



PLAY
Room

CYFROWE SMARTGAMES DLA SZKÓŁ

.....

PORADNIK
DLA NAUCZYCIELI





Nie musimy mówić, że technologia odgrywa coraz większą rolę w naszym codziennym życiu – edukacja nie stanowi tu wyjątku. **Cyfryzacja** dotarła również do szkół, dając liczne możliwości na to, by **nauka była ciekawsza, interaktywna i skuteczna.**

Na pewno obito ci się o uszy wykorzystywanie **gier w edukacji**. Nic dziwnego! Badania pokazują, że gry cyfrowe mogą znacząco **wzmacniać motywację, zaangażowanie i produktywność uczniów**. Gry to znacząca część życia dzieci, jest to więc znakomite narzędzie do wprowadzenia różnorodności na lekcjach i dostosowania ich do potrzeb różnych uczniów w sposób, w jaki lubią bawić się po szkole.

Jednak gry w szkole to nie tylko rozrywka: gry pomagają uczniom i nauczycielom **osiągnąć konkretne cele edukacyjne za pomocą lekkiego sposobu uczenia się**. Oprócz właściwych poszczególnym przedmiotom umiejętności i wiedzy, gry promują również dodatkowe zdolności, takie jak wyobraźnia przestrzenna, rozwiązywanie problemów, zdolności językowe, pamięć, współpraca, wytrwałość i zdolności motoryczne.

Zważywszy na to, że edukacja wczesnoszkolna i podstawowa kładzie nacisk na **rezultaty wielokierunkowe** (nauka uczenia się, umiejętności społeczne, umiejętności teleinformatyczne), gry to cenny dodatek do nauczycielskich narzędzi.

NOWA PLATFORMA INTERNETOWA PEŁNA CYFROWYCH GIER SMARTGAMES DLA SZKÓŁ

Jako nauczyciel chcesz czasami dodać do swoich lekcji coś więcej. Gry mogą w tym doskonale pomóc. A gdyby tak połączyć nauczanie z graniem? Poznaj SmartGames Playroom.



DLA DZIECI
OD ZERÓWKI DO
SZÓSTEJ KLASY!

CYFROWE SMARTGAMES

Gry te oparte są na dobrze znanych analogowych grach SmartGames często używanych przez nauczycieli do uczenia i wzmacniania konkretnych zdolności poznawczych. PlayRoom zapewnia **platformę online**, na której uczniowie mogą **grać w SmartGames cyfrowo** – w pojedynkę, parami lub wspólnie z całą klasą.

RÓŻNE POZIOMY WYZWAŃ

Podobnie jak w przypadku analogowych SmartGames każda cyfrowa gra podzielona jest na **różne poziomy trudności**, dzięki czemu każde dziecko może grać i rozwijać się w swoim tempie. Gry rozwijają umiejętności poznawcze i pokrywają się ze standardami edukacyjnymi już **u zerówkowiczów aż po ósmoklasistów.**

BEZPIECZNE ŚRODOWISKO ONLINE NA DOWOLNYM URZĄDZENIU

SmartGames Playroom jest **przyjazne dzieciom, bezpieczne i wolne od reklam**, zawierających przemoc gier czy ukrytych kosztów jak na przykład zakupy wewnątrz gry. Działa na komputerach, laptopach, smartfonach i tabletach. Wystarczy tylko Wi-Fi, dzięki czemu łatwo korzystać z tego narzędzia w szkole.



5

KORZYŚCI ZE SMARTGAMES PLAYROOM

WARTOŚĆ EDUKACYJNA SMARTGAMES PLAYROOM

ROZWÓJ POZNAWCZY POPRZECZ ZABAWĘ 6

WSPIERANIE MYŚLENIA KOMPUTACYJNEGO 7

POUCZAJĄCE KARTY GIER 8

REJESTROWANIE INDYWIDUALNYCH POSTĘPÓW 9

6



10

JAK ZACZĄĆ PRACOWAĆ ZE SMARTGAMES PLAYROOM - WSKAZÓWKI DLA NAUCZycIELI

10 TWORZENIE KONTA NAUCZycIELA

11 DODAWANIE UCZNIÓW

12 MONITOROWANIE POSTĘPÓW UCZNIÓW

13 ORGANIZACJA ZAJĘĆ KLASOWYCH



JAK ZACZĄĆ PRACOWAĆ ZE SMARTGAMES PLAYROOM - PORADNIK DLA UCZNIÓW

UNIKALNY PLAYROOM I AVATAR DLA KAŻDEGO UCZNIĄ 18

SMARTGAMES W SŁUŻBIE ROZWOJU POZNAWCZEGO 20

18



GRA W POJEDYNKĘ, PARAMI LUB Z CAŁĄ KLASĄ

Szukasz **stanowiącej wyzwanie aktywności dla całej klasy**? SmartGames PlayRoom oferuje obecnie 18 cyfrowych gier SmartGames – regularnie pojawiają się też kolejne tytuły. Uczniowie mogą **grać w pojedynkę, w małych grupach lub z całą klasą**.



GRA W POJEDYNKĘ

Gry jednoosobowe można wykorzystać dla urozmaicenia zajęć, na przykład w świetlicy, podobnie zresztą jak analogowe SmartGames.

W GRUPACH

Dwuosobowe gry SmartGames dają dzieciom możliwość rywalizacji lub współpracy na jednym urządzeniu. Gry kooperacyjne, w których dwójce uczniów współpracuje nad znalezieniem rozwiązania, wkrótce zostaną dodane na platformę.



WSKAZÓWKA

Niech dzieci zagrają w gry jednoosobowe w parach. Nie ma nic lepszego niż wspólne znalezienie rozwiązania!



ZAJĘCIA DLA CAŁEJ KLASY

Playroom – Potyczki zamieniają salę lekcyjną w interaktywną strefę gier. Podziel uczniów na zespoły, które mają rywalizować o wykonanie jak największej liczby wyzwań w zadanym czasie. Ich wyniki będą pojawiały się na cyfrowej tablicy w czasie rzeczywistym.

Dzięki 'Escape the Playhouse' możecie nawet pobawić się w prawdziwy klasowy escape room, w ramach którego dzieci będą współpracować w grupach, aby rozwiązać zarówno analogowe, jak i cyfrowe łamigłówki SmartGames.

1

ROZWÓJ POZNAWCZY POPRZECZ ZABAWĘ

SmartGames proponują przyjemną i skuteczną metodę wsparcia nauczania w klasie. Włączając nasze gry w proces nauczania, możesz wesprzeć rozwój poznawczy uczniów poprzez zabawę – dzięki czemu nauka jest i efektywna, i przyjemna.



**GRANIE W NASZE GRY POMAGA BUDOWAĆ
NASTĘPUJĄCE UMIEJĘTNOŚCI:**

✓ KONCENTRACJA	✓ WSPÓŁPRACA W GRUPIE
✓ LOGICZNE MYŚLENIE	✓ MYŚLENIE, ROZUMOWANIE
✓ PAMIĘĆ	✓ KOMUNIKACJA
✓ PLANOWANIE	✓ WYTRWAŁOŚĆ
✓ ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW	✓ ELASTYCZNE MYŚLENIE
✓ ŚWIADOMOŚĆ PRZESTRZENNA	✓ NASTAWIENIE NA ROZWÓJ
✓ PERCEPCJA WIZUALNA	✓ SZYBKOŚĆ MYŚLENIA
✓ ZDOLNOŚCI MATEMATYCZNE	✓ SEKWENCYJNOŚĆ
✓ UMIEJĘTNOŚCI CYFROWE	



2

WSPIERANIE MYŚLENIA KOMPUTACYJNEGO

Nasze cyfrowe gry SmartGames to gry wideo stworzone dla rozwijania zdolności poznawczych uczniów. Proponowane wyzwania mają coraz trudniejszy poziom, które wymagają logicznego i strategicznego myślenia. Grając w nasze gry, uczniowie mogą w angażujący i interaktywny sposób poznać podstawy myślenia komputerowego.

ROZPOZNAWANIE WZORÓW

Wszystkie nasze gry opierają się na rozpoznawaniu wzorów. W celu rozwiązania coraz trudniejszych łamigłówek, uczniowie często muszą zauważyć pewne wzory. Umiejętność rozpoznawania i rozumienia wzorów jest dla myślenia komputerowego kluczowa, ponieważ pomaga uczniom dostrzegać regularności w danych i systemach.

MYŚLENIE ALGORYTMICZNE

Aby rozwiązać łamigłówki, uczniowie muszą wykonywać określone ruchy lub podążać za jakimś algorytmem. Tego rodzaju myślenie algorytmiczne uczy ich, jak tworzyć i realizować ustrukturyzowane plany. Grając w gry z serii PlayRoom, dzieci rozwijają umiejętności, bezpośrednio przekładalne na inne technologiczne dziedziny.

MODELOWANIE I MYŚLENIE STRATEGICZNE

Gry PlayRoom często wymagają opracowania strategii, bo bez tego nie da się znaleźć właściwego rozwiązania. Proces modelowania kształtuje podejście uczniów do rozwiązywania problemów i stanowi podwaliny myślenia komputerowego. Dzięki naszym grom uczniowie nie tylko świetnie się bawią, ale także rozwijają cenne umiejętności, które wspierają ich naukę w różnych kategoriach programu nauczania.

3

POUCZAJĄCE KARTY GIER

Do każdej gry można z naszej strony pobrać szczegółową kartę gry. Karta gry zawiera:

PRZEGLĄD UMIEJĘTNOŚCI, KTÓRE ROZWIJA GRA W DANĄ GRĘ

PRZEWODNIK PO GRZE

Ściągnij się z płomieniami! Przeprowadź strażaka przez płonący budynek, tak przemieszczając drabiny, aby dotarł do twojego awatara. Ale jest pewien problem – gaśnica jest tylko jedna! Myśł strategicznie, działaj szybko i zostań bohaterem tego ognistego wyzwania!

WSPIERAJĄCE UMIEJĘTNOŚCI POZNANECZE

- WYOBRAŻNIA PRZESTRZENNA
- PLANOWANIE
- ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW
- LOGIKA

POZIOM TRUDNOŚCI

poziom w	6	7	8	9	10
wizard					✓
master				✓	✓
expert		✓	✓	✓	✓
junior					✓
starter	✓	✓	✓	✓	✓

JASNA INSTRUKCJA GRY

WSKAZÓWKI, JAK ZASTOSOWAĆ GRĘ NA ZAJĘCIACH

ODPOWIEDNIE KATEGORIE WIEKOWE DLA POSZCZEGÓLNYCH POZIOMÓW

STANDARTY I CELE EDUKACYJNE

KORZYSTANIE Z GRY FIREFIGHTER PHIL NA ZAJĘCIACH

Strażak Filip przemierza świat gotowy pomóc każdemu w potrzebie. Wspinając się po drabinach i gasząc pożary, aby zapewnić wszystkim bezpieczeństwo. To wymagająca gra z różnorodną tematyką. Bezpieczeństwo przeciwpożarowe to główna z nich, ale różnorodność lokacji zapewnia wirtualną podróż po świecie – jednak w tym przypadku nie są to wakacje!

Oto kilka inspiracji, jak wykorzystać grę Firefighter Phil na zajęciach z klasą:

Bezpieczeństwo przeciwpożarowe: W grze uczeń wciela się w strażaka, co stanowi doskonałą okazję do poruszenia wątku bezpieczeństwa przeciwpożarowego. Grę da się łatwo wpleść w lekcje o tej tematyce, skupiając się na bezpiecznych drogach ucieczki i różnych rodzajach gaśnic. Gra może być wykorzystana jako punkt wyjścia albo jedna z różnych aktywności w książkach tematycznych.

Podróże po świecie: Ponieważ strażak Filip podróżuje po świecie, każdy poziom to inna lokalizacja – gra zabiera nas do wielkich miast takich jak Paryż czy Nowy Jork. Krótka historyjka pokazuje, gdzie na mapie świata znajdują się te miasta. To świetna okazja do poznawania różnych państw na lekcjach geografii. W grze znajdziemy również różnorodne style architektoniczne i ubrania charakterystyczne dla poszczególnych miejsc, dzięki czemu można pogłębić swoją wiedzę o świecie.

CELE EDUKACYJNE

Grając w Firefighter Phil, stawiamy sobie następujące cele:

Wiedza społeczna	Wiedza o instytucjach i organizacjach. Grę można wykorzystać jako ilustrację roli straży pożarnej i innych służb w społeczeństwie.
Orientacja i tempo	Odczytywanie map, planów, zmysł orientacji
Planowanie ruchów w czasie i przestrzeni	Szacowanie dróg i kierunków ruchu
Myślenie logiczne i matematyczne	- Rozpoznawanie, jak można zastosować matematykę i logiczne myślenie w rozwiązywaniu codziennych problemów. - Myślenie logiczne i algorytmiczne.

MASZ PYTANIA/UWAGI?
Napisz do nas na playroom@smartgames.com

www.playroom.SmartGames.com

©2024 Smart Games. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Materiały te, stworzone we współpracy z ekspertem do spraw edukacji Landerem Van der Biestem, pomagają gładko wprowadzić gry do twojego planu nauczania.



4

REJESTROWANIE INDYWIDUALNYCH POSTĘPÓW

Nauczyciel może monitorować postęp każdego ucznia za pomocą intuicyjnego panelu.

DREAM KITTEN

LEVELS COMPLETED: 40
TOTAL STARS: 144
TOTAL PLAYTIME: 1H 32M 18S

- Sprawdź, które wyzwania i poziomy trudności zostały ukończone przez uczniów.
- Odnótu obszary, w których uczniowie mogą potrzebować pomocy.
- Sprawdź czas spędzony na grze, uzyskane gwiazdki i całosciowe wyniki.

TWORZENIE KONTA NAUCZYCIELA

Tworzenie konta jest proste, a na jednym koncie nauczyciela można mieć 30 uczniów.



1 Wejdź na playroom.SmartGames.com

2 Kliknij ikonkę profilu w prawym górnym rogu lub kliknij **START FREE TRIAL**



3 Wybierz „Nauczyciel”



4 Uzupełnij swoje dane i kliknij **REGISTER** lub zaloguj się na koncie Google lub Microsoft 365 **CONTINUE WITH GOOGLE** **CONTINUE WITH MICROSOFT**

5 Potwierdź swój adres email i zacznij dwutygodniowy darmowy okres próbny.

DODAWANIE UCZNIÓW

Gdy masz już skonfigurowane konto, dodawanie uczniów to pestka:

1 Kliknij „Moja klasa”

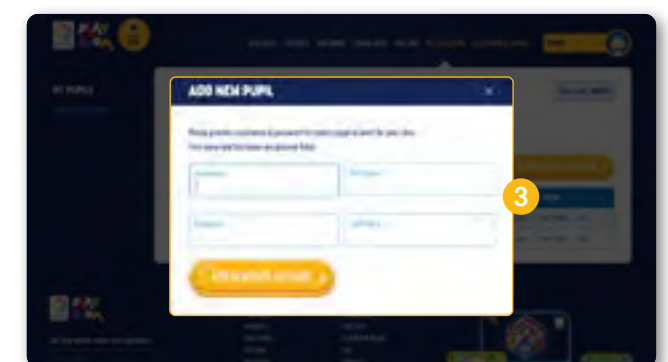


2 Kliknij **ADD NEW PUPIL ACCOUNT**

Jeśli korzystasz ze wspólnego komputera, możesz utworzyć skróty do kont swoich uczniów, aby umożliwić im łatwe logowanie jednym kliknięciem.

WSKAZÓWKI

Możesz wyeksportować **dane logowania w formie kodów QR** i udostępnić je rodzicom ucznia, aby mogli kontynuować zabawę w domu!



3 Podaj dane ucznia (nazwa użytkownika i hasło są wymagane) i kliknij **ADD NEW PUPIL ACCOUNT**

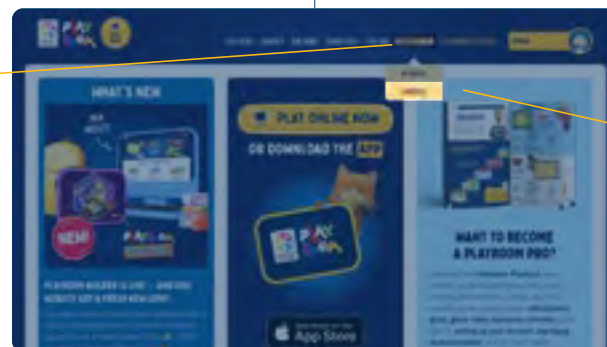
4 Powtórz kroki 2 i 3 dla wszystkich uczniów.

MONITOROWANIE POSTĘPÓW UCZNIÓW

Są dwa sposoby na sprawdzenie postępu uczniów.

1

MY CLASSROOM



2

MY PUPILS

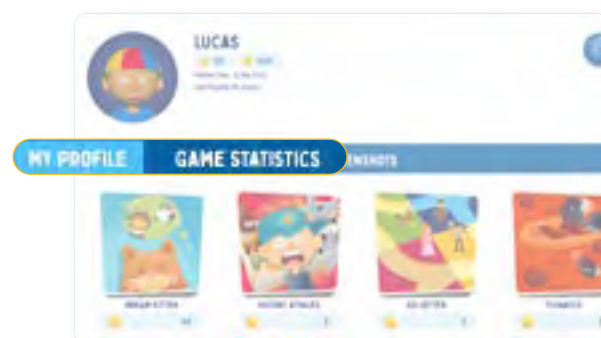
STATISTICS

1 Kliknij „Moja klasa”



View Profile

2 Kliknij „Zobacz profil” obok ucznia.



3 W zakładce „Rozegrane gry” możesz zobaczyć, w jakie gry zagrał uczeń, a w zakładce „Statystyki gier” znajdziesz bardziej szczegółowe podsumowanie każdej gry.

1 Wejdź w zakładkę „Statystyki gier” pod zakładką „Moja klasa”



✓ Total Stars
Total Time
Total Challenges



2 Znajdziesz tutaj szybkie podsumowanie rozegranych gier, liczby gwiazdek, czasu gry i liczby wyzwań rozwiązanych przez każdego ucznia.

ORGANIZACJA ZAJĘĆ KLASOWYCH ESCAPE THE PLAYHOUSE!

Dzięki „Ucieczce z Domu Gier” możecie zagrać w klasie prawdziwy escape room! W grupach trzy- lub czteroosobowych uczniowie próbują jako pierwsi uciec z domu gier PlayRoomu, rozwiązując zarówno cyfrowe, jak i klasyczne łamigłówki.

JAK ZAGRAĆ Z KLASĄ W UCIECZKĘ Z PLAYHOUSE?

1 Kliknij „Escape the Playhouse” w zakładce „Moja klasa”.



2 Pobierz dla uczniów karty ze wskazówkami i łamigłówkami, klikając w

DOWNLOAD

Znajdziesz tu również poradnik dla nauczyciela i rozwiązania, aby w razie potrzeby pomóc uczniom.

3 W razie potrzeby można ustalić poziom trudności mini gier online. Niech nie będą za trudne – jeśli uczeń nie zdoła ukończyć minigry, nie przejdzie też „Escape the Playhouse”.



- 4 Podziel klasę na grupki **trzy- lub czteroosobowe**.



- 5 Rozdaj karty ze wskazówkami i karty z puzzłami do wycięcia. Będą potrzebne nożyczki!



- 7 Każda z grup otwiera PlayRoom i klikając w Playhouse, rozpoczyna grę.



WSKAZÓWKA

Ostatnia strona karty ze wskazówkami i łamigłówkami dla uczniów to składane origami naszego playroomowego kotka. Uczniowie mogą złożyć go w ramach nagrody za wydostanie się z Playhouse. Najlepiej, jeśli wydrukujesz egzemplarz dla każdego dziecka – lubią układać swojego własnego kotka!

ORGANIZACJA ZAJĘĆ KLASOWYCH PLAYROOM BATTLE

Przekształć salę lekcyjną w arenę zawodów!

Podziel klasę na zespoły lub pozwól uczniom rywalizować indywidualnie. Celem potyczki jest rozwiązać jak najwięcej wyzwań w wyznaczonym czasie.

JAK ROZegrać POTYCZKĘ W KLASIE?

- 1 Idź do „PlayRoom – Potyczka” pod zakładką „Moja klasa”.



- 2 Wybierz **rodzaj potyczki**, który chcesz rozegrać i kliknij

START YOUR PLAYROOM BATTLE

- 3 Określ, jak długo ma trwać potyczka, oraz które gry uczniowie mogą podczas potyczki wybrać (alternatywnie zaznacz po prostu „Wszystkie gry”). Następnie kliknij w

CONTINUE TO THE LAST STEP



CLASSROOM ACTIVITIES

- ESCAPE THE PLAYHOUSE
- PLAYROOM BATTLE
- GAMESHEETS
- QUIZZES





- 4 Potyczka została stworzona, uczniowie mogą dołączyć. Logują się na swoje konto na własnym urządzeniu (iPad, chromebook, laptop), przechodzą do **PlayRoomu** („Graj teraz” na stronie lub w aplikacji). Następnie wszyscy uczniowie klikają ikonkę „PlayRoom – Potyczka” w Playroomie (plansza z ringiem i rękawicami bokserskimi). Zobaczysz, jak liczba uczniów się zwiększa. Aby otworzyć stronę potyczki, kliknij **LET'S BATTLE**



- 5 Gdy już wszyscy są połączeni, kliknij w **START BATTLE** aby zacząć naliczanie czasu. Uczniowie otrzymają powiadomienie i mogą zacząć grać.



WSKAZÓWKA

W potyczce „**Mózgowcy kontra Mądrale**” dzieci współpracują, aby osiągnąć zwycięstwo. Indywidualne wyniki dzieci nie są tak podkreślane jak w potyczkach „**Każdy na każdego**”, które mogą być dla niektórych mniej komfortowe, gdy cała klasa patrzy.



ON OUR WEBSITE YOU'LL FIND PLENTY OF REWARD POSTERS FOR CLASSROOM ACTIVITIES!

ORGANIZACJA ZAJĘĆ KLASOWYCH

PLAYROOM
= QUIZ!

DOSTĘPNE SĄ QUIZY DLA TRZECH GRUP WIEKOWYCH: 6-8, 8-10 I 10-12 LAT.



Quizy do PlayRoom to pliki PDF do pobrania. Zawierają one pytania dotyczące konkretnych wyzwań ze SmartGames. Uczniowie pracują w grupach, aby rozwiązać zadania, a ostatnie pytanie łączy ich wszystkie odpowiedzi.

ABY ODPOWIEDZIEĆ NA PIERWSZE TRZY PYTANIA, UCZNIOWIE MUSZĄ ROZWIĄZAĆ WYZWANIA Z CYFROWYCH GIER SMARTGAMES.

CZWARTE PYTANIE TO DZIAŁANIE MATEMATYCZNE Z WYKORZYSTANIEM WYNIKÓW ODPOWIEDZI NA POPRZEDNIE TRZY PYTANIA. WYNIK TO ROZWIĄZANIE CAŁEGO QUIZU!



WSKAZÓWKA

Niech uczniowie rozwiązują quizy w grupach 2-3-osobowych.

GDZIE ZNALEŹ QUIZY?

Kliknij „Quizy” pod zakładką „Moja klasa”. Tutaj możesz pobrać quiz dla każdej kategorii wiekowej.



UNIKALNY PLAYROOM I AVATAR DLA KAŻDEGO UCZNIĄ

Gdy dzieci logują się na stronie lub w aplikacji, widzą swój własny pokój zabaw z chodzącym po pokoju ich własnym awatarem. A jest w tym pokoju co robić! Można zarabiać monety, grając w cyfrowe SmartGames. Za te monety można kupować przedmioty do udekorowania pokoju lub ubrania czy akcesoria dla awatara. Co za zmyslna motywacja, aby rozwikłać jak najwięcej łamigłówek!

1

W AUTOMACIE DO GIER ZNAJDZIESZ WSZYSTKIE CYFROWE SMARTGAMES DLA 1 I 2 GRACZY..



2

KLIKAJĄC W **RADIO**, MOŻESZ EDYTOWAĆ MUZYKĘ I EFEKTY DŹWIĘKOWE, A TAKŻE WYBRAĆ TŁO MUZYCZNE DLA SWOJEGO POKOJU ZABAW.



3

APARATEM MOŻESZ ZROBIĆ ZABAWNE SELFIE SWOJEGO AWATARA LUB SFOTOGRAFOWAĆ SWÓJ POKÓJ ZABAW. MOŻESZ POTEM POBRAĆ ZDJĘCIA NA STRONIE.



4

W SKRZYNIE PRZEBIERANEK ZNAJDZIESZ MNÓSTWO FAJNYCH UBRANÍ, FRYZUR I AKCESORIÓW DLA SWOJEGO AWATARA.



5

DZIĘKI **PUSZCE FARB** MOŻESZ PRZEPROWADZIĆ METAMORFOZĘ SWOJEGO POKOJU. NOWA TAPETA, INNA PODŁOGA, ZABAWNY PLAKAT, UROCZE ZASŁONY, A MOŻE KOLOROWY DYWANIK? TO TY DECYDUJESZ!



SMARTGAMES W SŁUŻBIE ROZWOJU POZNAWCZEGO

Podobnie jak w przypadku analogowych SmartGames, wersje cyfrowe podzielone są na pięć poziomów trudności (Starter, Junior, Expert, Master, Wizard), dzięki czemu uczniowie mogą rozwijać się we własnym tempie. Każdy poziom zawiera 12 zadań zaprojektowanych tak, aby propagować logiczne myślenie, pamięć i rozwiązywanie problemów.

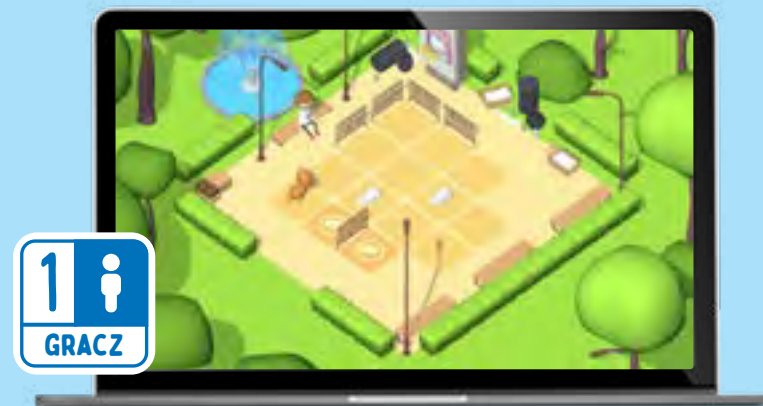


CORAZ TRUDNIEJSZE ZADANIA OD WCZESNEGO ETAPU EDUKACJI (4 LATA) DO PONAD 16 LAT

POZIOMY PODZIELONE NA KOLEJNE CORAZ TRUDNIEJSZE ZADANIA POZWALAJĄ, BY DZIECI ZWIĘKSZAŁY TRUDNOŚĆ WE WŁASNYM TEMPIE, DZIĘKI CZEMU BUDUJĄ PEWNOŚĆ SIEBIE.



ZACZNIJ GRAĆ W MGNIENIU OKA DZIĘKI NASZEJ KOLEKCJI GIER DLA JEDNEGO GRACZA!



1 i
GRACZ

DREAM KITTEN

W tej grze jesteś kotkiem, który śni o byciu psem pasterskim. Pomóż mu odprowadzić na miejsce myszy, owce, ryby, pingwiny, a nawet słonie.

JAK GRAĆ



1

Klikaj na podświetlone pola, aby kot skakał po planszy. Za każdym razem kot może poruszać się tylko o jedno pole.



2

Gdy kot dociera na pole, obok którego stoi inne zwierzę, zwierzę to z automatu oddala się od kota. Np. myszy skaczą o jedno pole do przodu. W późniejszych poziomach zwierzęta skaczą nawet ponad ogrodzeniem. Sprawdź podczas gry, jakie ruchy wykonują poszczególne gatunki!



3

Aby rozwiązać zadanie, doprowadź wszystkie zwierzęta do docelowego pola.

HISTORY ATTACKS!

W tej grze jesteś uwięziony w podręczniku do historii i musisz wydostać się z labiryntów skrywających wściekłych jaskiniowców, mumie, faraonów, rzymskich legionistów czy rycerzy.



1 i
GRACZ

JAK GRAĆ



1

Poruszaj awatarem po planszy, klikając w podświetlone pola. Twój postać porusza się o jedno pole w dowolnym kierunku (nie może tylko cofać się, czyli iść w lewo). Każdy twój ruch oznacza, że przeciwnik przesuwa się o jedno pole w lewo.



2

Jeśli przesuwniesz awatara na pole, na które w następnym ruchu przejdzie się wróg, przegrywasz i musisz zacząć od nowa. Zachowaj ostrożność, bo gdy tylko wrogowie dotrą do lewej krawędzi planszy, pojawią się ponownie po prawej stronie!



3

Wygrywasz, gdy twój awatar dotrze do „wyjścia” po prawej stronie planszy.

PORADNIK DLA UCZNIÓW

W Bump'in trzeba ograniczoną liczbą ruchów przetransportować awatar do wiru wodnego. Łatwiej powiedzieć, niż zrobić – pontony dryfują przecież po basenie, póki nie natkną się na jakąś przeszkodę.



1 i
GRACZ

JAK GRAĆ



1

Puszczasz awatara w kierunku wskazanym przez strzałki – ponton pozostanie na tej samej trasie, aż nie zderzy się z jakimś obiektem (lub innym awatarem).



MOVES LEFT

2

Ostrożnie planuj swoje ruchy, masz ich bowiem ograniczoną liczbę (wskazaną w lewym górnym rogu ekranu).



3

Aby zadanie zostało rozwiązane, awatar musi znaleźć się idealnie w polu z wirum wodnym. Jeśli jest więcej awatarów, wystarczy doprowadzić do wiru jednego z nich (wybierasz innego awatara, klikając na niego).



Myśl jak komputer i odpowiednią kombinacją poleceń poprowadź roboty do składnika potrzebnego do przygotowania wysmienitej potrawy.

GRY DLA 1 GRACZA



1 i
GRACZ

JAK GRAĆ



1

Zaprogramuj robota, używając kontrolki u dołu ekranu. Każdy przycisk można użyć tylko jeden raz (czasami nie trzeba wykorzystać wszystkich przycisków).



2

Aby poruszyć robotem w odpowiednim kierunku, musisz myśleć z jego perspektywy. Robot wykonuje jeden ruch po każdym wciśniętym przycisku, a zatrzymuje się, gdy napotka przeszkodę.



3

Poprowadź robota do docelowego pola, wykorzystując odpowiednią kombinację przycisków. Robot musi skończyć dokładnie na tym polu, aby zebrać składnik.



W tej grze musisz załatać dziury w drodze, zanim najedzie na nie twój quad. Precyzyjne planowanie i szybkie działanie są kluczowe!

JAK GRAĆ



1

Napraw dziury w drodze! Kliknij na element (u dołu ekranu), który chcesz użyć, następnie kliknij na dziurę, którą chcesz nim załatać. Ponownie kliknij w element, aby go obrócić.



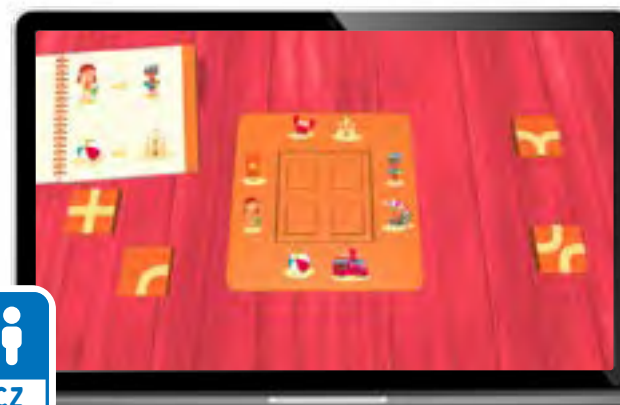
2

Gdy tylko położysz element na drodze, quad zaczyna jechać. Musisz zadbać o to, by na quada zawsze czekał prawidłowo umieszczony element drogi.



3

Ułóż drogę, aby quad bezpiecznie dotarł do celu. Wskazówka: możesz używać tych samych elementów tyle razy, ile potrzebujesz.



1 i
GRACZ



Go getter to cyfrowa wersja pierwszej analogowej gry SmartGames. W tej grze trzeba ułożyć kafelki w odpowiednich miejscach układanki, aby w odpowiedni sposób stworzyć drożki między postaciami.

JAK GRAĆ



1

Przjrzyj się zadaniu z książeczki w lewym górnym rogu ekranu. Aby powiększyć, kliknij na książeczkę. Musisz stworzyć drożkę między postaciami/przedmiotami.



2

Umieść element układanki na planszy, przeciągając go na nią. Kliknij w element, aby go obrócić.



3

Wyzwanie jest rozwiązane, gdy powstaną drożki zgodne z zadaniem, a wszystkie elementy znajdą się na planszy, a wszystkie drożki są dobrze rozmieszczone.



WSKAZÓWKA

Sprawdź informacje o wszystkich naszych grach na stronie internetowej!

PORADNIK DLA UCZNIÓW



W Gems trzeba poprowadzić dwóch górników do odpowiedniego pola. Jeden górnik skacze o dwa pola do przodu, a drugi przepycha głazy.

JAK GRAĆ



1

Żółty górnik skacze o dwa pola do przodu i potrafi przeskakiwać nad ławą. Aby przesunąć górnika na odpowiednie pole, kliknij na górnika, a potem na to pole.



2

Czerwony górnik porusza się o jedno pole do przodu i może przesunąć głaz o kolejne pole. Kliknij w górnika, a potem w docelowe pole, aby go tam przesunąć.



3

Doprowadź obu górników na ich docelowe pola. W zadaniach (od poziomu junior), w których jest ich dwóch, trzeba ostrożnie planować, który z nich powinien dotrzeć na docelowe pole jako pierwszy.

Począwszy od poziomu junior górnicy muszą sobie pomagać. Umieszczając ich obok siebie, przekonaj się podczas gry, jak mogą współpracować.

1 i
GRACZ



Rozmieść strategicznie deseczki ratunkowe, aby uratować z zupy wszystkie muchy.

JAK GRAĆ



1

Wybierz deszkę ratunkową, klikając w nią. Poruszaj nią (w poziomie lub pionie), klikając na podświetlone pole. Możesz w jednym ruchu poruszać się o więcej niż jedno pole do przodu.



2

Jeśli zbliżysz puste miejsce na desce do muchy w potrzebie, automatycznie wskoczy ona na deskę. Jeśli są dwie muchy na jedno miejsce, musisz zdecydować, którą ratować najpierw. Gdy oba miejsca na deseczce są zajęte, nie można jej przemieścić.



3

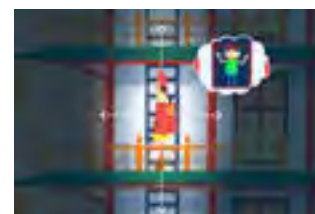
Zadanie jest rozwiązane, gdy wszystkie muchy zostają ocalone.

GRY DLA 1 GRACZA



Uratuj awatara z płonącego budynku, doprowadzając do niego strażaka. Strażak często ma tylko jedną gaśnicę, dlatego musisz ostrożnie planować, jaką drogą go prowadzić.

JAK GRAĆ



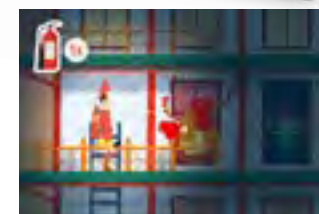
1

Poruszaj strażakiem, klikając pionowo lub poziomo (po drabinie).



2

Budynek ma front i tył. Możesz zmienić widok, klikając daleko z lewej lub prawej strony budynku. Możesz też podejrzeć drugą stronę, klikając ten przycisk:



3

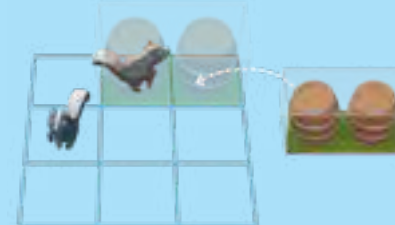
W większości przypadków aby kontynuować, trzeba ugasić pożar. Kliknij na pożar blisko siebie, aby go ugasić. Uważaj – masz tylko jedną gaśnicę, którą możesz ugasić jeden pożar. Musisz dotrzeć do awatara w potrzebie.

1 i
GRACZ



W tej grze trzeba rozmieścić elementy na planszy tak, aby złapać wszystkie skunksy, ale żadnego innego zwierzęcia.

JAK GRAĆ



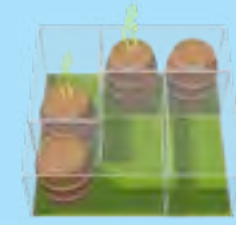
1

Spróbuj rozmieścić na planszy wszystkie elementy, przeciągając je. Możesz obracać elementy, klikając w nie.



2

Rozmieszczaj je tak, aby każdy skunks został uwięziony pod beczką. Wszystkie inne znajdujące się na planszy elementy (psy, piernikowe ludziki, żelki misie i trofea) nie mogą znaleźć się pod przykryciem.



3

Zadanie jest rozwiązane, gdy wszystkie elementy są prawidłowo rozmieszczone na planszy, wszystkie skunksy uwięzione, a inne elementy nie.

MESSY MONSTERS!

Pomocy! Farbkowe potwory robią bałagan! Na szczęście mogą na siebie nawzajem skakać i pochtaniać jeden drugiego. Spraw, aby na koniec został tylko jeden. Twórz odpowiednie połączenia kolorów i przywróć porządek!



1 i
PLAYER

JAK GRAĆ



1

Kliknij na potwora, który ma wykonać skok. Następnie kliknij na kolejnego, który od góry ma taki kolor, jak pierwszy potwór od dołu. Po skoku potwór przyjmie dolną barwę kleksa, na którego wskoczył.



2

Potwory mogą skakać tylko pionowo i poziomo. Skośne skoki i przeskakiwanie nad innymi potworami nie są możliwe. Nie jest również możliwe przeskakiwanie na puste pole. Można jednak przeskoczyć nad nawet więcej niż jednym pustym polem, by wylądować na innym potworze.



3

Zadanie jest rozwiązane, gdy na koniec gry zostaje tylko jeden potwór.

DRAGONS

Jak to jest pomagać smokowi? W Smokach prowadzisz między poziomami pięć smoków, a każdy z nich ma swoją supermoc. Przemieszczaj i przekraczaj magiczne tarcze, aby doprowadzić smocze supermoce do mety. Wystarczy kilka ruchów, aby zawładnąć wiatrem, wodą, ogniem, śniegiem i błyskawicą!

JAK GRAĆ



1

Poruszaj awatarem po planszy, klikając w podświetlone pola. Jeśli twój awatar znajduje się obok tarczy na drewnianym podłożu, możesz przesunąć ją (klikając w pole obok). Tarcze na kamiennym podłożu nie można przesunąć.



2

Jeśli twój awatar stoi obok tarczy umieszczonej na dowolnym podłożu, możesz obracać tarczę, klikając w pole, na którym stoi awatar. Nie można obrócić tarczy trwale przytwierdzonej do drewnianego podłoża.



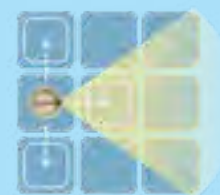
3

Poruszaj i obracaj tarczami, tak aby supermoc smoka sięgnęła pola docelowego. Uważaj, żeby awatar nie znalazł się na linii mocy, którą zionie smok.

CAMP CHAOS

W Camp Chaos obozowicze świetnie się bawią — ale jest jeden problem: ich opiekun lunatykuje! Twoim zadaniem jest poprowadzić dzieci w ten sposób, aby ułatwić mu drogę, przesuwając światła latarek, urządzenia wydające dźwięki oraz inne przedmioty z jego ścieżki, tak by nie obudzić śpiącego opiekuna.

JAK GRAĆ



1

Kliknij na awatar obozowicza, a następnie na podświetlone pole, aby go przesunąć. Masz ograniczoną liczbę ruchów, by ukończyć wyzwanie — więc dobrze przemyśl, dokąd pójdziesz!



2

Obozowicz może przesunąć każdą przeszkodę (pień, plecak, szafkę z radiem lub telewizorem) w określonym kierunku. Jedynie ognisko musi pozostać na swoim miejscu.



3

Usuń wszystkie światła i dźwięki z drogi, którą podąża opiekun obozu. Wygrwasz, gdy bezpiecznie przeprowadzisz przez domek lunatykującego opiekuna, zanim skończą się Twoje ruchy.



1 i
GRACZ

MAXI GOLF

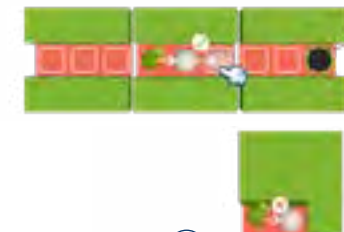
Przygotuj się na wyjątkowe podejście do minigolfa w Maxi Golf! Poprowadź gigantyczną piłkę golfową do dołka, przestawiając całe pole golfowe. Czy uda Ci się trafić do dołka za jednym uderzeniem?

JAK GRAĆ



1

Klikając w podświetlone pola przesuwaj elementy układanki, aby utworzyć ścieżkę, po której możesz poruszać swoim awatarem.



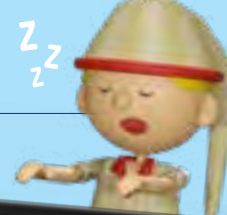
2

Użyj swojego awatara, aby pchnąć piłkę. Upewnij się, że piłka nie utknie w rogu, bo w przeciwnym razie nie będziesz mógł przejść dalej.



3

Wyzwanie zostaje rozwiązane, gdy piłka znajdzie się w dołku.



PORADNIK DLA UCZNIÓW

Poprowadź ważkę przez wirujący staw pełen żab, ryb i głodnych roślin, obracając liście lilii i planując trasę do wskazanego na fioletowo miejsca lądowania.

POND TWISTER



1 GRACZ

JAK GRAĆ



1

Kliknij płytkę - lilię, aby obrócić otaczające ją płytki w określonym kierunku (zgodnie lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara).



2

Twoja ważka nie może znajdować się obok drapieżnika (żaby, kameleona itp.), bo inaczej zostanie zjedzona i przegrasz grę.



3

Wyzwanie zostaje rozwiązane, gdy bezpiecznie doprowadzisz ważkę do fioletowego pola celu.

DOBRA ROBOTA!

Uważamy, że ważne jest, by dzieci czuły, że mogą podjąć tyle wyzwań, ile chcą, i osiągnąć swój cel. Grając w cyfrowe SmartGames, dzieci rozwijają swoje umiejętności poznawcze i społeczne w formie zabawy. Dla zachęty za rozwiązanie zadania otrzymują ciekawe nagrody.



GWIAZDKI

W zależności od tego, w ilu ruchach i w jakim czasie dzieci rozwiązują zadanie, otrzymują 1, 2 lub 3 gwiazdki. Może być to dla nich motywacja, aby poprawić się i potencjalnie ponownie rozwiązać zadanie (szybciej lub w mniejszej liczbie ruchów).

MONETY

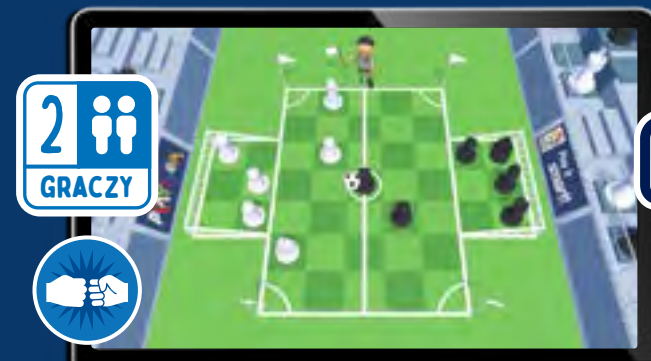
Za każde rozwiązane zadanie dzieci otrzymują również pewną liczbę monet. Mogą za nie kupić dekoracje do swojego pokoju zabaw, a także ubrania i akcesoria dla swojego awatara.

ODBLOKOWANE OBIEKTY

Przy co trzecim zadaniu dzieci odblokowują obiekty, które stają się dostępne do kupienia. Dzięki temu gracze mogą zdobyć ekskluzywne dekoracje do swojego pokoju lub akcesoria dla awatara, związane z tematyką gry.

GRY DLA 2 GRACZY

2 GRACZY



ISTNIEJĄ RÓWNIEŻ CYFROWE SMARTGAMES DLA DWOJGA GRACZY GRAJĄCYCH NA JEDNYM URZĄDZENIU. KOGO ZAPROSISZ DO GRY?

Ta angażująca gra łączy piłkę nożną z szachami. Za pomocą pionków i figur szachowych gracze muszą strzelić gola drużynie przeciwnej.

JAK GRAĆ



1

Wybierz jedną ze swoich figur i przenieś ją na podświetlone pole (zgodnie z zasadami ruchu figur szachowych).



2

Jeśli chcesz ruszyć figurę będącą przy piłce, porusz się tylko piłką. W ten sposób można przekazać piłkę innej figurze.



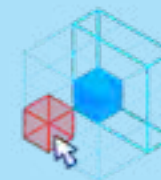
3

Wygrywa grę ten, kto pierwszy strzeli gola drużynie przeciwnej.



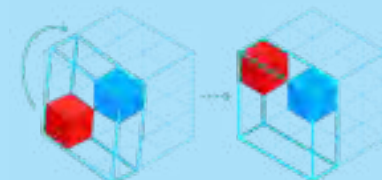
W tej grze gracze na przemian umieszczają klocki swojego koloru w sześcianie. Po każdym ruchu wskazany fragment sześcianu obraca się o 90° (krótka strzałka) lub 180° (długa strzałka). Wygrywa pierwszy gracz, który ułoży klocki swojego koloru w rzędzie lub po przekątnej.

JAK GRAĆ



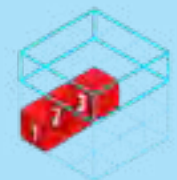
1

Kliknij na pusty pojedynczy sześcian (i potwierdź na ekranie dotykowym), aby umieścić tam klocek w swoim kolorze. Duży sześcianem można obracać (aby zobaczyć go z każdej strony), klikając prawym klawiszem myszki i przeciągając nim lub przesuwając dwoma palcami.



2

Po każdym ruchu część sześcianu (oznaczona niebieską obwódką) obróci się. Długość strzałki wskaże, czy dana sekcja obróci się o 90 czy 180°.



3

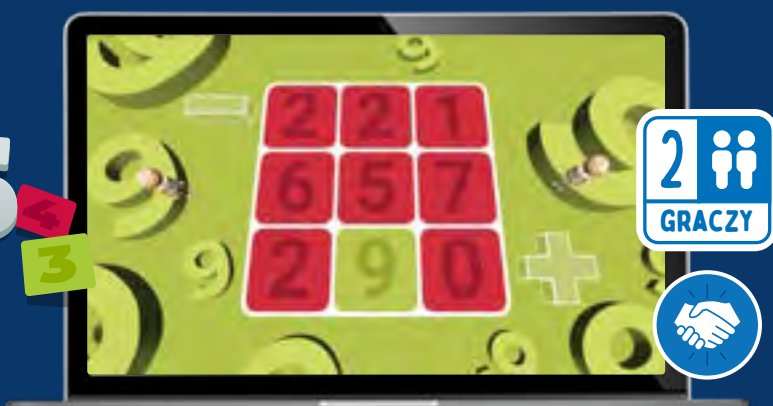
Wygrywa grę ten, kto jako pierwszy ułoży rząd 3 klocków w swoim kolorze (poziomo lub po skosie) po obrotach sześcianu.

2 GRACZY



PLUS MINUS

W tej grze kooperacyjnej musicie współpracować, aby zmienić wszystkie liczby na taką samą. Jeden gracz dodaje zawsze cyfrę 1, a drugi zawsze ją odejmuje.



JAK GRAĆ?



1

Na zmianę przesuwasz swój znak plus lub minus na sąsiednie pole. Plus dodaje 1 do liczby na tym polu (dodanie 1 do 9 zmienia ją z powrotem na 0), minus odejmuje 1 (odjęcie 1 od 0 zmienia ją z powrotem na 9).



2

Nie możesz przesunąć swojego znaku plus lub minus na pole, na którym znajduje się inny symbol. Przesunięcie swojego symbolu poza krawędź planszy przenosi go na przeciwną stronę.

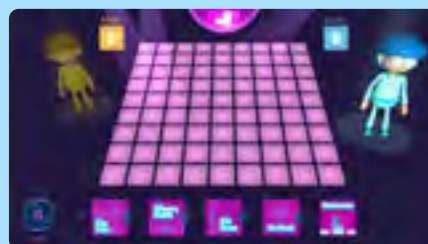


3

Poprawna liczba zmienia pole na zielone, a błędne liczby są oznaczone na czerwono. Wyzwanie zostaje rozwiązane, gdy wszystkie liczby na planszy są takie same jak liczba podana w zadaniu (zobacz liczby obok planszy).

... I WIELE KOLEJNYCH GIER W PRZYGOTOWANIU!

Oprócz gier już dostępnych w SmartGames Playroom, co roku dodawanych będzie kilka nowych tytułów. Dzięki temu Twój uczeń zawsze będzie mógł odkrywać nowe, sprytne wyzwania!



PLAYROOM BUILDER

UKOŃCZYŁEŚ WSZYSTKIE WYZWANIA? ZBUDUJ WŁASNE!

DZIĘKI KREATOROWI PLAYROOM
BUILDER UCZNIOWIE MOGĄ TWORZYĆ
I UDOSTĘPNIĆ WŁASNE WYZWANIA
SMARTGAMES!



ZNAJDŹ MNÓSTWO PRZYDATNYCH (I ZABAWNYCH) MATERIAŁÓW NA NASZEJ STRONIE INTERNETOWEJ

WSKAZÓWKI

DYPLOMY

PORADNIKI

KARTY GRY

KOLOROWANKI

TABELE
TURNIEJOWE

PLAYROOM.SMARTGAMES.COM

Pytania? Spostrzeżenia? Napisz do nas na playroom@smartgames.com