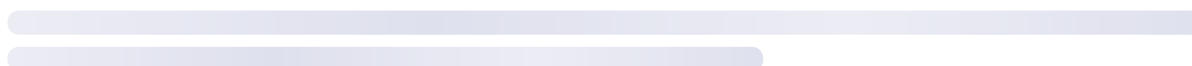
Gracze: 4-8

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

liczenie na konkretach, liczenie, matematyka, dodawanie i odejmowanie, spostrzegawczość, motoryka duża

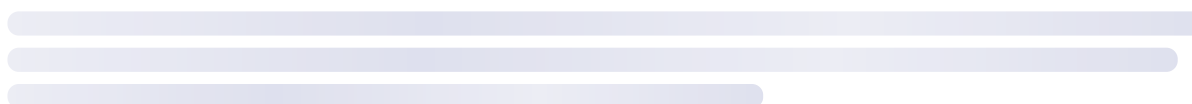
2.

Wiek: 4-8

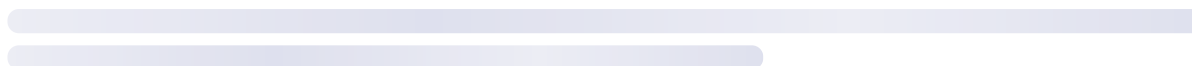
Gracze: 4-8

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

liczenie na konkretach, liczenie, matematyka, dodawanie i odejmowanie, spostrzegawczość, motoryka duża

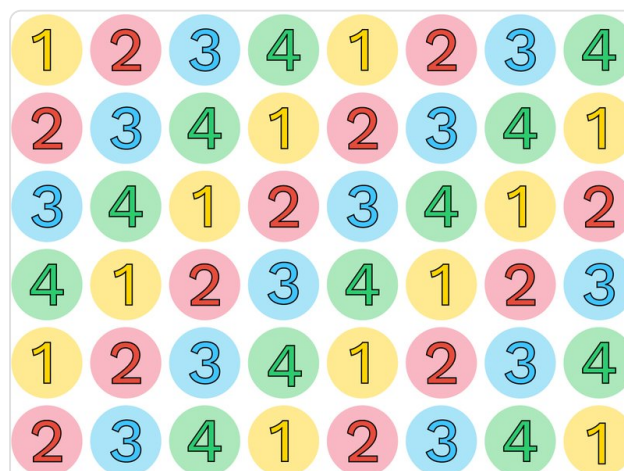


68. Mata: Twister ABC (2)

Gra twister z literami lub liczbami – ręce i nogi w akcji.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansze twistera z literami łączą naukę alfabetu z energiczną grą ruchową. Dzieci wykonują polecenia prowadzącego stawiając ręce i nogi na wskazanych literach, a w trudniejszym wariancie podają słowo zaczynające się na wskazaną literę zanim wykonają ruch. W wariancie w liczbami zamiast liter prowadzący wypowiada liczby lub działania matematyczne. Aplikacja zawiera dwa warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 4-8

Gracze: 2-6

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

skakanie, kolory, zabawy ruchowe, koordynacja wzrokowo-ruchowa, orientacja przestrzenna, alfabet i słownictwo, język i komunikacja, koncentracja, refleks, rozumienie poleceń, pamięć, zabawy integracyjne, zabawy edukacyjne, współpraca, motoryka duża, słuchanie

2.

Wiek: 4-8

Gracze: 2-6

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

skakanie, kolory, zabawy ruchowe, koordynacja wzrokowo-ruchowa, orientacja przestrzenna, alfabet i słownictwo, język i komunikacja, koncentracja, refleks, rozumienie poleceń, pamięć, zabawy integracyjne, zabawy edukacyjne, współpraca, motoryka duża, słuchanie



69. Mata: Ubrania

Rozpoznajemy ubrania i dobieramy je do pogody i okazji.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza z ubraniami uczy dzieci nazw artykułów odzieżowych i zasad doboru stroju. Dzieci dopasowują ubrania do pory roku, pogody i okazji, klasyfikują je i ćwiczą słownictwo w zabawie. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

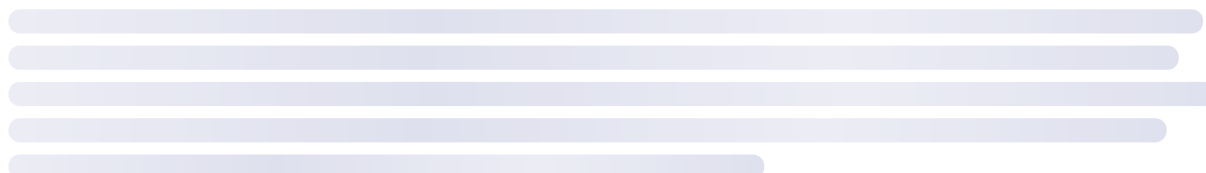
1.

Wiek: 4-7

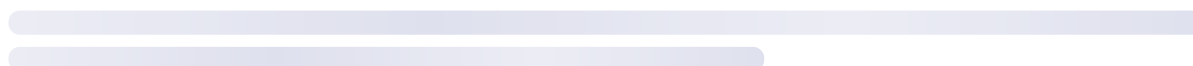
Gracze: 2-6

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

zasady, pogoda, opisywanie, spostrzegawczość, ciało, klasyfikowanie, pory roku, kreatywność, koordynacja wzrokowo-ruchowa, umiejętności społeczne

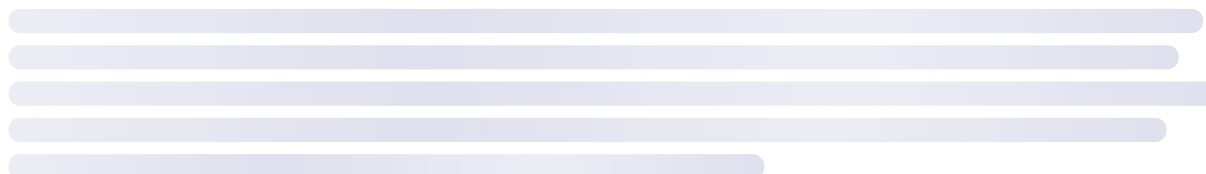
2.

Wiek: 4-7

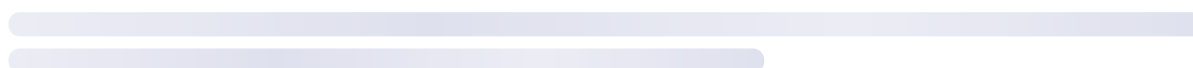
Gracze: 2-6

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

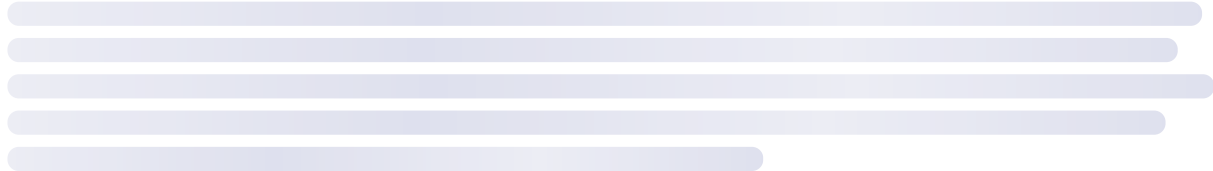
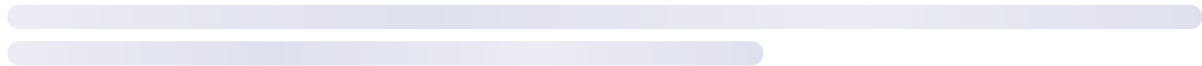
zasady, pogoda, opisywanie, spostrzegawczość, ciało, klasyfikowanie, pory roku, kreatywność, koordynacja wzrokowo-ruchowa, umiejętności społeczne

3.

Wiek: 4-7

Gracze: 2-6

Czas: 15 min

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

zasady, pogoda, opisywanie, spostrzegawczość, ciało, klasyfikowanie, pory roku, kreatywność, koordynacja wzrokowo-ruchowa, umiejętności społeczne

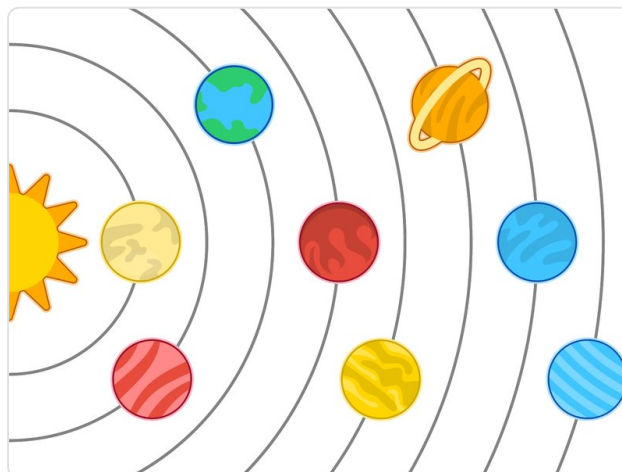


70. Mata: Układ słoneczny

Poznajemy planety Układu Słonecznego – ruch, quiz i rzuty.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Wielki układ słoneczny na podłodze ożywia naukę astronomii. Dzieci wcielają się w planety krążące wokół Słońca, odpowiadają na pytania quizowe o planetach i rzucają woreczkami, by zdobyć kolejne planety. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

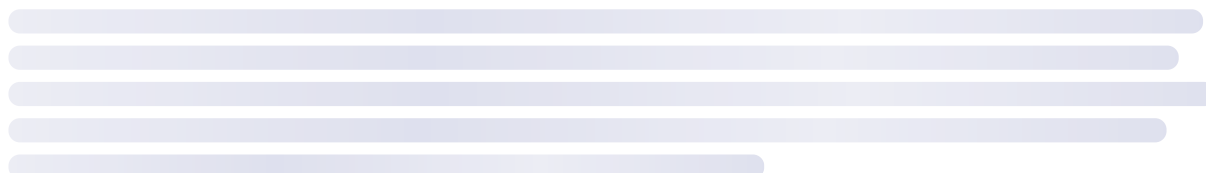
1.

Wiek: 4-10

Gracze: 4-12

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

ziemia, natura, astronomia, zabawy ruchowe, koordynacja wzrokowo-ruchowa, rytm, orientacja przestrzenna, spostrzegawczość, refleks, zabawy edukacyjne

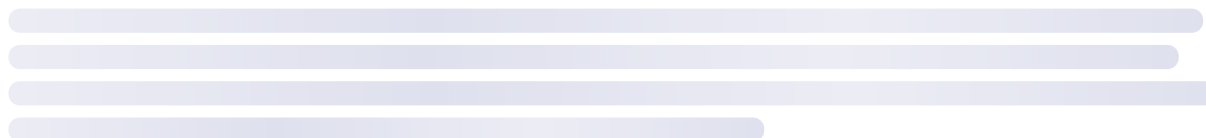
2.

Wiek: 4-10

Gracze: 4-12

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Rozwijane umiejętności:

ziemia, natura, astronomia, koordynacja wzrokowo-ruchowa, rytm, zabawy ruchowe, orientacja przestrzenna, spostrzegawczość, refleks, zabawy edukacyjne

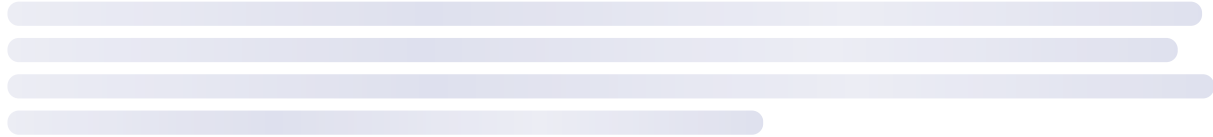
3.

Wiek: 4-10

Gracze: 4-12

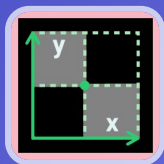
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

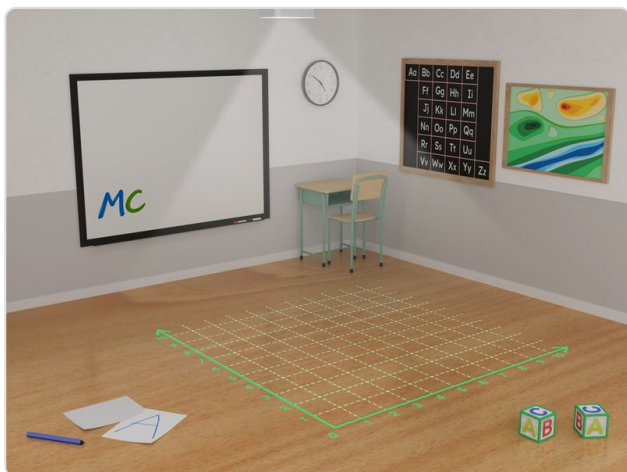
Rozwijane umiejętności:

ziemia, natura, astronomia, zabawy ruchowe, koordynacja wzrokowo-ruchowa, rytm, orientacja przestrzenna, spostrzegawczość, refleks, zabawy edukacyjne

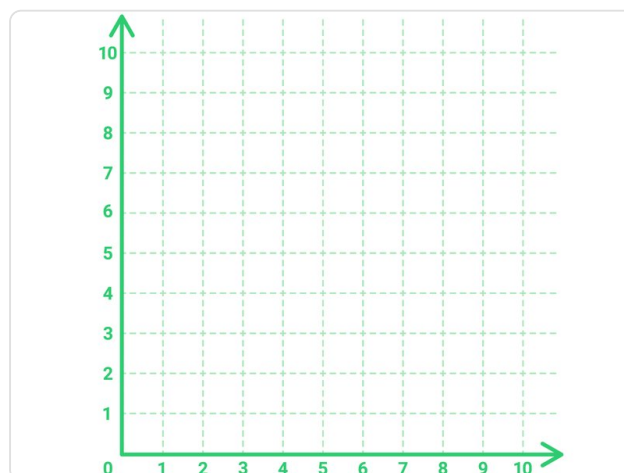


71. Mata: Układ współrzędnych (3)

Odczytujemy i podajemy współrzędne (x, y) na osi kartezjańskiej.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Układ współrzędnych na podłodze czyni geometrię analityczną namacalną i interaktywną. Dzieci jak najszybciej docierają do podanego punktu i kładą tam klocek, na zmianę wykonują polecenia i sprawdzają poprawność, rozwijając rozumienie osi X i Y przez aktywny ruch. Płaszczyzna kartezjańska w ruchu! Aplikacja zawiera trzy warianty planszy o rosnącym stopniu trudności.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

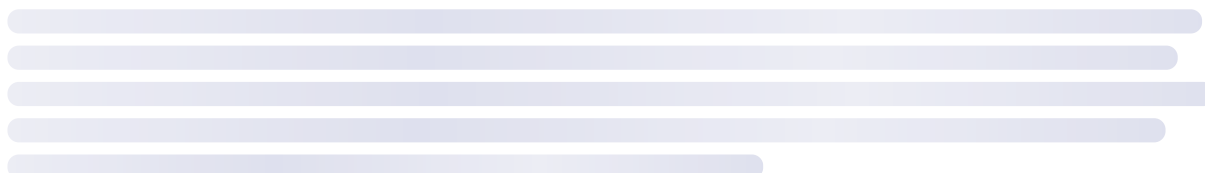
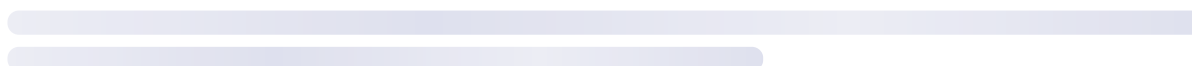
Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 5-12

Gracze: 4-12

Czas: 18 min

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

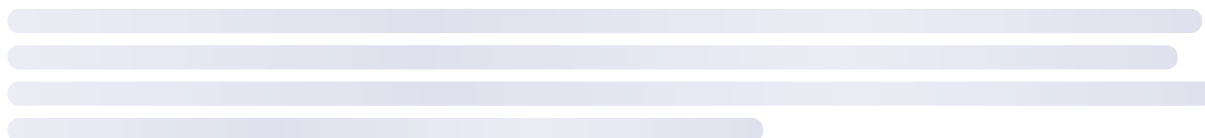
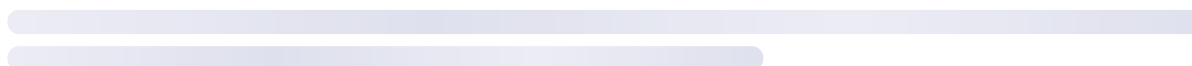
współrzędne, mierzenie, kodowanie, zabawy edukacyjne, logiczne myślenie, zabawy ruchowe, sensoryka, zabawy integracyjne

2.

Wiek: 5-12

Gracze: 4-12

Czas: 18 min

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

współrzędne, mierzenie, kodowanie, zabawy edukacyjne, logiczne myślenie, zabawy ruchowe, sensoryka, zabawy integracyjne



72. Mata: Walizka

Pakujemy walizkę na podróż – co wziąć do każdej pory roku?



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Wielka walizka na podłodze angażuje dzieci w aktywne myślenie i planowanie. Drużyny rywalizują w wyszukiwaniu i pakowaniu przedmiotów wg listy lub pory roku, a zagadka destynacji pobudza wyobraźnię i słownictwo. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 6-10

Gracze: 4-12

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Placeholder for game description]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Placeholder for materials]

Rozwijane umiejętności:

planowanie, zasady, środowisko, pogoda, rywalizacja, refleks, klasyfikowanie, sensoryka

2.

Wiek: 6-10

Gracze: 4-12

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Placeholder for game description]

◆ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:

[Placeholder for materials]

Rozwijane umiejętności:

planowanie, zasady, środowisko, pogoda, rywalizacja, refleks, klasyfikowanie, sensoryka

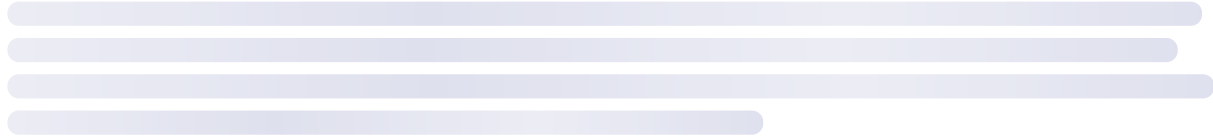
3.

Wiek: 6-10

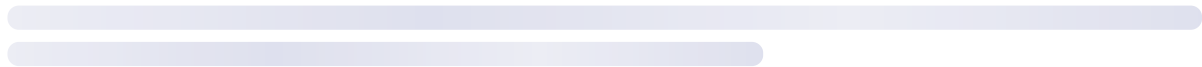
Gracze: 4-12

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

planowanie, zasady, środowisko, pogoda, rywalizacja, refleks, klasyfikowanie, sensoryka

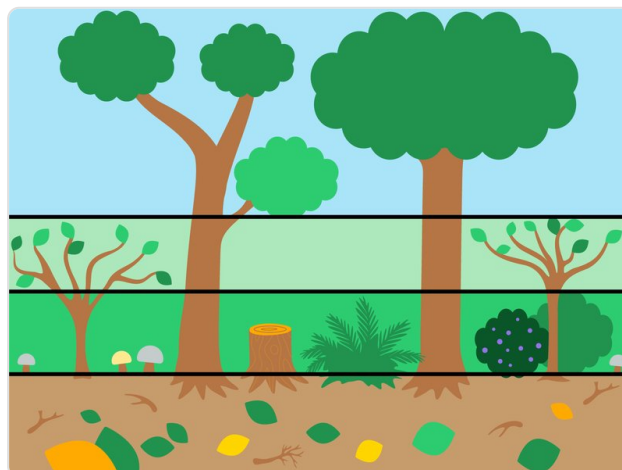


73. Mata: Warstwy lasu

Poznajemy warstwy lasu i ich mieszkańców.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza warstw lasu prowadzi dzieci przez ściółkę, podszyt, drzewostan i korony drzew. Dzieci przemieszczają się między warstwami wykonując przypisane im wyzwania ruchowe, wymyślają krótkie historyjki o zwierzętach z każdej warstwy i dopasowują karty z ilustracjami leśnych zwierząt do właściwego piętra lasu. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

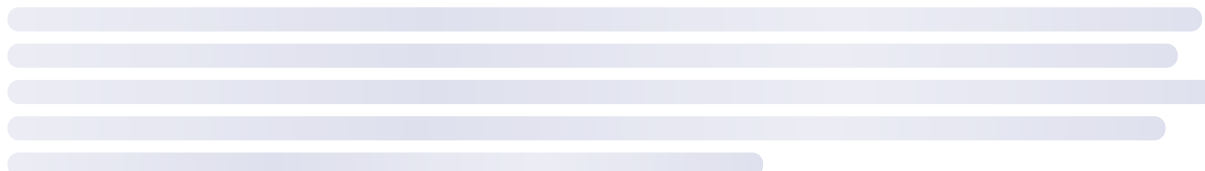
1.

Wiek: 3-8

Gracze: 1-10

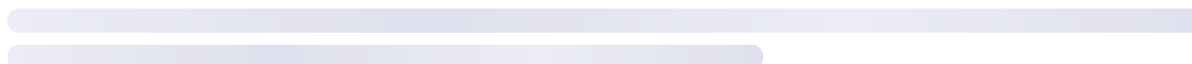
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

natura, środowisko, motoryka duża, kreatywność, zabawy ruchowe

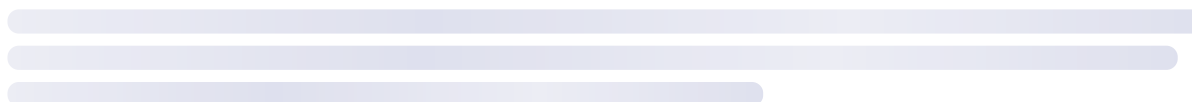
2.

Wiek: 3-8

Gracze: 1-10

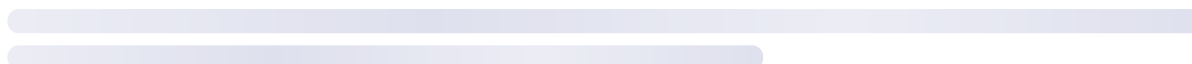
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

natura, środowisko, motoryka duża, kreatywność, zabawy ruchowe

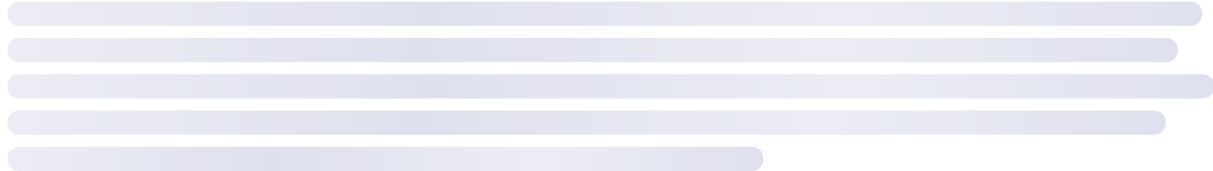
3.

Wiek: 3-8

Gracze: 1-10

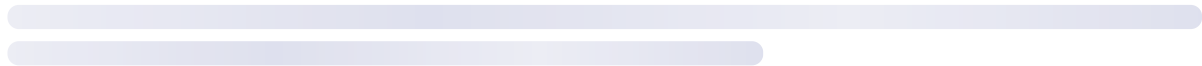
Czas: 20 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

natura, środowisko, motoryka duża, kreatywność, zabawy ruchowe

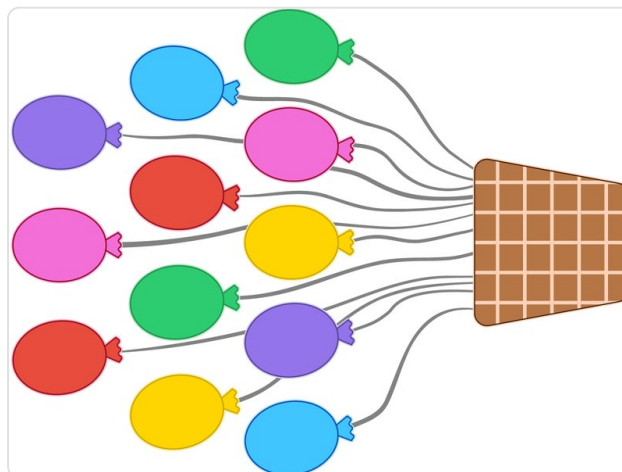


74. Mata: Wesole miasteczko (2)

Skaczemy po balonach i gondolach karuzeli – liczby, sylaby i kolorowe trofea.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Dwie plansze wesołego miasteczka – balony i wielkie koło z gondolami – łączą ruch z nauką liczb, sylab i kolorów. Dzieci skaczą po balonach w sekwencjach kolorów podanych przez nauczyciela, rzucają woreczkami sensorycznymi i zdobywają kolorowe trofea, a na gondolach karuzeli czytają sylaby i słowa oraz ustawiają liczby będące wynikami działań matematycznych. Aplikacja zawiera dwie maty cyfrowe.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 4-10

Gracze: 6-12

Czas: 25 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text]

[Dostępne w pełnej wersji](#)**Potrzebne materiały:**

[Redacted text]

Rozwijane umiejętności:

celowanie, liczenie, kolory, alfabet i słownictwo, zabawy ruchowe, czytanie, język i komunikacja, losowanie, skakanie, zadania oparte na treści, matematyka, orientacja przestrzenna, współpraca, logiczne myślenie

2.

Wiek: 4-10

Gracze: 6-12

Czas: 25 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text]

[Dostępne w pełnej wersji](#)**Potrzebne materiały:**

[Redacted text]

Rozwijane umiejętności:

celowanie, liczenie, kolory, alfabet i słownictwo, czytanie, współpraca, język i komunikacja, losowanie, skakanie, zadania oparte na treści, zabawy ruchowe, matematyka, orientacja przestrzenna, logiczne myślenie

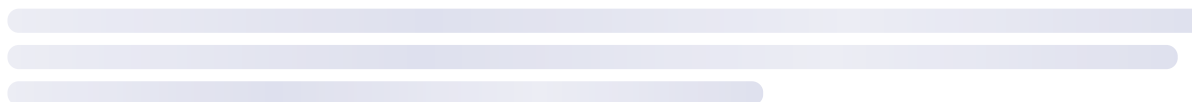
3.

Wiek: 4-10

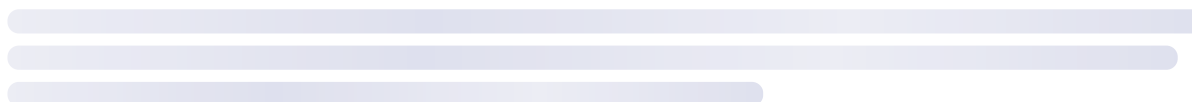
Gracze: 6-12

Czas: 25 min

Przebieg zabawy:

[Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

celowanie, liczenie, kolory, alfabet i słownictwo, zabawy ruchowe, czytanie, współpraca, język i komunikacja, losowanie, skakanie, zadania oparte na treści, matematyka, orientacja przestrzenna, logiczne myślenie

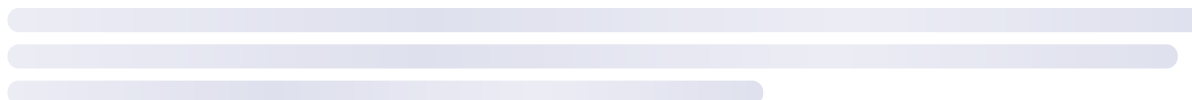
4.

Wiek: 4-10

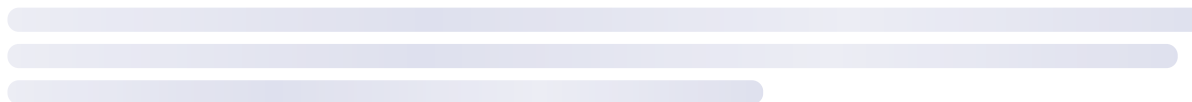
Gracze: 6-12

Czas: 25 min

Przebieg zabawy:

[Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

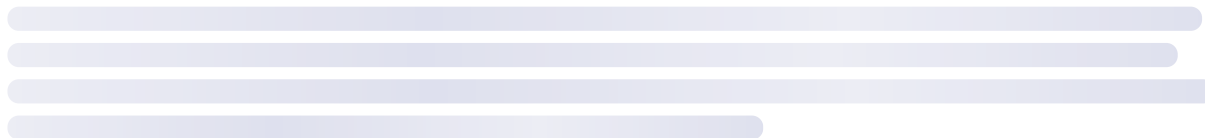
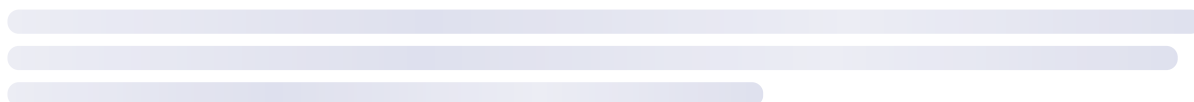
celowanie, liczenie, kolory, alfabet i słownictwo, czytanie, współpraca, język i komunikacja, losowanie, skakanie, zadania oparte na treści, zabawy ruchowe, matematyka, orientacja przestrzenna, logiczne myślenie

5.

Wiek: 4-10

Gracze: 6-12

Czas: 25 min

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

celowanie, liczenie, kolory, alfabet i słownictwo, czytanie, współpraca, język i komunikacja, losowanie, skakanie, zadania oparte na treści, zabawy ruchowe, matematyka, orientacja przestrzenna, logiczne myślenie

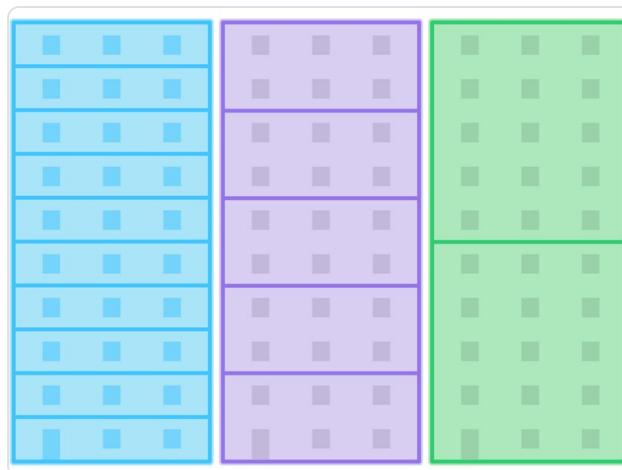


75. Mata: Wieżowce (3)

Zaznaczamy piętra wieżowców liną i rozumiemy ułamki przez podział budynku.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Trzy plansze wieżowców uczą rozumienia i porównywania ułamków przez wizualny podział budynku na kondygnacje. Dzieci zaznaczają linią odpowiednią liczbę pięter wynikającą z podanego ułamka, porównują zaznaczone części dwóch budynków i dzielą wieżowiec na równe kondygnacje zgodnie z podanym mianownikiem. Aplikacja zawiera trzy warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

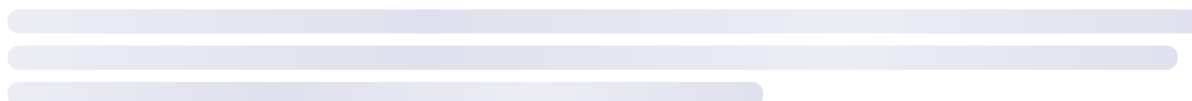
1.

Wiek: 7-10

Gracze: 1-4

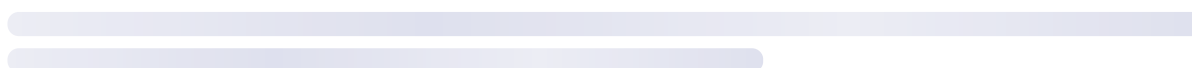
Czas: 25 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

ułamki, mnożenie i dzielenie, kodowanie

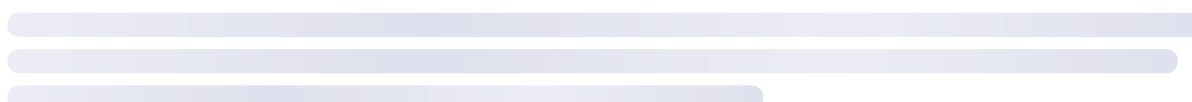
2.

Wiek: 7-10

Gracze: 1-4

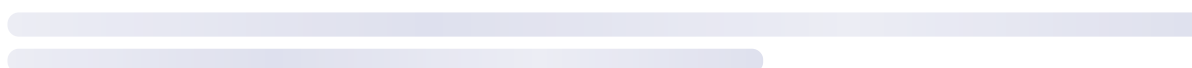
Czas: 25 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

ułamki, mnożenie i dzielenie, kodowanie

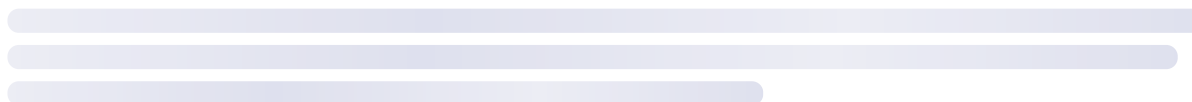
3.

Wiek: 7-10

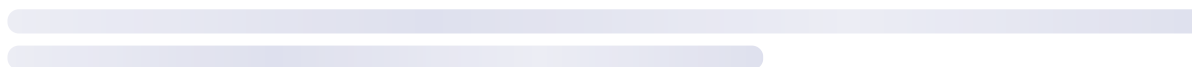
Gracze: 1-4

Czas: 25 min

Przebieg zabawy:

[Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

ułamki, mnożenie i dzielenie, kodowanie

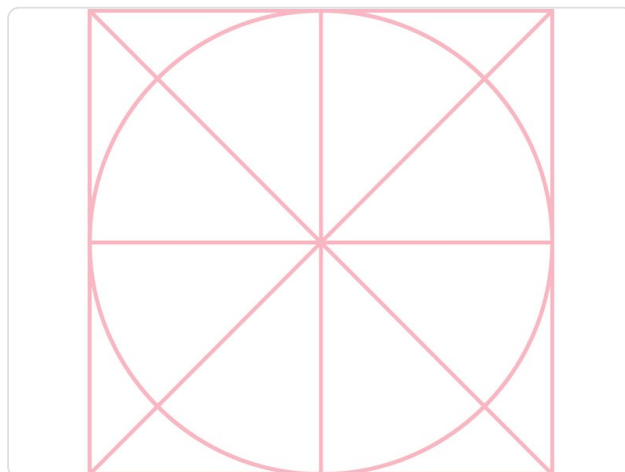


76. Mata: Wzory z linii (4)

Szukamy ukrytych kształtów w siatce linii i liczymy figury geometryczne.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansze ze wzorami z linii rozwija spostrzegawczość i myślenie analityczne. Dzieci spacerują po liniach planszy i zaznaczają liną ukryte kształty i przedmioty dostrzegane w siatce, a następnie liczą ile jest na planszy kwadratów, trójkątów i innych figur geometrycznych. Aplikacja zawiera pięć mat cyfrowych.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

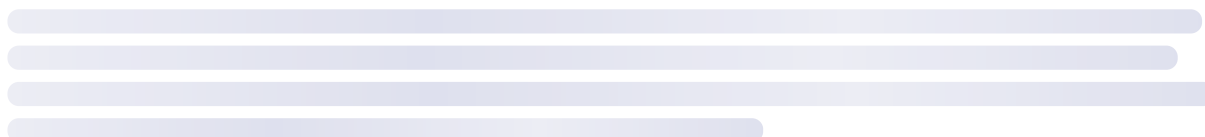
1.

Wiek: 6-12

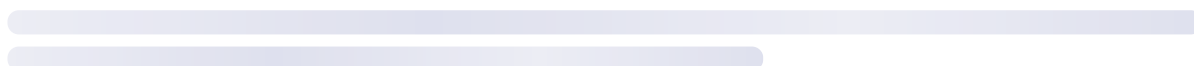
Gracze: 2-6

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

układanie wzorów, kreatywność, kształty, spostrzegawczość, koncentracja, orientacja przestrzenna

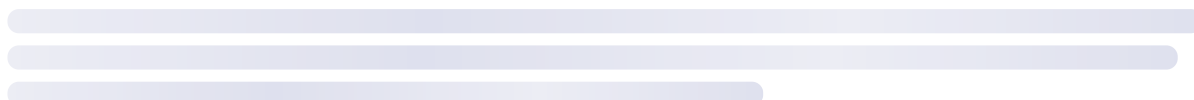
2.

Wiek: 6-12

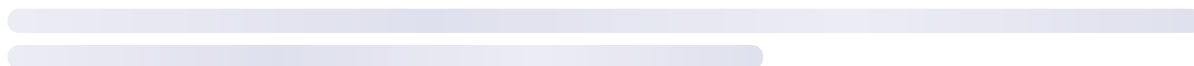
Gracze: 2-6

Czas: 15 min

Przebieg zabawy:

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

układanie wzorów, kreatywność, kształty, spostrzegawczość, koncentracja, orientacja przestrzenna



77. Mata: Zawody

Poznajemy zawody i ich narzędzia – kim chcę zostać?



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza zawodów wprowadza dzieci w świat pracy i ról społecznych. Dzieci łączą zawody z charakterystycznymi narzędziami i czynnościami, odgrywają role zawodowe i dyskutują o tym, jakie umiejętności są potrzebne w różnych profesjach. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 5-10

Gracze: 4-12

Czas: 18 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)**Potrzebne materiały:**

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

zasady, opisywanie, zawody, zabawa tematyczna, kreatywność, zabawy ruchowe, współpraca, zabawy edukacyjne

2.

Wiek: 5-10

Gracze: 4-12

Czas: 18 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)**Potrzebne materiały:**

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

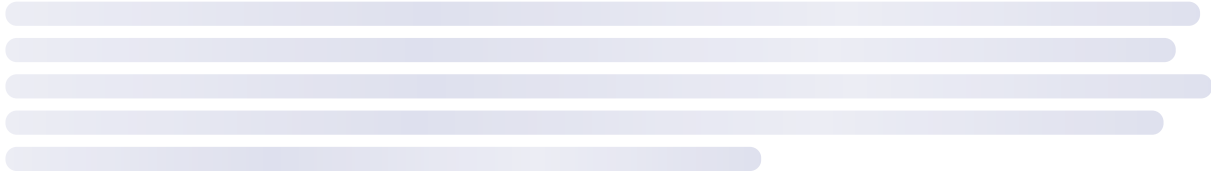
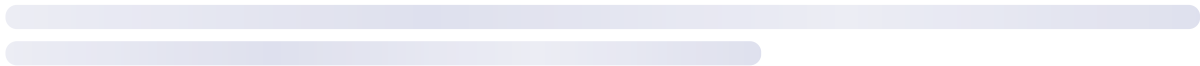
zasady, opisywanie, zawody, zabawa tematyczna, kreatywność, zabawy ruchowe, współpraca, zabawy edukacyjne

3.

Wiek: 5-10

Gracze: 4-12

Czas: 18 min

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

zasady, opisywanie, zawody, zabawa tematyczna, kreatywność, zabawy ruchowe, współpraca, zabawy edukacyjne

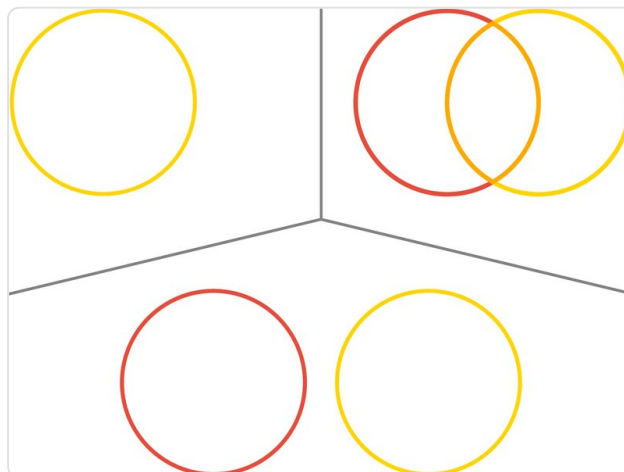


78. Mata: Zbiory (2)

Klasyfikujemy przedmioty i tworzymy zbiory oraz ich części wspólne.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza zbiorów z diagramami Venna rozwija logiczne myślenie i umiejętność klasyfikowania. Dzieci dzielą przedmioty na grupy wg wybranej cechy, szukają części wspólnych zbiorów i odkrywają, że jeden przedmiot może należeć do wielu kategorii. Aplikacja zawiera dwa warianty planszy.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 7-11

Gracze: 6-15

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)**Potrzebne materiały:**

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

spostrzegawczość, porównywanie, klasyfikowanie, współpraca, logiczne myślenie, umiejętności społeczne

2.

Wiek: 7-11

Gracze: 6-15

Czas: 20 min

Przebieg zabawy:

[Redacted text block]

[♦ Dostępne w pełnej wersji](#)**Potrzebne materiały:**

[Redacted text block]

Rozwijane umiejętności:

spostrzegawczość, porównywanie, klasyfikowanie, współpraca, logiczne myślenie, umiejętności społeczne

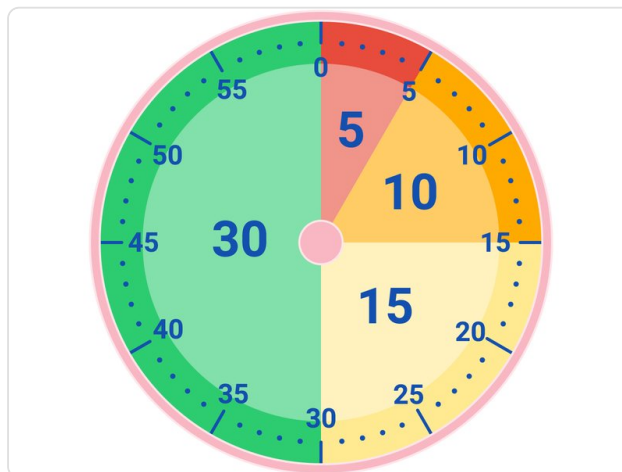


79. Mata: Zegar (6)

Nauka odczytywania minut i godzin. Układajcie wskazówki na dużym zegarze.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Duże tarcze zegarowe zachęcają dzieci do odkrywania tajemnic mierzenia czasu. Dzieci poznają budowę tarczy zegarowej, uczą się interpretować przedziały czasowe, zaznaczać i odczytywać godziny. Aplikacja zawiera pięć mat cyfrowych.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłogę. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

Propozycje zabaw i gier

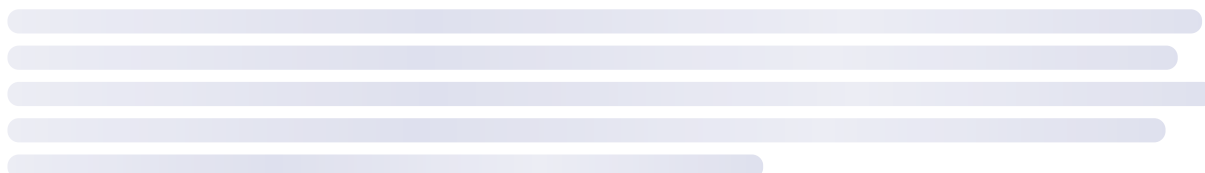
1.

Wiek: 5-8

Gracze: 2-12

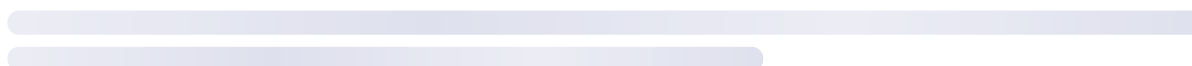
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

czas, matematyka, zegar, motoryka duża, zabawa tematyczna

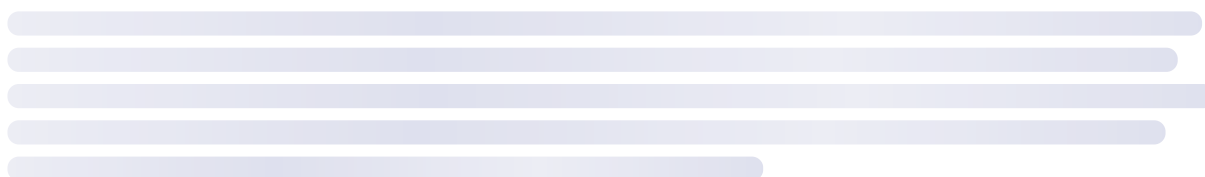
2.

Wiek: 7-10

Gracze: 2-12

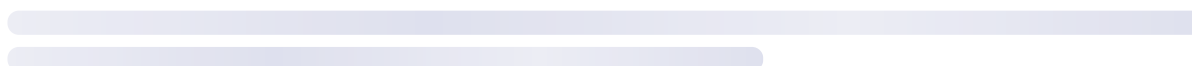
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

czas, matematyka, zegar, motoryka duża, dodawanie i odejmowanie

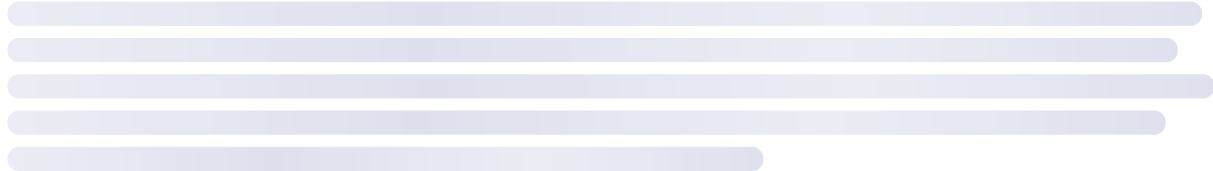
3.

Wiek: 5-8

Gracze: 2-12

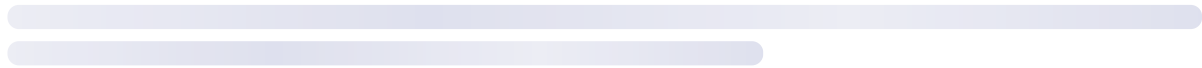
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

czas, matematyka, zegar, motoryka duża



80. Mata: Żywioty

Odkrywamy cztery żywioły – woda, powietrze, ziemia i ogień.



Wizualizacja użycia maty w praktyce



Układ planszy projekcyjnej

O aplikacji

Plansza czterech żywiołów łączy naukę o przyrodzie z ekspresją ruchową. Dzieci reagują na wywołany żywioł odpowiednim ruchem – płynnym jak woda, lekkim jak powietrze, ciężkim jak ziemia lub energicznym jak ogień – i dopasowują do żywiołów karty z ilustracjami. Aplikacja zawiera jedną matę cyfrową.

Zastosowanie: Aplikacja wyświetla statyczną planszę jako dużą cyfrową matę przeznaczoną do projekcji na podłodze. Cyfrowa mata służy do organizacji zajęć edukacyjnych w przedszkolu i szkole, w tym ćwiczeń i zabaw ruchowych z wykorzystaniem dowolnych rekwizytów.

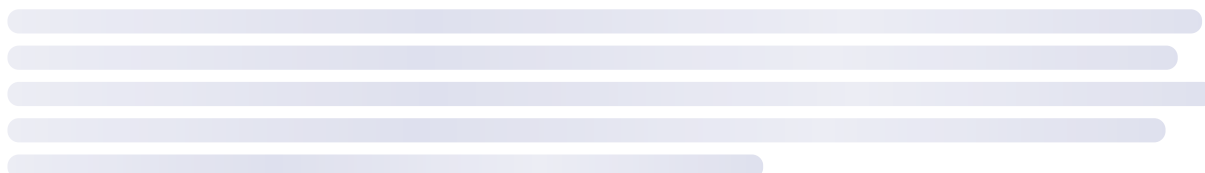
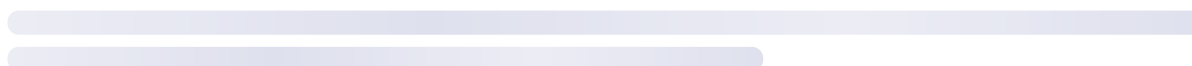
Propozycje zabaw i gier

1.

Wiek: 5-10

Gracze: 4-12

Czas: 15 min

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

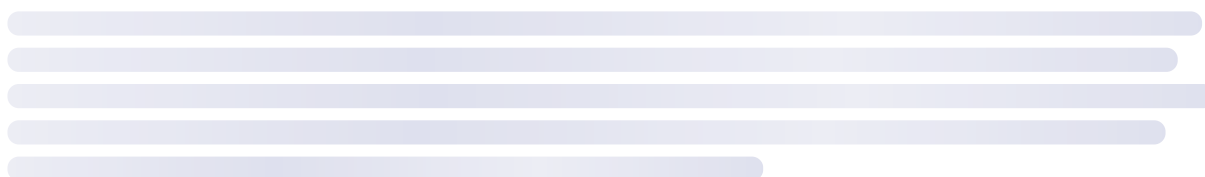
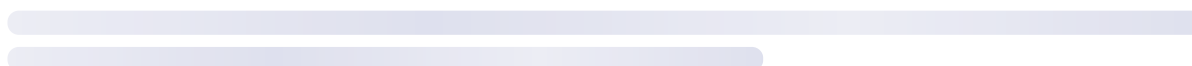
natura, środowisko, ziemia, żywioty, refleks, koncentracja, zabawy ruchowe, słuchanie

2.

Wiek: 5-10

Gracze: 4-12

Czas: 15 min

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

natura, środowisko, ziemia, żywioty, refleks, koncentracja, zabawy ruchowe, słuchanie

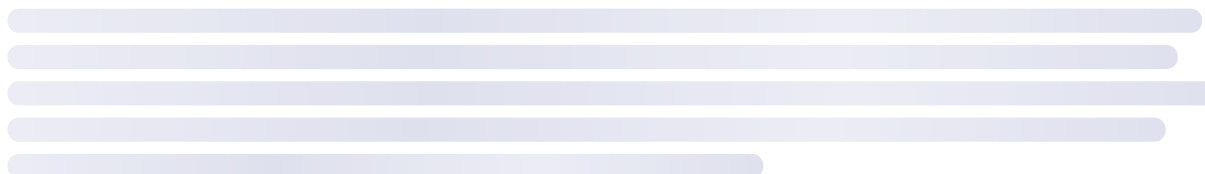
3.

Wiek: 5-10

Gracze: 4-12

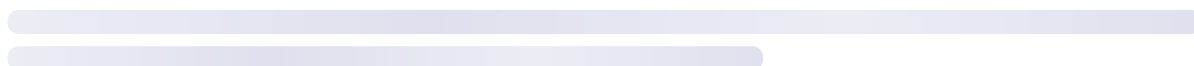
Czas: 15 min

Przebieg zabawy:



♦ Dostępne w pełnej wersji

Potrzebne materiały:



Rozwijane umiejętności:

natura, środowisko, ziemia, żywioty, refleks, koncentracja, słuchanie

Indeks kategorii i umiejętności

Alfabetyczny spis kategorii i umiejętności rozwijanych w poszczególnych grach i zabawach

Alfabet i słownictwo

Mata: Alfabetyczny spinner [15] — Literowa loteria fantowa
 Mata: Alfabetyczny spinner [15] — Trzy litery po kolei
 Mata: Alfabetyczny spinner [15] — Zdanie z trzech liter
 Mata: Alfabetyczny spinner [15] — Wąż wyrazowy
 Mata: Korale z alfabetem [81]
 Mata: Korale z alfabetem [81]
 Mata: Kwiatki z alfabetem (2) [95]
 Mata: Kwiatki z alfabetem (2) [95]
 Mata: Kwiatki z alfabetem (2) [95]
 Mata: Kwiatki z alfabetem (2) [95]
 Mata: Kwiatki z alfabetem (2) [95]
 Mata: Tablice z alfabetem (3) [188]
 Mata: Tablice z alfabetem (3) [188]
 Mata: Tablice z alfabetem (3) [188]
 Mata: Tablice z alfabetem (3) [188]
 Mata: Twister ABC (2) [201]
 Mata: Twister ABC (2) [201]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]

Astronomia

Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Układ słoneczny [206]
 Mata: Układ słoneczny [206]
 Mata: Układ słoneczny [206]

Bezpieczeństwo na drodze

Mata: Przejście dla pieszych [161]
 Mata: Przejście dla pieszych [161]
 Mata: Przejście dla pieszych [161]

Celowanie

Mata: Dni tygodnia (3) [29]
 Mata: Dni tygodnia (3) [29]
 Mata: Dni tygodnia (3) [29]
 Mata: Golf liczbowy [38]
 Mata: Golf liczbowy [38]
 Mata: Golf liczbowy [38]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Spinery liczbowe (2) [173]
 Mata: Spinery liczbowe (2) [173]
 Mata: Spinery liczbowe (2) [173]
 Mata: Tarcza strzelecka [194]
 Mata: Tarcza strzelecka [194]
 Mata: Tarcza strzelecka [194]
 Mata: Tarcza strzelecka [194]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]

Ciało

Mata: Ciało [21]
 Mata: Ciało [21]
 Mata: Ciało [21]
 Mata: Ubrania [203]
 Mata: Ubrania [203]
 Mata: Ubrania [203]

Codzienna rutyna

Mata: Kartka z kalendarza [47]
 Mata: Kartka z kalendarza [47]
 Mata: Kartka z kalendarza [47]
 Mata: Plan dnia (2) [146]
 Mata: Plan dnia (2) [146]
 Mata: Plan dnia (2) [146]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]

Cykl

Mata: Cykl (2) [24]
 Mata: Cykl (2) [24]
 Mata: Cykl (2) [24]

Czas

Mata: Kartka z kalendarza [47]
 Mata: Kartka z kalendarza [47]
 Mata: Kartka z kalendarza [47]
 Mata: Kodowanie z zegarami (2) [69]
 Mata: Kodowanie z zegarami (2) [69]
 Mata: Kodowanie z zegarami (2) [69]
 Mata: Plan dnia (2) [146]
 Mata: Plan dnia (2) [146]
 Mata: Plan dnia (2) [146]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Zegar (6) [231]
 Mata: Zegar (6) [231]
 Mata: Zegar (6) [231]

Części mowy

Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]

Czytanie

Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]

Dodawanie i odejmowanie

Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Grządki z liczbami (5) [41]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Liczby pod wodą [104]
 Mata: Liczby pod wodą [104]
 Mata: Liczby pod wodą [104]
 Mata: Liczydło (2) [107]
 Mata: Liczydło (2) [107]
 Mata: Linijka [109]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Pięć gąsienic [139]
 Mata: Pięć gąsienic [139]
 Mata: Pizza matematyczna (6) [144]
 Mata: Pizza matematyczna (6) [144]
 Mata: Tabele liczbowe (6) [185]
 Mata: Tabele liczbowe (6) [185]
 Mata: Tabele liczbowe (6) [185]
 Mata: Tarcza strzelecka [194]
 Mata: Tuzin jaj (2) [199]
 Mata: Tuzin jaj (2) [199]
 Mata: Zegar (6) [231]

Ekologia

Mata: Kosze do segregacji [83]
 Mata: Kosze do segregacji [83]
 Mata: Kosze do segregacji [83]

Geografia

Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Mapa metra [115]
 Mata: Mapa metra [115]
 Mata: Mapa metra [115]
 Mata: Róża wiatrów [164]
 Mata: Róża wiatrów [164]
 Mata: Róża wiatrów [164]
 Mata: Termometry [197]

Geometria

Mata: Ciało [21]
 Mata: Ciało [21]
 Mata: Ciało [21]
 Mata: Kątomierz (2) [50]
 Mata: Kątomierz (2) [50]
 Mata: Linijka [109]
 Mata: Linijka [109]
 Mata: Linijka [109]
 Mata: Połowa obrazka (2) [152]
 Mata: Połowa obrazka (2) [152]

Język i komunikacja

Mata: Alfabet Morse'a [12] — Zakodowane imiona
 Mata: Alfabet Morse'a [12] — Odszyfruj wiadomość
 Mata: Alfabet Morse'a [12] — Tajna misja
 Mata: Alfabetyczny spinner [15] — Literowa loteria fantowa
 Mata: Alfabetyczny spinner [15] — Trzy litery po kolei
 Mata: Alfabetyczny spinner [15] — Zdanie z trzech liter
 Mata: Alfabetyczny spinner [15] — Wąż wyrazowy
 Mata: Bańki mydlane [18] — Bańkowe skojarzenia
 Mata: Bańki mydlane [18] — Bańkowe historie
 Mata: Dłonie z liczbami (2) [27]
 Mata: Dłonie z liczbami (2) [27]
 Mata: Kodowanie współrzędnymi (6) [60]
 Mata: Kodowanie współrzędnymi (6) [60]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Korale z alfabetem [81]
 Mata: Korale z alfabetem [81]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Okienka (4) [128]
 Mata: Okienka (4) [128]
 Mata: Okienka (4) [128]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory roku [158]
 Mata: Pory roku [158]
 Mata: Pory roku [158]
 Mata: Przejście dla pieszych [161]
 Mata: Przejście dla pieszych [161]
 Mata: Przejście dla pieszych [161]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Stopniowanie (2) [176]
 Mata: Stopniowanie (2) [176]
 Mata: Stopniowanie (2) [176]
 Mata: Tablice z alfabetem (3) [188]
 Mata: Tablice z alfabetem (3) [188]
 Mata: Tablice z alfabetem (3) [188]
 Mata: Tablice z alfabetem (3) [188]
 Mata: Twister ABC (2) [201]
 Mata: Twister ABC (2) [201]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]

Mata: Wesole miasteczko (2) [217]

Kalendarz

Mata: Dni tygodnia (3) [29]
 Mata: Dni tygodnia (3) [29]
 Mata: Dni tygodnia (3) [29]
 Mata: Kartka z kalendarza [47]
 Mata: Kartka z kalendarza [47]
 Mata: Kartka z kalendarza [47]
 Mata: Koszyki w kole [86]
 Mata: Koszyki w kole [86]
 Mata: Koszyki w kole [86]
 Mata: Pory roku [158]
 Mata: Pory roku [158]
 Mata: Pory roku [158]

Kąty

Mata: Kątomierz (2) [50]
 Mata: Kątomierz (2) [50]

Kierunki

Mata: Kodowanie na zakupach (3) [58]
 Mata: Kodowanie z liczbami (3) [62]
 Mata: Kodowanie z myszką (7) [64]
 Mata: Kodowanie z myszką (7) [64]
 Mata: Kodowanie z myszką (7) [64]
 Mata: Kodowanie z nutkami [67]
 Mata: Kodowanie z nutkami [67]
 Mata: Koszyki w kole [86]
 Mata: Koszyki w kole [86]
 Mata: Koszyki w kole [86]
 Mata: Półokręgi (2) [149]
 Mata: Półokręgi (2) [149]
 Mata: Półokręgi (2) [149]
 Mata: Róża wiatrów [164]
 Mata: Róża wiatrów [164]
 Mata: Róża wiatrów [164]
 Mata: Skrzyżowania [170]
 Mata: Skrzyżowania [170]
 Mata: Skrzyżowania [170]

Klasyfikowanie

Mata: Ciało [21]
 Mata: Ciało [21]
 Mata: Ciało [21]
 Mata: Kawátky tortu [52]
 Mata: Kawátky tortu [52]
 Mata: Kawátky tortu [52]
 Mata: Kawátky tortu [52]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Okienka (4) [128]
 Mata: Okienka (4) [128]
 Mata: Okienka (4) [128]
 Mata: Piramida zdrowia [141]
 Mata: Piramida zdrowia [141]
 Mata: Piramida zdrowia [141]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory roku [158]
 Mata: Pory roku [158]
 Mata: Pory roku [158]
 Mata: Pory roku [158]
 Mata: Ubrania [203]
 Mata: Ubrania [203]
 Mata: Ubrania [203]
 Mata: Walizka [211]
 Mata: Walizka [211]
 Mata: Walizka [211]
 Mata: Walizka [211]
 Mata: Zbiory (2) [229]
 Mata: Zbiory (2) [229]

Kodowanie

Mata: Alfabet Morse'a [\[12\]](#) — Zakodowane imiona
 Mata: Alfabet Morse'a [\[12\]](#) — Odszyfruj wiadomość
 Mata: Alfabet Morse'a [\[12\]](#) — Tajna misja
 Mata: Drzewka matematyczne (4) [\[32\]](#)
 Mata: Drzewka matematyczne (4) [\[32\]](#)
 Mata: Drzewka matematyczne (4) [\[32\]](#)
 Mata: Kodowanie na zakupach (3) [\[58\]](#)
 Mata: Kodowanie współrzędnymi (6) [\[60\]](#)
 Mata: Kodowanie współrzędnymi (6) [\[60\]](#)
 Mata: Kodowanie z liczbami (3) [\[62\]](#)
 Mata: Kodowanie z myszką (7) [\[64\]](#)
 Mata: Kodowanie z myszką (7) [\[64\]](#)
 Mata: Kodowanie z myszką (7) [\[64\]](#)
 Mata: Kodowanie z nutkami [\[67\]](#)
 Mata: Kodowanie z nutkami [\[67\]](#)
 Mata: Kodowanie z zegarami (2) [\[69\]](#)
 Mata: Kodowanie z zegarami (2) [\[69\]](#)
 Mata: Kodowanie z zegarami (2) [\[69\]](#)
 Mata: Kolor i kształt (3) [\[75\]](#)
 Mata: Kolor i kształt (3) [\[75\]](#)
 Mata: Kolor i kształt (3) [\[75\]](#)
 Mata: Kształty (3) [\[92\]](#)
 Mata: Kształty (3) [\[92\]](#)
 Mata: Kształty (3) [\[92\]](#)
 Mata: Liczby pod wodą [\[104\]](#)
 Mata: Liczby pod wodą [\[104\]](#)
 Mata: Liczby pod wodą [\[104\]](#)
 Mata: Mosty (4) [\[124\]](#)
 Mata: Obrazkowe kodowanie (3) [\[126\]](#)
 Mata: Półokręgi (2) [\[149\]](#)
 Mata: Półokręgi (2) [\[149\]](#)
 Mata: Półokręgi (2) [\[149\]](#)
 Mata: Skrzyżowania [\[170\]](#)
 Mata: Skrzyżowania [\[170\]](#)
 Mata: Skrzyżowania [\[170\]](#)
 Mata: Układ współrzędnych (3) [\[209\]](#)
 Mata: Układ współrzędnych (3) [\[209\]](#)
 Mata: Wieżowce (3) [\[221\]](#)
 Mata: Wieżowce (3) [\[221\]](#)
 Mata: Wieżowce (3) [\[221\]](#)

Kolory

Mata: Ciało [\[21\]](#)
 Mata: Ciało [\[21\]](#)
 Mata: Ciało [\[21\]](#)
 Mata: Półokręgi (2) [\[149\]](#)
 Mata: Półokręgi (2) [\[149\]](#)
 Mata: Półokręgi (2) [\[149\]](#)
 Mata: Twister ABC (2) [\[201\]](#)
 Mata: Twister ABC (2) [\[201\]](#)
 Mata: Wesole miasteczko (2) [\[217\]](#)
 Mata: Wesole miasteczko (2) [\[217\]](#)
 Mata: Wesole miasteczko (2) [\[217\]](#)
 Mata: Wesole miasteczko (2) [\[217\]](#)
 Mata: Wesole miasteczko (2) [\[217\]](#)

Koncentracja

Mata: Alfabet Morse'a [\[12\]](#) — Zakodowane imiona

Mata: Alfabet Morse'a [\[12\]](#) — Odszyfruj wiadomość

Mata: Alfabet Morse'a [\[12\]](#) — Tajna misja

Mata: Alfabetyczny spinner [\[15\]](#) — Literowa loteria fantowa

Mata: Alfabetyczny spinner [\[15\]](#) — Trzy litery po kolei

Mata: Alfabetyczny spinner [\[15\]](#) — Zdanie z trzech liter

Mata: Alfabetyczny spinner [\[15\]](#) — Wąż wyrazowy

Mata: Dni tygodnia (3) [\[29\]](#)

Mata: Dni tygodnia (3) [\[29\]](#)

Mata: Dni tygodnia (3) [\[29\]](#)

Mata: Dżdżownica – do 12 [\[35\]](#)

Mata: Dżdżownica – do 12 [\[35\]](#)

Mata: Dżdżownica – do 12 [\[35\]](#)

Mata: Grządki z liczbami (5) [\[41\]](#)

Mata: Jamnik – do 18 (3) [\[43\]](#)

Mata: Jamnik – do 18 (3) [\[43\]](#)

Mata: Jamnik – do 18 (3) [\[43\]](#)

Mata: Jamnik – do 18 (3) [\[43\]](#)

Mata: Kodowanie na zakupach (3) [\[58\]](#)

Mata: Kodowanie współrzędnymi (6) [\[60\]](#)

Mata: Kodowanie współrzędnymi (6) [\[60\]](#)

Mata: Kodowanie z liczbami (3) [\[62\]](#)

Mata: Kodowanie z myszką (7) [\[64\]](#)

Mata: Kodowanie z myszką (7) [\[64\]](#)

Mata: Kodowanie z myszką (7) [\[64\]](#)

Mata: Kodowanie z zegarami (2) [\[69\]](#)

Mata: Kodowanie z zegarami (2) [\[69\]](#)

Mata: Kodowanie z zegarami (2) [\[69\]](#)

Mata: Kształty (3) [\[92\]](#)

Mata: Kształty (3) [\[92\]](#)

Mata: Kształty (3) [\[92\]](#)

Mata: Liczbowy miks (4) [\[101\]](#)

Mata: Liczbowy miks (4) [\[101\]](#)

Mata: Liczbowy miks (4) [\[101\]](#)

Mata: Liczby pod wodą [\[104\]](#)

Mata: Liczby pod wodą [\[104\]](#)

Mata: Liczby pod wodą [\[104\]](#)

Mata: Lustrzane odbicia (4) [\[112\]](#)

Mata: Lustrzane odbicia (4) [\[112\]](#)

Mata: Lustrzane odbicia (4) [\[112\]](#)

Mata: Misie matematyczne (2) [\[118\]](#)

Mata: Misie matematyczne (2) [\[118\]](#)

Mata: Misie matematyczne (2) [\[118\]](#)

Mata: Misie matematyczne (2) [\[118\]](#)

Mata: Misie matematyczne (2) [\[118\]](#)

Mata: Misie matematyczne (2) [\[118\]](#)

Mata: Mniej czy więcej (2) [\[122\]](#)

Mata: Mniej czy więcej (2) [\[122\]](#)

Mata: Parking (2) [\[135\]](#)

Mata: Parking (2) [\[135\]](#)

Mata: Parking (2) [\[135\]](#)

Mata: Parking (2) [\[135\]](#)

Mata: Parking (2) [\[135\]](#)

Mata: Pory dnia (2) [\[154\]](#)

Mata: Sekwencja (2) [\[167\]](#)

Mata: Sekwencja (2) [\[167\]](#)

Mata: Sekwencja (2) [\[167\]](#)

Mata: Tabliczka mnożenia (4) [\[191\]](#)

Mata: Tabliczka mnożenia (4) [\[191\]](#)

Mata: Tabliczka mnożenia (4) [\[191\]](#)

Mata: Twister ABC (2) [\[201\]](#)

Mata: Twister ABC (2) [\[201\]](#)

Mata: Wzory z linii (4) [\[224\]](#)

Mata: Wzory z linii (4) [\[224\]](#)

Mata: Żywioty [\[234\]](#)

Mata: Żywioty [\[234\]](#)

Mata: Żywioty [\[234\]](#)

Koordinacja wzrokowo-ruchowa

Mata: Bańki mydlane [18] — Traf w bańkę

Mata: Dni tygodnia (3) [29]

Mata: Dni tygodnia (3) [29]

Mata: Dni tygodnia (3) [29]

Mata: Dżdżownica – do 12 [35]

Mata: Dżdżownica – do 12 [35]

Mata: Dżdżownica – do 12 [35]

Mata: Golf liczbowy [38]

Mata: Golf liczbowy [38]

Mata: Golf liczbowy [38]

Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]

Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]

Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]

Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]

Mata: Kodowanie z nutkami [67]

Mata: Kodowanie z nutkami [67]

Mata: Koło pogodowe [72]

Mata: Koło pogodowe [72]

Mata: Koło pogodowe [72]

Mata: Kolor i kształt (3) [75]

Mata: Kolor i kształt (3) [75]

Mata: Kolor i kształt (3) [75]

Mata: Kosze do segregacji [83]

Mata: Kosze do segregacji [83]

Mata: Kosze do segregacji [83]

Mata: Linijka [109]

Mata: Linijka [109]

Mata: Linijka [109]

Mata: Misie matematyczne (2) [118]

Mata: Misie matematyczne (2) [118]

Mata: Misie matematyczne (2) [118]

Mata: Misie matematyczne (2) [118]

Mata: Misie matematyczne (2) [118]

Mata: Misie matematyczne (2) [118]

Mata: Misie matematyczne (2) [118]

Mata: Mniej czy więcej (2) [122]

Mata: Mniej czy więcej (2) [122]

Mata: Obrazkowe kodowanie (3) [126]

Mata: Pączki (2) [131]

Mata: Pączki (2) [131]

Mata: Pączki (2) [131]

Mata: Pączki (2) [131]

Mata: Pączki (2) [131]

Mata: Pączki (2) [131]

Mata: Pączki (2) [131]

Mata: Pięć gąsienic [139]

Mata: Pięć gąsienic [139]

Mata: Pory roku [158]

Mata: Pory roku [158]

Mata: Pory roku [158]

Mata: Tarcza strzelecka [194]

Mata: Tarcza strzelecka [194]

Mata: Tarcza strzelecka [194]

Mata: Twister ABC (2) [201]

Mata: Twister ABC (2) [201]

Mata: Ubrania [203]

Mata: Ubrania [203]

Mata: Ubrania [203]

Mata: Układ słoneczny [206]

Mata: Układ słoneczny [206]

Mata: Układ słoneczny [206]

Kreatywność

Mata: Bańki mydlane [18] — Bańkowe skojarzenia

Mata: Bańki mydlane [18] — Bańkowe historie

Mata: Bańki mydlane [18] — Dekorowanie kształtów

Mata: Ciało [21]

Mata: Ciało [21]

Mata: Ciało [21]

Mata: Cykl (2) [24]

Mata: Cykl (2) [24]

Mata: Cykl (2) [24]

Mata: Kątomierz (2) [50]

Mata: Kątomierz (2) [50]

Mata: Klasy z rakieta [55]

Mata: Klasy z rakieta [55]

Mata: Klasy z rakieta [55]

Mata: Kolor i kształt (3) [75]

Mata: Kolor i kształt (3) [75]

Mata: Kolor i kształt (3) [75]

Mata: Korale z alfabetem [81]

Mata: Korale z alfabetem [81]

Mata: Linijka [109]

Mata: Lustrzane odbicia (4) [112]

Mata: Lustrzane odbicia (4) [112]

Mata: Lustrzane odbicia (4) [112]

Mata: Pączki (2) [131]

Mata: Pączki (2) [131]

Mata: Pączki (2) [131]

Mata: Pączki (2) [131]

Mata: Pączki (2) [131]

Mata: Pączki (2) [131]

Mata: Połowa obrazka (2) [152]

Mata: Połowa obrazka (2) [152]

Mata: Ubrania [203]

Mata: Ubrania [203]

Mata: Ubrania [203]

Mata: Warstwy lasu [214]

Mata: Warstwy lasu [214]

Mata: Warstwy lasu [214]

Mata: Wzory z linii (4) [224]

Mata: Wzory z linii (4) [224]

Mata: Zawody [226]

Mata: Zawody [226]

Mata: Zawody [226]

Kształty

Mata: Bańki mydlane [18] — Traf w bańkę
 Mata: Bańki mydlane [18] — Bańkowe skojarzenia
 Mata: Bańki mydlane [18] — Bańkowe historie
 Mata: Bańki mydlane [18] — Dekorowanie kształtów
 Mata: Kształty (3) [92]
 Mata: Kształty (3) [92]
 Mata: Kształty (3) [92]
 Mata: Połowa obrazka (2) [152]
 Mata: Połowa obrazka (2) [152]
 Mata: Wzory z linii (4) [224]
 Mata: Wzory z linii (4) [224]

Liczby

Mata: Drzewka matematyczne (4) [32]
 Mata: Drzewka matematyczne (4) [32]
 Mata: Drzewka matematyczne (4) [32]
 Mata: Kodowanie z liczbami (3) [62]
 Mata: Liczbowy miks (4) [101]
 Mata: Liczbowy miks (4) [101]
 Mata: Liczbowy miks (4) [101]
 Mata: Liczby pod wodą [104]
 Mata: Liczby pod wodą [104]
 Mata: Liczby pod wodą [104]
 Mata: Pięć gąsienic [139]
 Mata: Pięć gąsienic [139]
 Mata: Pizza matematyczna (6) [144]
 Mata: Pizza matematyczna (6) [144]

Liczby dodatnie i ujemne

Mata: Liczby pod wodą [104]
 Mata: Liczby pod wodą [104]
 Mata: Liczby pod wodą [104]
 Mata: Tarcza strzelecka [194]
 Mata: Tarcza strzelecka [194]

Liczby parzyste i nieparzyste

Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]

Liczenie

Mata: Dłonie z liczbami (2) [27]
 Mata: Dłonie z liczbami (2) [27]
 Mata: Drzewka matematyczne (4) [32]
 Mata: Drzewka matematyczne (4) [32]
 Mata: Drzewka matematyczne (4) [32]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Golf liczbowy [38]
 Mata: Golf liczbowy [38]
 Mata: Golf liczbowy [38]
 Mata: Grządki z liczbami (5) [41]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Klasy z rakietą [55]
 Mata: Klasy z rakietą [55]
 Mata: Klasy z rakietą [55]
 Mata: Koszyki w kole [86]
 Mata: Koszyki w kole [86]
 Mata: Koszyki w kole [86]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Liczydło (2) [107]
 Mata: Liczydło (2) [107]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Mniej czy więcej (2) [122]
 Mata: Mniej czy więcej (2) [122]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Pięć gąsienic [139]
 Mata: Pięć gąsienic [139]
 Mata: Stragan [182]
 Mata: Stragan [182]
 Mata: Stragan [182]
 Mata: Tabele liczbowe (6) [185]
 Mata: Tabele liczbowe (6) [185]
 Mata: Tabele liczbowe (6) [185]
 Mata: Tabliczka mnożenia (4) [191]
 Mata: Tabliczka mnożenia (4) [191]
 Mata: Tabliczka mnożenia (4) [191]
 Mata: Tarcza strzelecka [194]
 Mata: Tarcza strzelecka [194]

Mata: Tarcza strzelecka [194]
 Mata: Tarcza strzelecka [194]
 Mata: Tuzin jaj (2) [199]
 Mata: Tuzin jaj (2) [199]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]

Liczenie na konkretnych

Mata: Liczydło (2) [107]
 Mata: Liczydło (2) [107]
 Mata: Tabele liczbowe (6) [185]
 Mata: Tabele liczbowe (6) [185]
 Mata: Tabele liczbowe (6) [185]
 Mata: Tabliczka mnożenia (4) [191]
 Mata: Tabliczka mnożenia (4) [191]
 Mata: Tabliczka mnożenia (4) [191]
 Mata: Tuzin jaj (2) [199]
 Mata: Tuzin jaj (2) [199]

Logiczne myślenie

Mata: Alfabet Morse'a [12] — Zakodowane imiona
 Mata: Alfabet Morse'a [12] — Odszyfruj wiadomość
 Mata: Alfabet Morse'a [12] — Tajna misja
 Mata: Drzewka matematyczne (4) [32]
 Mata: Drzewka matematyczne (4) [32]
 Mata: Drzewka matematyczne (4) [32]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Kątomierz (2) [50]
 Mata: Kątomierz (2) [50]
 Mata: Kodowanie z liczbami (3) [62]
 Mata: Kodowanie z zegarami (2) [69]
 Mata: Kodowanie z zegarami (2) [69]
 Mata: Kodowanie z zegarami (2) [69]
 Mata: Koło pogodowe [72]
 Mata: Koło pogodowe [72]
 Mata: Koło pogodowe [72]
 Mata: Kolor i kształt (3) [75]
 Mata: Kolor i kształt (3) [75]
 Mata: Kolor i kształt (3) [75]
 Mata: Liczby pod wodą [104]
 Mata: Liczby pod wodą [104]
 Mata: Liczby pod wodą [104]
 Mata: Liczydło (2) [107]
 Mata: Liczydło (2) [107]
 Mata: Mapa metra [115]
 Mata: Mapa metra [115]
 Mata: Mapa metra [115]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Mniej czy więcej (2) [122]
 Mata: Mniej czy więcej (2) [122]
 Mata: Mosty (4) [124]
 Mata: Obrazkowe kodowanie (3) [126]
 Mata: Okienka (4) [128]
 Mata: Okienka (4) [128]
 Mata: Okienka (4) [128]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Piramida zdrowia [141]
 Mata: Piramida zdrowia [141]
 Mata: Piramida zdrowia [141]

Mata: Pory roku [158]
 Mata: Pory roku [158]
 Mata: Pory roku [158]
 Mata: Róża wiatrów [164]
 Mata: Róża wiatrów [164]
 Mata: Róża wiatrów [164]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Stopniowanie (2) [176]
 Mata: Stopniowanie (2) [176]
 Mata: Stopniowanie (2) [176]
 Mata: Storyboard [179]
 Mata: Storyboard [179]
 Mata: Storyboard [179]
 Mata: Tabliczka mnożenia (4) [191]
 Mata: Tabliczka mnożenia (4) [191]
 Mata: Tabliczka mnożenia (4) [191]
 Mata: Termometry [197]
 Mata: Układ współrzędnych (3) [209]
 Mata: Układ współrzędnych (3) [209]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Zbiory (2) [229]
 Mata: Zbiory (2) [229]

Losowanie

Mata: Dni tygodnia (3) [29]
 Mata: Dni tygodnia (3) [29]
 Mata: Dni tygodnia (3) [29]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Golf liczbowy [38]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Spinery liczbowe (2) [173]
 Mata: Spinery liczbowe (2) [173]
 Mata: Spinery liczbowe (2) [173]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]

Mapa

Mata: Kodowanie na zakupach (3) [58]
 Mata: Kodowanie współrzędnymi (6) [60]
 Mata: Kodowanie współrzędnymi (6) [60]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Mapa metra [115]
 Mata: Mapa metra [115]
 Mata: Mapa metra [115]
 Mata: Róża wiatrów [164]
 Mata: Róża wiatrów [164]
 Mata: Róża wiatrów [164]

Matematyka

Mata: Dłonie z liczbami (2) [27]
 Mata: Dłonie z liczbami (2) [27]
 Mata: Drzewka matematyczne (4) [32]
 Mata: Drzewka matematyczne (4) [32]
 Mata: Drzewka matematyczne (4) [32]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Golf liczbowy [38]
 Mata: Golf liczbowy [38]
 Mata: Golf liczbowy [38]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Kodowanie z zegarami (2) [69]
 Mata: Kodowanie z zegarami (2) [69]
 Mata: Kodowanie z zegarami (2) [69]
 Mata: Kształty (3) [92]
 Mata: Kształty (3) [92]
 Mata: Kształty (3) [92]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Liczby pod wodą [104]
 Mata: Liczby pod wodą [104]
 Mata: Liczby pod wodą [104]
 Mata: Liczydło (2) [107]
 Mata: Liczydło (2) [107]
 Mata: Linijka [109]
 Mata: Linijka [109]
 Mata: Linijka [109]
 Mata: Lustrzane odbicia (4) [112]
 Mata: Lustrzane odbicia (4) [112]
 Mata: Lustrzane odbicia (4) [112]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Mniej czy więcej (2) [122]
 Mata: Mniej czy więcej (2) [122]
 Mata: Mosty (4) [124]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Pizza matematyczna (6) [144]
 Mata: Pizza matematyczna (6) [144]
 Mata: Stragan [182]
 Mata: Stragan [182]

Mata: Stragan [182]
 Mata: Tabliczka mnożenia (4) [191]
 Mata: Tabliczka mnożenia (4) [191]
 Mata: Tabliczka mnożenia (4) [191]
 Mata: Tarcza strzelecka [194]
 Mata: Tarcza strzelecka [194]
 Mata: Tarcza strzelecka [194]
 Mata: Tarcza strzelecka [194]
 Mata: Termometry [197]
 Mata: Tuzin jaj (2) [199]
 Mata: Tuzin jaj (2) [199]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Zegar (6) [231]
 Mata: Zegar (6) [231]
 Mata: Zegar (6) [231]

Mierzenie

Mata: Kątomierz (2) [50]
 Mata: Kątomierz (2) [50]
 Mata: Liczby pod wodą [104]
 Mata: Liczby pod wodą [104]
 Mata: Liczby pod wodą [104]
 Mata: Linijka [109]
 Mata: Linijka [109]
 Mata: Linijka [109]
 Mata: Stragan [182]
 Mata: Termometry [197]
 Mata: Układ współrzędnych (3) [209]
 Mata: Układ współrzędnych (3) [209]

Mnożenie i dzielenie

Mata: Grządki z liczbami (5) [41]
 Mata: Linijka [109]
 Mata: Linijka [109]
 Mata: Pizza matematyczna (6) [144]
 Mata: Pizza matematyczna (6) [144]
 Mata: Tabliczka mnożenia (4) [191]
 Mata: Tabliczka mnożenia (4) [191]
 Mata: Tabliczka mnożenia (4) [191]
 Mata: Wieżowce (3) [221]
 Mata: Wieżowce (3) [221]
 Mata: Wieżowce (3) [221]

Motoryka duża

Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Golf liczbowy [38]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Kształty (3) [92]
 Mata: Kształty (3) [92]
 Mata: Kształty (3) [92]
 Mata: Półokręgi (2) [149]
 Mata: Półokręgi (2) [149]
 Mata: Półokręgi (2) [149]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Tarcza strzelecka [194]
 Mata: Tarcza strzelecka [194]
 Mata: Tarcza strzelecka [194]
 Mata: Tarcza strzelecka [194]
 Mata: Tuzin jaj (2) [199]
 Mata: Tuzin jaj (2) [199]
 Mata: Twister ABC (2) [201]
 Mata: Twister ABC (2) [201]
 Mata: Warstwy lasu [214]
 Mata: Warstwy lasu [214]
 Mata: Warstwy lasu [214]
 Mata: Zegar (6) [231]
 Mata: Zegar (6) [231]
 Mata: Zegar (6) [231]

Motoryka mała

Mata: Bańki mydlane [18] — Dekorowanie kształtów
 Mata: Ciało [21]
 Mata: Ciało [21]
 Mata: Ciało [21]
 Mata: Korale z alfabetem [81]
 Mata: Korale z alfabetem [81]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Linijka [109]
 Mata: Linijka [109]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Pięć gąsienic [139]
 Mata: Pięć gąsienic [139]

Natura

Mata: Ciało [21]
 Mata: Ciało [21]
 Mata: Ciało [21]
 Mata: Cykl (2) [24]
 Mata: Cykl (2) [24]
 Mata: Cykl (2) [24]
 Mata: Kartka z kalendarza [47]
 Mata: Kartka z kalendarza [47]
 Mata: Kartka z kalendarza [47]
 Mata: Koło pogodowe [72]
 Mata: Koło pogodowe [72]
 Mata: Koło pogodowe [72]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Piramida zdrowia [141]
 Mata: Piramida zdrowia [141]
 Mata: Piramida zdrowia [141]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory roku [158]
 Mata: Pory roku [158]
 Mata: Pory roku [158]
 Mata: Układ słoneczny [206]
 Mata: Układ słoneczny [206]
 Mata: Układ słoneczny [206]
 Mata: Warstwy lasu [214]
 Mata: Warstwy lasu [214]
 Mata: Warstwy lasu [214]
 Mata: Żywioty [234]
 Mata: Żywioty [234]
 Mata: Żywioty [234]

Opisywanie

Mata: Ubrania [203]
 Mata: Ubrania [203]
 Mata: Ubrania [203]
 Mata: Zawody [226]
 Mata: Zawody [226]
 Mata: Zawody [226]

Orientacja przestrzenna

Mata: Bańki mydlane [18] — Dekorowanie kształtów

Mata: Cykl (2) [24]

Mata: Cykl (2) [24]

Mata: Cykl (2) [24]

Mata: Dżdżownica – do 12 [35]

Mata: Dżdżownica – do 12 [35]

Mata: Dżdżownica – do 12 [35]

Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]

Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]

Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]

Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]

Mata: Kodowanie współrzędnymi (6) [60]

Mata: Kodowanie współrzędnymi (6) [60]

Mata: Kodowanie z liczbami (3) [62]

Mata: Kodowanie z myszką (7) [64]

Mata: Kodowanie z myszką (7) [64]

Mata: Kodowanie z myszką (7) [64]

Mata: Kodowanie z zegarami (2) [69]

Mata: Kodowanie z zegarami (2) [69]

Mata: Kodowanie z zegarami (2) [69]

Mata: Krajobrazy (2) [89]

Mata: Krajobrazy (2) [89]

Mata: Krajobrazy (2) [89]

Mata: Krajobrazy (2) [89]

Mata: Liczby pod wodą [104]

Mata: Liczby pod wodą [104]

Mata: Liczby pod wodą [104]

Mata: Mapa metra [115]

Mata: Mapa metra [115]

Mata: Mapa metra [115]

Mata: Parking (2) [135]

Mata: Parking (2) [135]

Mata: Parking (2) [135]

Mata: Parking (2) [135]

Mata: Parking (2) [135]

Mata: Półokręgi (2) [149]

Mata: Półokręgi (2) [149]

Mata: Półokręgi (2) [149]

Mata: Połowa obrazka (2) [152]

Mata: Połowa obrazka (2) [152]

Mata: Pory dnia (2) [154]

Mata: Róża wiatrów [164]

Mata: Róża wiatrów [164]

Mata: Róża wiatrów [164]

Mata: Tarcza strzelecka [194]

Mata: Twister ABC (2) [201]

Mata: Twister ABC (2) [201]

Mata: Układ słoneczny [206]

Mata: Układ słoneczny [206]

Mata: Układ słoneczny [206]

Mata: Wesole miasteczko (2) [217]

Mata: Wesole miasteczko (2) [217]

Mata: Wesole miasteczko (2) [217]

Mata: Wesole miasteczko (2) [217]

Mata: Wesole miasteczko (2) [217]

Mata: Wzory z linii (4) [224]

Mata: Wzory z linii (4) [224]

Pamięć

Mata: Alfabetyczny spinner [15] — Wąż wyrazowy

Mata: Dłonie z liczbami (2) [27]

Mata: Dłonie z liczbami (2) [27]

Mata: Kartka z kalendarza [47]

Mata: Kartka z kalendarza [47]

Mata: Kartka z kalendarza [47]

Mata: Kodowanie na zakupach (3) [58]

Mata: Kodowanie z liczbami (3) [62]

Mata: Kodowanie z nutkami [67]

Mata: Kodowanie z nutkami [67]

Mata: Korale z alfabetem [81]

Mata: Korale z alfabetem [81]

Mata: Kształty (3) [92]

Mata: Kształty (3) [92]

Mata: Kształty (3) [92]

Mata: Liczby pod wodą [104]

Mata: Liczby pod wodą [104]

Mata: Liczby pod wodą [104]

Mata: Misie matematyczne (2) [118]

Mata: Misie matematyczne (2) [118]

Mata: Misie matematyczne (2) [118]

Mata: Misie matematyczne (2) [118]

Mata: Misie matematyczne (2) [118]

Mata: Misie matematyczne (2) [118]

Mata: Okienka (4) [128]

Mata: Okienka (4) [128]

Mata: Okienka (4) [128]

Mata: Sekwencja (2) [167]

Mata: Sekwencja (2) [167]

Mata: Sekwencja (2) [167]

Mata: Tabliczka mnożenia (4) [191]

Mata: Tabliczka mnożenia (4) [191]

Mata: Tabliczka mnożenia (4) [191]

Mata: Twister ABC (2) [201]

Mata: Twister ABC (2) [201]

Percepcja wzrokowa

Mata: Alfabet Morse'a [\[12\]](#) — Zakodowane imiona
 Mata: Alfabet Morse'a [\[12\]](#) — Odszyfruj wiadomość
 Mata: Alfabet Morse'a [\[12\]](#) — Tajna misja
 Mata: Bańki mydlane [\[18\]](#) — Traf w bańkę
 Mata: Bańki mydlane [\[18\]](#) — Bańkowe skojarzenia
 Mata: Bańki mydlane [\[18\]](#) — Bańkowe historie
 Mata: Drzewka matematyczne (4) [\[32\]](#)
 Mata: Drzewka matematyczne (4) [\[32\]](#)
 Mata: Drzewka matematyczne (4) [\[32\]](#)
 Mata: Liczbowy miks (4) [\[101\]](#)
 Mata: Liczbowy miks (4) [\[101\]](#)
 Mata: Liczbowy miks (4) [\[101\]](#)
 Mata: Skrzyżowania [\[170\]](#)
 Mata: Skrzyżowania [\[170\]](#)
 Mata: Skrzyżowania [\[170\]](#)

Planowanie

Mata: Dni tygodnia (3) [\[29\]](#)
 Mata: Dni tygodnia (3) [\[29\]](#)
 Mata: Dni tygodnia (3) [\[29\]](#)
 Mata: Dżdżownica – do 12 [\[35\]](#)
 Mata: Dżdżownica – do 12 [\[35\]](#)
 Mata: Dżdżownica – do 12 [\[35\]](#)
 Mata: Golf liczbowy [\[38\]](#)
 Mata: Golf liczbowy [\[38\]](#)
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [\[43\]](#)
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [\[43\]](#)
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [\[43\]](#)
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [\[43\]](#)
 Mata: Kodowanie współrzędnymi (6) [\[60\]](#)
 Mata: Kodowanie współrzędnymi (6) [\[60\]](#)
 Mata: Mapa metra [\[115\]](#)
 Mata: Mapa metra [\[115\]](#)
 Mata: Mapa metra [\[115\]](#)
 Mata: Mosty (4) [\[124\]](#)
 Mata: Plan dnia (2) [\[146\]](#)
 Mata: Plan dnia (2) [\[146\]](#)
 Mata: Plan dnia (2) [\[146\]](#)
 Mata: Walizka [\[211\]](#)
 Mata: Walizka [\[211\]](#)
 Mata: Walizka [\[211\]](#)

Pogoda

Mata: Ciało [\[21\]](#)
 Mata: Ciało [\[21\]](#)
 Mata: Ciało [\[21\]](#)
 Mata: Kartka z kalendarza [\[47\]](#)
 Mata: Kartka z kalendarza [\[47\]](#)
 Mata: Kartka z kalendarza [\[47\]](#)
 Mata: Koło pogodowe [\[72\]](#)
 Mata: Koło pogodowe [\[72\]](#)
 Mata: Koło pogodowe [\[72\]](#)
 Mata: Termometry [\[197\]](#)
 Mata: Ubrania [\[203\]](#)
 Mata: Ubrania [\[203\]](#)
 Mata: Ubrania [\[203\]](#)
 Mata: Walizka [\[211\]](#)
 Mata: Walizka [\[211\]](#)
 Mata: Walizka [\[211\]](#)

Porównywanie

Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Kawátky tortu [52]
 Mata: Kawátky tortu [52]
 Mata: Kawátky tortu [52]
 Mata: Kształty (3) [92]
 Mata: Kształty (3) [92]
 Mata: Kształty (3) [92]
 Mata: Linijka [109]
 Mata: Linijka [109]
 Mata: Lustrzane odbicia (4) [112]
 Mata: Lustrzane odbicia (4) [112]
 Mata: Lustrzane odbicia (4) [112]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Mniej czy więcej (2) [122]
 Mata: Mniej czy więcej (2) [122]
 Mata: Okienka (4) [128]
 Mata: Okienka (4) [128]
 Mata: Okienka (4) [128]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Stopniowanie (2) [176]
 Mata: Stopniowanie (2) [176]
 Mata: Stopniowanie (2) [176]
 Mata: Zbiory (2) [229]
 Mata: Zbiory (2) [229]

Pory roku

Mata: Pory roku [158]
 Mata: Pory roku [158]
 Mata: Pory roku [158]
 Mata: Ubrania [203]
 Mata: Ubrania [203]
 Mata: Ubrania [203]

Proces

Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Sekwencja (2) [167]

Refleks

Mata: Dłonie z liczbami (2) [27]
 Mata: Dłonie z liczbami (2) [27]
 Mata: Kodowanie z nutkami [67]
 Mata: Kodowanie z nutkami [67]
 Mata: Okienka (4) [128]
 Mata: Okienka (4) [128]
 Mata: Okienka (4) [128]
 Mata: Tabliczka mnożenia (4) [191]
 Mata: Tabliczka mnożenia (4) [191]
 Mata: Tabliczka mnożenia (4) [191]
 Mata: Twister ABC (2) [201]
 Mata: Twister ABC (2) [201]
 Mata: Układ słoneczny [206]
 Mata: Układ słoneczny [206]
 Mata: Układ słoneczny [206]
 Mata: Walizka [211]
 Mata: Walizka [211]
 Mata: Walizka [211]
 Mata: Żywioty [234]
 Mata: Żywioty [234]
 Mata: Żywioty [234]

Rozumienie poleceń

Mata: Alfabetyczny spinner [15] — Literowa loteria fantowa
 Mata: Alfabetyczny spinner [15] — Trzy litery po kolei
 Mata: Alfabetyczny spinner [15] — Zdanie z trzech liter
 Mata: Alfabetyczny spinner [15] — Wąż wyrazowy
 Mata: Bańki mydlane [18] — Traf w bańkę
 Mata: Kwiatki z alfabetem (2) [95]
 Mata: Kwiatki z alfabetem (2) [95]
 Mata: Kwiatki z alfabetem (2) [95]
 Mata: Kwiatki z alfabetem (2) [95]
 Mata: Liczbowy miks (4) [101]
 Mata: Liczbowy miks (4) [101]
 Mata: Liczbowy miks (4) [101]
 Mata: Skrzyżowania [170]
 Mata: Skrzyżowania [170]
 Mata: Skrzyżowania [170]
 Mata: Twister ABC (2) [201]
 Mata: Twister ABC (2) [201]

Rozwiązywanie problemów

Mata: Drzewka matematyczne (4) [32]
 Mata: Drzewka matematyczne (4) [32]
 Mata: Drzewka matematyczne (4) [32]
 Mata: Kodowanie z zegarami (2) [69]
 Mata: Kodowanie z zegarami (2) [69]
 Mata: Kodowanie z zegarami (2) [69]
 Mata: Liczydło (2) [107]
 Mata: Liczydło (2) [107]
 Mata: Mapa metra [115]
 Mata: Mapa metra [115]
 Mata: Mapa metra [115]

Rozwój mowy

Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Storyboard [179]
 Mata: Storyboard [179]
 Mata: Storyboard [179]

Rozwój poznawczy

Mata: Drzewka matematyczne (4) [32]
 Mata: Drzewka matematyczne (4) [32]
 Mata: Drzewka matematyczne (4) [32]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Stopniowanie (2) [176]
 Mata: Stopniowanie (2) [176]
 Mata: Stopniowanie (2) [176]

Rytm

Mata: Dłonie z liczbami (2) [27]
 Mata: Dłonie z liczbami (2) [27]
 Mata: Kształty (3) [92]
 Mata: Kształty (3) [92]
 Mata: Kształty (3) [92]
 Mata: Pory roku [158]
 Mata: Pory roku [158]
 Mata: Pory roku [158]
 Mata: Układ słoneczny [206]
 Mata: Układ słoneczny [206]
 Mata: Układ słoneczny [206]

Rywalizacja

Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Walizka [211]
 Mata: Walizka [211]
 Mata: Walizka [211]

Sensoryka

Mata: Ciało [21]
 Mata: Ciało [21]
 Mata: Ciało [21]
 Mata: Golf liczbowy [38]
 Mata: Klasy z rakieta [55]
 Mata: Klasy z rakieta [55]
 Mata: Klasy z rakieta [55]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Okienka (4) [128]
 Mata: Okienka (4) [128]
 Mata: Okienka (4) [128]
 Mata: Tarcza strzelecka [194]
 Mata: Tarcza strzelecka [194]
 Mata: Tarcza strzelecka [194]
 Mata: Tarcza strzelecka [194]
 Mata: Termometry [197]
 Mata: Układ współrzędnych (3) [209]
 Mata: Układ współrzędnych (3) [209]
 Mata: Walizka [211]
 Mata: Walizka [211]
 Mata: Walizka [211]

Skakanie

Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Klasy z rakieta [55]
 Mata: Klasy z rakieta [55]
 Mata: Klasy z rakieta [55]
 Mata: Koszyki w kole [86]
 Mata: Koszyki w kole [86]
 Mata: Koszyki w kole [86]
 Mata: Półokręgi (2) [149]
 Mata: Półokręgi (2) [149]
 Mata: Półokręgi (2) [149]
 Mata: Twister ABC (2) [201]
 Mata: Twister ABC (2) [201]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]

Słuchanie

Mata: Alfabet Morse'a [12] — Zakodowane imiona
 Mata: Kodowanie z myszką (7) [64]
 Mata: Kodowanie z myszką (7) [64]
 Mata: Kodowanie z myszką (7) [64]
 Mata: Kodowanie z nutkami [67]
 Mata: Kodowanie z nutkami [67]
 Mata: Pory roku [158]
 Mata: Pory roku [158]
 Mata: Pory roku [158]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Twister ABC (2) [201]
 Mata: Twister ABC (2) [201]
 Mata: Żywioty [234]
 Mata: Żywioty [234]
 Mata: Żywioty [234]

Spostrzegawczość

Mata: Dłonie z liczbami (2) [27]
 Mata: Dłonie z liczbami (2) [27]
 Mata: Kodowanie na zakupach (3) [58]
 Mata: Kodowanie współrzędnymi (6) [60]
 Mata: Kodowanie współrzędnymi (6) [60]
 Mata: Koło pogodowe [72]
 Mata: Koło pogodowe [72]
 Mata: Koło pogodowe [72]
 Mata: Kształty (3) [92]
 Mata: Kształty (3) [92]
 Mata: Kształty (3) [92]
 Mata: Kwiatki z alfabetem (2) [95]
 Mata: Kwiatki z alfabetem (2) [95]
 Mata: Kwiatki z alfabetem (2) [95]
 Mata: Kwiatki z alfabetem (2) [95]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Obrazkowe kodowanie (3) [126]
 Mata: Okienka (4) [128]
 Mata: Okienka (4) [128]
 Mata: Okienka (4) [128]
 Mata: Piramida zdrowia [141]
 Mata: Piramida zdrowia [141]
 Mata: Piramida zdrowia [141]
 Mata: Półokręgi (2) [149]
 Mata: Półokręgi (2) [149]
 Mata: Półokręgi (2) [149]
 Mata: Tuzin jaj (2) [199]
 Mata: Tuzin jaj (2) [199]
 Mata: Ubrania [203]
 Mata: Ubrania [203]
 Mata: Ubrania [203]
 Mata: Układ słoneczny [206]
 Mata: Układ słoneczny [206]
 Mata: Układ słoneczny [206]
 Mata: Wzory z linii (4) [224]
 Mata: Wzory z linii (4) [224]
 Mata: Zbiory (2) [229]
 Mata: Zbiory (2) [229]

Środowisko

Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Kosze do segregacji [83]
 Mata: Kosze do segregacji [83]
 Mata: Kosze do segregacji [83]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Przejście dla pieszych [161]
 Mata: Przejście dla pieszych [161]
 Mata: Przejście dla pieszych [161]
 Mata: Walizka [211]
 Mata: Walizka [211]
 Mata: Walizka [211]
 Mata: Warstwy lasu [214]
 Mata: Warstwy lasu [214]
 Mata: Warstwy lasu [214]
 Mata: Żywioły [234]
 Mata: Żywioły [234]
 Mata: Żywioły [234]

Symetria i odbicia lustrzane

Mata: Koszyki w kole [86]
 Mata: Koszyki w kole [86]
 Mata: Koszyki w kole [86]
 Mata: Lustrzane odbicia (4) [112]
 Mata: Lustrzane odbicia (4) [112]
 Mata: Lustrzane odbicia (4) [112]
 Mata: Połowa obrazka (2) [152]
 Mata: Połowa obrazka (2) [152]

Szeregowanie

Mata: Kawałki tortu [52]
 Mata: Kawałki tortu [52]
 Mata: Kawałki tortu [52]
 Mata: Linijka [109]
 Mata: Linijka [109]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Stopniowanie (2) [176]
 Mata: Stopniowanie (2) [176]
 Mata: Stopniowanie (2) [176]
 Mata: Storyboard [179]
 Mata: Storyboard [179]
 Mata: Storyboard [179]

Tworzenie zdań i historyjek

Mata: Alfabetyczny spinner [15] — Literowa loteria fantowa
 Mata: Alfabetyczny spinner [15] — Trzy litery po kolei
 Mata: Alfabetyczny spinner [15] — Zdanie z trzech liter
 Mata: Alfabetyczny spinner [15] — Wąż wyrazowy
 Mata: Bańki mydlane [18] — Bańkowe historie
 Mata: Kartka z kalendarza [47]
 Mata: Kartka z kalendarza [47]
 Mata: Kartka z kalendarza [47]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Storyboard [179]
 Mata: Storyboard [179]
 Mata: Storyboard [179]

Układanie wzorów

Mata: Kodowanie współrzędnymi (6) [60]
 Mata: Kodowanie współrzędnymi (6) [60]
 Mata: Kolor i kształt (3) [75]
 Mata: Kolor i kształt (3) [75]
 Mata: Kolor i kształt (3) [75]
 Mata: Lustrzane odbicia (4) [112]
 Mata: Lustrzane odbicia (4) [112]
 Mata: Lustrzane odbicia (4) [112]
 Mata: Pięć gąsienic [139]
 Mata: Pięć gąsienic [139]
 Mata: Półokręgi (2) [149]
 Mata: Półokręgi (2) [149]
 Mata: Półokręgi (2) [149]
 Mata: Połowa obrazka (2) [152]
 Mata: Połowa obrazka (2) [152]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Wzory z linii (4) [224]
 Mata: Wzory z linii (4) [224]

Ułamki

Mata: Kawátky tortu [52]
 Mata: Kawátky tortu [52]
 Mata: Kawátky tortu [52]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pączki (2) [131]
 Mata: Pizza matematyczna (6) [144]
 Mata: Pizza matematyczna (6) [144]
 Mata: Półokręgi (2) [149]
 Mata: Półokręgi (2) [149]
 Mata: Półokręgi (2) [149]
 Mata: Wieżowce (3) [221]
 Mata: Wieżowce (3) [221]
 Mata: Wieżowce (3) [221]

Umiejętności społeczne

Mata: Kolor i kształt (3) [75]
 Mata: Kolor i kształt (3) [75]
 Mata: Kolor i kształt (3) [75]
 Mata: Plan dnia (2) [146]
 Mata: Plan dnia (2) [146]
 Mata: Plan dnia (2) [146]
 Mata: Stragan [182]
 Mata: Stragan [182]
 Mata: Stragan [182]
 Mata: Stragan [182]
 Mata: Ubrania [203]
 Mata: Ubrania [203]
 Mata: Ubrania [203]
 Mata: Zbiory (2) [229]
 Mata: Zbiory (2) [229]

Współpraca

Mata: Alfabet Morse'a [12] — Odszyfruj wiadomość
 Mata: Alfabet Morse'a [12] — Tajna misja
 Mata: Ciało [21]
 Mata: Ciało [21]
 Mata: Ciało [21]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Golf liczbowy [38]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Kodowanie współrzędnymi (6) [60]
 Mata: Kodowanie współrzędnymi (6) [60]
 Mata: Korale z alfabetem [81]
 Mata: Korale z alfabetem [81]
 Mata: Kosze do segregacji [83]
 Mata: Kosze do segregacji [83]
 Mata: Kosze do segregacji [83]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Kształty (3) [92]
 Mata: Kształty (3) [92]
 Mata: Kształty (3) [92]
 Mata: Lustrzane odbicia (4) [112]
 Mata: Lustrzane odbicia (4) [112]
 Mata: Lustrzane odbicia (4) [112]
 Mata: Mapa metra [115]
 Mata: Mapa metra [115]
 Mata: Mniej czy więcej (2) [122]
 Mata: Mniej czy więcej (2) [122]
 Mata: Mosty (4) [124]
 Mata: Obrazkowe kodowanie (3) [126]
 Mata: Okienka (4) [128]
 Mata: Okienka (4) [128]
 Mata: Okienka (4) [128]
 Mata: Piramida zdrowia [141]
 Mata: Piramida zdrowia [141]
 Mata: Piramida zdrowia [141]
 Mata: Połowa obrazka (2) [152]
 Mata: Połowa obrazka (2) [152]
 Mata: Przejście dla pieszych [161]
 Mata: Przejście dla pieszych [161]
 Mata: Przejście dla pieszych [161]
 Mata: Róża wiatrów [164]
 Mata: Róża wiatrów [164]
 Mata: Róża wiatrów [164]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Stopniowanie (2) [176]
 Mata: Stopniowanie (2) [176]
 Mata: Stopniowanie (2) [176]
 Mata: Tarcza strzelecka [194]

Mata: Tarcza strzelecka [194]
 Mata: Tarcza strzelecka [194]
 Mata: Tarcza strzelecka [194]
 Mata: Twister ABC (2) [201]
 Mata: Twister ABC (2) [201]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Wesole miasteczko (2) [217]
 Mata: Zawody [226]
 Mata: Zawody [226]
 Mata: Zawody [226]
 Mata: Zbiory (2) [229]
 Mata: Zbiory (2) [229]

Współrzędne

Mata: Kodowanie współzrędnymi (6) [60]
 Mata: Kodowanie współzrędnymi (6) [60]
 Mata: Kodowanie z zegarami (2) [69]
 Mata: Kodowanie z zegarami (2) [69]
 Mata: Kodowanie z zegarami (2) [69]
 Mata: Kolor i kształt (3) [75]
 Mata: Kolor i kształt (3) [75]
 Mata: Kolor i kształt (3) [75]
 Mata: Obrazkowe kodowanie (3) [126]
 Mata: Układ współzrędnych (3) [209]
 Mata: Układ współzrędnych (3) [209]

Zabawa tematyczna

Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Parking (2) [135]
 Mata: Plan dnia (2) [146]
 Mata: Plan dnia (2) [146]
 Mata: Plan dnia (2) [146]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory roku [158]
 Mata: Pory roku [158]
 Mata: Pory roku [158]
 Mata: Przejście dla pieszych [161]
 Mata: Przejście dla pieszych [161]
 Mata: Przejście dla pieszych [161]
 Mata: Zawody [226]
 Mata: Zawody [226]
 Mata: Zawody [226]
 Mata: Zegar (6) [231]

Zabawy edukacyjne

Mata: Dni tygodnia (3) [29]
 Mata: Dni tygodnia (3) [29]
 Mata: Dni tygodnia (3) [29]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Golf liczbowy [38]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Kątomierz (2) [50]
 Mata: Kątomierz (2) [50]
 Mata: Klasy z rakietą [55]
 Mata: Klasy z rakietą [55]
 Mata: Klasy z rakietą [55]
 Mata: Kodowanie na zakupach (3) [58]
 Mata: Kodowanie współzrędnymi (6) [60]
 Mata: Kodowanie współzrędnymi (6) [60]
 Mata: Kodowanie z myszką (7) [64]
 Mata: Kodowanie z myszką (7) [64]
 Mata: Kodowanie z myszką (7) [64]
 Mata: Kodowanie z nutkami [67]
 Mata: Kodowanie z nutkami [67]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Liczby pod wodą [104]
 Mata: Liczby pod wodą [104]
 Mata: Liczby pod wodą [104]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Misie matematyczne (2) [118]
 Mata: Mniej czy więcej (2) [122]
 Mata: Mniej czy więcej (2) [122]
 Mata: Plan dnia (2) [146]
 Mata: Plan dnia (2) [146]
 Mata: Plan dnia (2) [146]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Sekwencja (2) [167]
 Mata: Stopniowanie (2) [176]
 Mata: Stopniowanie (2) [176]
 Mata: Stopniowanie (2) [176]
 Mata: Twister ABC (2) [201]

Mata: Twister ABC (2) [201]
 Mata: Układ słoneczny [206]
 Mata: Układ słoneczny [206]
 Mata: Układ słoneczny [206]
 Mata: Układ współrzędnych (3) [209]
 Mata: Układ współrzędnych (3) [209]
 Mata: Zawody [226]
 Mata: Zawody [226]
 Mata: Zawody [226]

Zabawy integracyjne

Mata: Alfabet Morse'a [12] — Zakodowane imiona
 Mata: Alfabet Morse'a [12] — Odszyfruj wiadomość
 Mata: Alfabet Morse'a [12] — Tajna misja
 Mata: Klasy z rakietą [55]
 Mata: Klasy z rakietą [55]
 Mata: Klasy z rakietą [55]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Twister ABC (2) [201]
 Mata: Twister ABC (2) [201]
 Mata: Układ współrzędnych (3) [209]
 Mata: Układ współrzędnych (3) [209]

Zabawy relaksacyjne

Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]

Zabawy ruchowe

Mata: Cykl (2) [24]
 Mata: Cykl (2) [24]
 Mata: Cykl (2) [24]
 Mata: Dni tygodnia (3) [29]
 Mata: Dni tygodnia (3) [29]
 Mata: Dni tygodnia (3) [29]
 Mata: Drzewka matematyczne (4) [32]
 Mata: Drzewka matematyczne (4) [32]
 Mata: Drzewka matematyczne (4) [32]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Dżdżownica – do 12 [35]
 Mata: Golf liczbowy [38]
 Mata: Golf liczbowy [38]
 Mata: Golf liczbowy [38]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Jamnik – do 18 (3) [43]
 Mata: Kątomierz (2) [50]
 Mata: Kątomierz (2) [50]
 Mata: Klasy z rakietą [55]
 Mata: Klasy z rakietą [55]
 Mata: Klasy z rakietą [55]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Kontynenty (2) [78]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Krajobrazy (2) [89]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Kwiaty [98]
 Mata: Okienka (4) [128]
 Mata: Okienka (4) [128]
 Mata: Okienka (4) [128]
 Mata: Plan dnia (2) [146]
 Mata: Plan dnia (2) [146]
 Mata: Plan dnia (2) [146]
 Mata: Półokręgi (2) [149]
 Mata: Półokręgi (2) [149]
 Mata: Półokręgi (2) [149]
 Mata: Połowa obrazka (2) [152]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory dnia (2) [154]
 Mata: Pory roku [158]
 Mata: Pory roku [158]
 Mata: Róża wiatrów [164]

[Mata: Róża wiatrów \[164\]](#)
[Mata: Róża wiatrów \[164\]](#)
[Mata: Tabliczka mnożenia \(4\) \[191\]](#)
[Mata: Tabliczka mnożenia \(4\) \[191\]](#)
[Mata: Tarcza strzelecka \[194\]](#)
[Mata: Tarcza strzelecka \[194\]](#)
[Mata: Tarcza strzelecka \[194\]](#)
[Mata: Tarcza strzelecka \[194\]](#)
[Mata: Twister ABC \(2\) \[201\]](#)
[Mata: Twister ABC \(2\) \[201\]](#)
[Mata: Układ słoneczny \[206\]](#)
[Mata: Układ słoneczny \[206\]](#)
[Mata: Układ słoneczny \[206\]](#)
[Mata: Układ współrzędnych \(3\) \[209\]](#)
[Mata: Układ współrzędnych \(3\) \[209\]](#)
[Mata: Warstwy lasu \[214\]](#)
[Mata: Warstwy lasu \[214\]](#)
[Mata: Warstwy lasu \[214\]](#)
[Mata: Wesole miasteczko \(2\) \[217\]](#)
[Mata: Wesole miasteczko \(2\) \[217\]](#)
[Mata: Wesole miasteczko \(2\) \[217\]](#)
[Mata: Wesole miasteczko \(2\) \[217\]](#)
[Mata: Wesole miasteczko \(2\) \[217\]](#)
[Mata: Zawody \[226\]](#)
[Mata: Zawody \[226\]](#)
[Mata: Zawody \[226\]](#)
[Mata: Żywioły \[234\]](#)
[Mata: Żywioły \[234\]](#)

Zadania oparte na treści

[Mata: Pączki \(2\) \[131\]](#)
[Mata: Pączki \(2\) \[131\]](#)
[Mata: Pączki \(2\) \[131\]](#)
[Mata: Pączki \(2\) \[131\]](#)
[Mata: Pączki \(2\) \[131\]](#)
[Mata: Pączki \(2\) \[131\]](#)
[Mata: Wesole miasteczko \(2\) \[217\]](#)
[Mata: Wesole miasteczko \(2\) \[217\]](#)
[Mata: Wesole miasteczko \(2\) \[217\]](#)
[Mata: Wesole miasteczko \(2\) \[217\]](#)
[Mata: Wesole miasteczko \(2\) \[217\]](#)

Zakupy

[Mata: Stragan \[182\]](#)
[Mata: Stragan \[182\]](#)
[Mata: Stragan \[182\]](#)

Zasady

[Mata: Koło pogodowe \[72\]](#)
[Mata: Koło pogodowe \[72\]](#)
[Mata: Koło pogodowe \[72\]](#)
[Mata: Kosze do segregacji \[83\]](#)
[Mata: Kosze do segregacji \[83\]](#)
[Mata: Kosze do segregacji \[83\]](#)
[Mata: Plan dnia \(2\) \[146\]](#)
[Mata: Plan dnia \(2\) \[146\]](#)
[Mata: Plan dnia \(2\) \[146\]](#)
[Mata: Pory dnia \(2\) \[154\]](#)
[Mata: Pory dnia \(2\) \[154\]](#)
[Mata: Pory dnia \(2\) \[154\]](#)
[Mata: Pory dnia \(2\) \[154\]](#)
[Mata: Pory dnia \(2\) \[154\]](#)
[Mata: Pory dnia \(2\) \[154\]](#)
[Mata: Ubrania \[203\]](#)
[Mata: Ubrania \[203\]](#)
[Mata: Ubrania \[203\]](#)
[Mata: Walizka \[211\]](#)
[Mata: Walizka \[211\]](#)
[Mata: Walizka \[211\]](#)
[Mata: Zawody \[226\]](#)
[Mata: Zawody \[226\]](#)
[Mata: Zawody \[226\]](#)

Zawody

[Mata: Zawody \[226\]](#)
[Mata: Zawody \[226\]](#)
[Mata: Zawody \[226\]](#)

Zdrowie

[Mata: Piramida zdrowia \[141\]](#)
[Mata: Piramida zdrowia \[141\]](#)
[Mata: Piramida zdrowia \[141\]](#)
[Mata: Przejście dla pieszych \[161\]](#)
[Mata: Przejście dla pieszych \[161\]](#)

Zegar

[Mata: Kodowanie z zegarami \(2\) \[69\]](#)
[Mata: Kodowanie z zegarami \(2\) \[69\]](#)
[Mata: Kodowanie z zegarami \(2\) \[69\]](#)
[Mata: Koszyki w kole \[86\]](#)
[Mata: Koszyki w kole \[86\]](#)
[Mata: Koszyki w kole \[86\]](#)
[Mata: Plan dnia \(2\) \[146\]](#)
[Mata: Plan dnia \(2\) \[146\]](#)
[Mata: Plan dnia \(2\) \[146\]](#)
[Mata: Zegar \(6\) \[231\]](#)
[Mata: Zegar \(6\) \[231\]](#)
[Mata: Zegar \(6\) \[231\]](#)

Ziemia

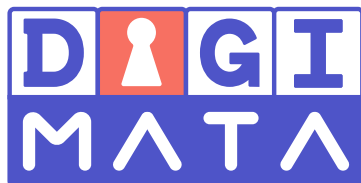
Mata: Pory dnia (2) [\[154\]](#)
Mata: Pory dnia (2) [\[154\]](#)
Mata: Pory dnia (2) [\[154\]](#)
Mata: Pory dnia (2) [\[154\]](#)
Mata: Pory dnia (2) [\[154\]](#)
Mata: Pory dnia (2) [\[154\]](#)
Mata: Układ słoneczny [\[206\]](#)
Mata: Układ słoneczny [\[206\]](#)
Mata: Układ słoneczny [\[206\]](#)
Mata: Żywioty [\[234\]](#)
Mata: Żywioty [\[234\]](#)
Mata: Żywioty [\[234\]](#)

Żywioty

Mata: Krajobrazy (2) [\[89\]](#)
Mata: Krajobrazy (2) [\[89\]](#)
Mata: Krajobrazy (2) [\[89\]](#)
Mata: Krajobrazy (2) [\[89\]](#)
Mata: Żywioty [\[234\]](#)
Mata: Żywioty [\[234\]](#)
Mata: Żywioty [\[234\]](#)

Maty Edukacyjne: Świat w Ruchu

Cyfrowe maty projekcyjne do zabaw i nauki w ruchu



DIGIMATA.PL

MOTIONCUBE

Dziękujemy za wybór naszych produktów!

PRZEWODNIK NAUCZYCIELA