



STE.education koolituskeskus:

DIFI.NET OÜ, Kotzebue 8, Tallinn

Tel.: 6 415 551

E-post: ask@ste.education

<http://www.ste.education/>

<https://oppelabor.ee>

DIDACTIX mängud

INTERAKTIIVNE PÕRAND DIDACTIX



Teeme õppimise koos meeldejäavaks



BASIC/ Muusika



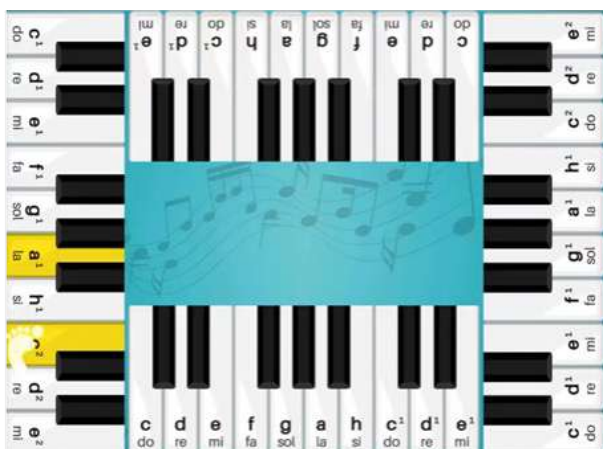
1. KLAVER

Kui muusika on teie kirk, aitab see mäng teil arendada oma oskusi ja õppida põhilisi muusikalisi helisid. Mänguväljakul kuvatakse aktiivsed klahvid, millele on märgitud nootide nimed ja noodimärgid. Mängijad aktiveerivad klahve, vajutades neile (ühe puudutusega). Mängust väljumine toimub puldi abil.



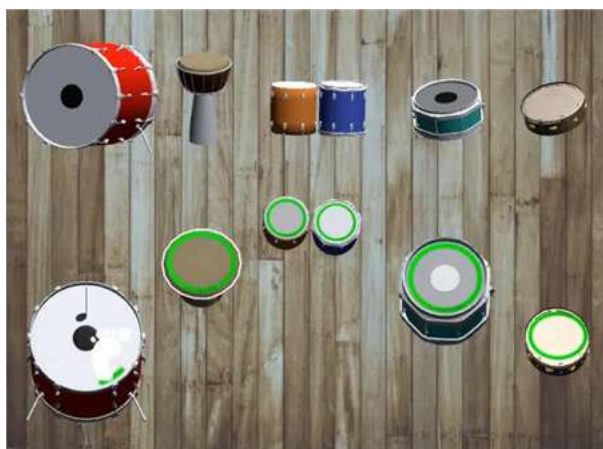
2. KAKS KLAVERIT

Mängige klaverit duetina. Mängijad seisavad üksteise vastas ja nende ülesanne on proovida luua harmooniline meloodia. Igal klahvil on nootide nimed, mille kohal on noodimärgid.



3. KONTSERT

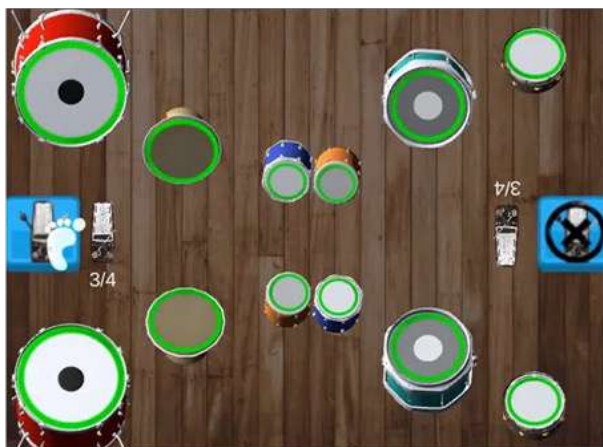
Tutvuge nootidega, looge oma kompositsioone ja avastage koos ilus muusika maailm! Nelja mängija käsutuses on komplekt klahve, millel on helide nimed. Vastupidised klahvid mängivad samu oktaave. Mängust väljumine toimub puldi abil.



4. TRUMMID

Muusikaline mäng, mis võimaldab lastel helidega mängida. Mäng võimaldab lastel mängida viit erinevat pilli: suurt trummi, väikest trummi, bongot, goblet trummi ja tamburiini. Pillide mängimiseks tuleb üle nende libistada käe või jalaga. Mängu täieliku potentsiaali ärakasutamiseks soovitame pärast pilli löömist jalg või kästi hetkeks pilli piirkonnast eemaldada.

BASIC/ Muusika



5. TRUMMARID

Trummarid – muusikaline mäng, mis võimaldab trumme paarikaupa mängida. Kaks mängijat seisavad üksteise vastas piki mänguväljaku pikki servi. Nende kasutuses on 5 erinevat trummi: suur trumm, väike trumm, bongo, goblet trumm, tamburiin. Muusikalisi harjutusi toetab tahhhomeeter: 2/4, 3/4 ja 4/4. Tahhhomeetri kasutamine on valikuline, saate selle igal ajal sisse lülitada, välja lülitada või tempot muuta.



6. SAADE

Mängijate kasutuses on 6 komplekti erinevaid trumme, mis asuvad mänguväljaku servades. Mängijad saavad mängida vabalt või luua harmoonilise saatega rütmilise saate. Valida saab 4 erinevat saadet. Iga saade reprodutseeritakse käivitamisel tsüklis. Roheline rõngas näitab, et seade on kasutamiseks valmis. Trumme saab lüüa käte või jalgadega.

BASIC/ Aabits



7. TÄHESTIK

Mäng on suurepärase vahend väikstele lastele, kes tähti õppivad. Valige inglise keele tähed libistades käe või jalaga üle nende. Oma edusamme saab jälgida mänguväljaku alumises osas. Tähti saab kokku korjata vaid õiges järjekorras. Proovige tähed meelde jätta ja kirja panna peast. Peale kogu tähestiku korjamise automaatselt avaneb uus mänguvoor – mängija saab veekord kontrollida oma teadmisi või anda teisele mängijale võimaluse end proovile panna.



8. NUMBRID

Mänguväljakul on numbrid laiali. Mängija ülesanne on need ükshaaval õiges järjekorras üles korjata. Peale kõigi numbrite korjamise automaatselt avaneb uus mänguvoor – mängija saab veekord kontrollida oma teadmisi või anda teisele mängijale võimaluse end proovile panna! Mäng võimaldab lastel õppida üksikute numbrite kuju ja nende järjekorda. Õigesti täidetud ülesannet premeeritakse aplausiga.



9. KIRJATÄHED

Mängus peaksite ära tundma, milline sõna võib koosneda pakutud tähtedes, ja seejärel seadma need õigesse järjekorda. Kasutaja saab valida kahe režiimi vahel: sõna vihje pildiga või lühike sõnaline kirjeldus, mis kuvatakse peale küsimärgile vajutamist. Tähtede kohtade vahetamiseks tuleb kordamööda neile peale astuda. Täiendav raskus on piiratud aeg, mis kuvatakse mänguväljaku paremas ülal nurgas.

BASIC/ Ökoloogia



10. PABERI TORM

Paberi torm on veel üks mäng, kus peab metsalagendiku puhastama jäätmetest. Seekord mets on saastunud paberjäätmega. Nende jäätmete korjamine on äärmisel oluline, sest tänu sellele saab neid taaskasutada. Paberi taaskasutamine aitab säästa kasvavaid puid. Mängu keerukus suureneb koos kogutud jäätmete kogusega. Õhus lendavate paberjäätmete kogumiseks libistage nende üle käe või jalaga. Kuid olge ettevaatlikud – lendavaid liblikaid maha lüüa ei tasu!



11. PLASTIK TORM

Plastik torm on mäng, mille ülesandeks on metsalagendiku puhastamine. Torm tõi metsa erinevaid plastjätmeid – need tuleb kokku korjata, et taga metsas elavate organismide ohutust. Plastjätmed on väga ohtlikud, eriti loomadele, sest nad võivad neid süüa. Õhus lendavate jäätmete korjamiseks libistage nende üle käe või jalaga. Kuid olge ettevaatlikud – lendavaid liblikaid maha lüüa ei tasu! Iga maha löödud liblika eest kaotate punkte. Koguge punkte, et minna üle raskemale mängutasemele.



12. PRÜGINE HEINAMAA

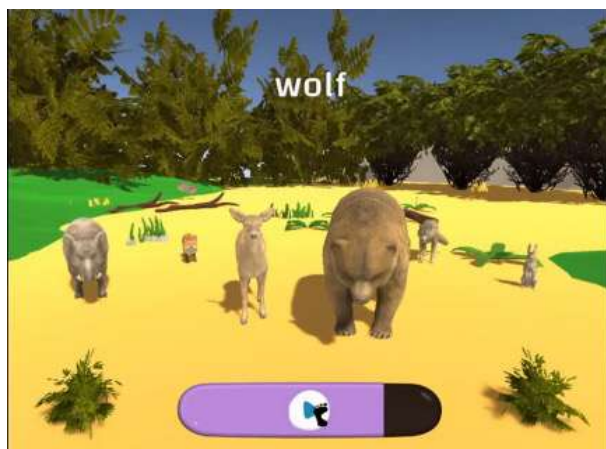
Metsalagendik on saastunud igasuguste jäätmetega, puhastage see võimalikult paljudest jäätmetest. Esiolgu on lagendik tühi. Lagendikku ummistavate peidetud esemete leidmiseks libistage käsi või jalga üle mänguväljaku. Kui ilmub objekti kontuur, siis saab selle kiirete liigutustega hõlpsasti välja tuua. Mängu saab mängida kahekesi, kolmekesi või isegi neljakesi - võistlus soojendab atmosfääri! Peale mängu käivitamist tuleb valida otsitavate jäätmete arv: 10, 20 või 30.



13. ORGAANILINE TORM

Metsa jäetud prügi kujutab endast ohtu mets-taimedele ja -loomadele. Prügi metsas ei ole mitte ainult kole, vaid võib olla ka mürgine elusolenditele. Torm viis kogu prügi minema, pannes selle lendama! Proovige metsa puhastada prügist. Koos kogutud jäätmetega kogute punkte, mis viivad järgmisele raskusastmele. Olge aga ettevaatlikud, sest liblikaid ei tohi lüüa! Liblikate löömisest kaotate punkte. Mängus on ainult bioloogilised jätmed, kuid pidage meeles, et metsa ei tohi millistki prügi visata!

BASIC/ Loomad



14. METSLOOMAD

Tänu mängule saavad lapsed tutvuda metsas olevate loomadega ja samaaegselt õppida ka inglise keelt! Mängul on 3 režiimi, mis erinevad mänguväljakul kuvatavate loomade arvu poolest. Looma inglise keelse nimetuse kuuleb mängija puudutades väljaku all osas olevat nuppu. Edaspidi tuleb mängijal õige loom valid, selleks tuleb tal viibata käe või jalaga valitud loomale.



15. TALULOOMAD

Mäng, mille abiga lapsed saavad teha selgeks, kui hästi nad teavad taluloomade nimetusi inglise keeles. Mängul on 3 režiimi, mis erinevad mänguväljakul kuvatavate loomade arvu poolest. Õige looma valimiseks tuleb lapsel liikuda selle loomale ja kui vastus on õige, siis kõnnib loom mänguväljakult ära ning kui vastus on vale, siis muudab loom oma positsiooni.



16. AAFRIKA LOOMAD

Reisi Aafrika piirkondadesse, kus elavad erinevad metsloomad. Kas saate kõigile neil õiged inglise keelsed nimed määrata? Mängul on 3 režiimi, mis erinevad mänguväljakul kuvatavate loomade arvu poolest. Looma inglise keelse nimetuse kuulete peale seda, kui puudutate väljaku all osas olevat nuppu. Proovige valida välja õige loom. Kui valisite õige looma, siis kõnnib loom väljakult ära ja kui valisite vale, siis muudab loom oma asendit.



17. MAAELU HELI

Mängus on 3 režiimi, mis erinevad väljakul kuvatavate loomade arvu poolest. Looma inglise keelse nimetuse kuulete peale seda, kui puudutate väljaku all osas olevat nuppu. Osutage loomale, mis võib kõlada nii. Kui vastus on õige, lahkub loom väljakult. Vastasel juhul muudab ta ainult oma asendit.

BASIC/ Loomad



18. METSA HELI

Kuulake metsloomade helisid ja sorteerige need vastavalt. Kas mäletate, milliseid helisid kõik loomad teevad? Tänu mängule Metsa Heli saate selles veenduda. Mängus on 3 režiimi, mis erinevad mänguväljakul kuvatavate loomade arvu poolest. Loomade helisid kuulete peale seda, kui puudutate väljaku all osas olevat nuppu. Osutage loomale, mis võib kõlada nii. Kui vastus on õige, lahkub loom väljakult. Vastasel juhul muudab ta ainult oma asendit.



19. AAFRIKA HELI

Kas suudate ära tunda Aafrika loomi ainult nende helide järgi? Kuulake savanni helisid ja valige õige loom. Mängus on 3 režiimi, mis erinevad mänguväljakul kuvatavate loomade arvu poolest. Loomade helisid kuulete peale seda, kui puudutate väljaku all osas olevat nuppu. Osutage loomale, mis võib kõlada nii. Kui vastus on õige, lahkub loom väljakult. Vastasel juhul muudab ta ainult oma asendit.

BASIC/ Matemaatika



20. LOENDAME

Loendamine on väiksematele mõeldud mäng, mis toetab 1 kuni 10 loendamise oskust. Mängija esialgne ülesanne on valida, mida ta soovib loendada – pulgakomme, kristalle või laternaid. Järgmisena peab mängija loendama mitu elementi väljal ilmumise ja valida valikvastuste seast õige elemendi koguse.



21. VÄHEM VÕI ROHKEM

Mängu tegevus toimub kaevanduses, mis on erinevaid väärtesemeid täis. Mängija ülesanne on vaadata, milliseid elemente ekraanil on rohkem. See mäng aitab omandada põhiarvude tõhusa hindamise ja konsolideerimise oskusi. Mängu on 3 raskustaset, mis erinevad üksteisest kristallide arvu poolest. Ülesandeid on 2 tüüpi: teha kindlaks, milliseid kristalle on rohkem ja millised vähem.



22. LIITMINE

Aidake kaevandada kristalle lahendades matemaatilisi mõistatusi. Täitke kärud õigete vastustega. Harjutamine teeb meistriks! Harjutage liitmist. Kärud täitmiseks puudutage ühte kolmest saadaolevast vastusest, mis kuvatakse mänguväljaku keskel. Mänguväljaku all servas olev number saadakse vasakpoolses ülal nurgas oleva numbriga ja ühe vastuse liitmisel. Mängus on 3 raskustaset.



23. LIITMINE JA LAHUTAMINE

Viimane samm kristallide kaevandamises on takistuste ületamine ja matemaatika ülesannete lahendamine. See kord tuleb mängijal liita ja lahutada. Ülesanne ei ole kõige lihtsam, kuid vaev kompenseerib tasu – terve auto täis kristalle! Vastuse valikul tuleb hoolikalt numbrite kõrval olevat märki jälgida.

BASIC/ Matemaatika



24. LAHUTAMINE

Mängija saab oma lahutamisoskusi harjutada 3 raskustasemel, alustades 10, 20 või 100. Käru täitub kristallidega vaid siis, kui valiti õige vastus. Vastuseid saab valida viibates nendel jala või käega või hoopis neile peale hüpates.

BASIC/ Kaardistamine



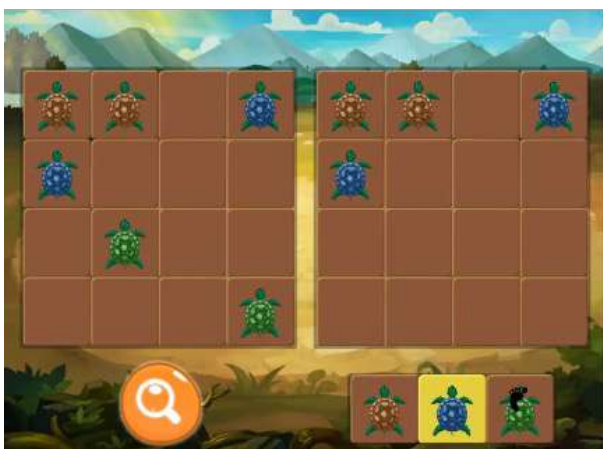
25. JELLY PUSLE

Mängija ülesanne on leida mänguväljaku paremal poolel kujutleva Jelly teise poole. Olge tähelepanelikud! Mänguväljal olevad Jelly'd on erinevat värvi ja kuju. Mängija ülesanne on puudutada jala või käega Jelly kõrval olevat tühja välja – nii saate asetada paremal poolel kujutleva Jelly määratud kohta. Sõltuvalt raskustasemest tuleb mängijal asetada 16, 25 või 36 Jelly't!



26. SIGADE KAARDISTAMINE

Esimene sissejuhatav mäng programmeerimisse. Mängija ülesanne on vasakpoolse tahvli peegelpilt luua parempoolisel tahvil. Et siga asetada tühjale väljale, vajutage põllule. Kontrollige tehtud töö suurendusklaasile klikates.



27. VÄRVIKAD KILPKONNAD

Värvikad Kilpkonnad – uue taseme programmeerimise õppimise mäng. Mängija ülesanne on vasakpoolse tahvli pilt luua parempoolisel tahvil. Kuid mänd ei ole tegelikult nii kerge kui tundub – täiendavat raskust lisab kilpkonnade värvus (kilpkonnad on erinevat värvi). Kilpkonna asetamiseks väljale puudutage valitud ruut, et eemaldada valesti paigutatud kilpkonn, vajutage sellele.



28. ROHELISED JELLY OAD

Rohelised Jelly Oad on veel üks sissejuhatav mäng programmeerimise õppimiseks. Mängija ülesanne on vasakpoolse tahvli peegelpilt luua parempoolisel tahvil. Kontrollige tehtud töö suurendusklaasile klikates. Mängul on 3 raskustaset.

BASIC/ Kaardistamine



29. KONNADE KAARDISTAMINE

Konnade kaardistamine on veel üks sissejuhatav mäng programmeerimise õppimiseks. Kõik toimingud mängus tehakse ühe puudutusega. Mängija ülesanne on vasakpoolse tahvli peegelpilt luua parempoolsel tahvlil. Konna asetamiseks väljale puudutage valitud ruut, et eemaldada valesi paigutatud konn, vajutage sellele konnale. Kontrollilige tehtud töö suurendusklaasile klikates.



30. VÄRVIKAD JELLY OAD

Värvikad Jelly Oad – uue taseme programmeerimise õppimise mäng. Mängija ülesanne on vasakpoolse tahvli peegelpilt luua parempoolsel tahvlil. Kuid määnd ei ole tegelikult nii kerge kui tundub – täiendavat raskust lisab želeekeste värvus (želeed on erinevat värvi). Valige želee, mida tahate tahvlile asetada, tehke sellel peal topelt liigutus ja seejärel tehke topelt liigutus valitud ruudul, et asetada sinna želeekene. Kontrollilige tehtud töö suurendusklaasile klikates. Mängul on 3 raskustaset.



31. SÜMMEETRILISED REBASED

Mängija ülesanne on vasakpoolse tahvli peegelpilt luua parempoolsel tahvlil. Mõelge kastist väljaspoole, et mitte üllatuda! Pärast rebaste asetamist tahvlile kontrollilige tehtud töö öigsust, seda saab teha vajutades suurendusklaasi nupule. Mängul on 3 raskustaset – 4, 6 ja 8 rebast tahvlil.

BASIC/ Lasteaed



32. MUUSIKALINE PÕRAND

Põrandlauda plaadid teevad ksülofoni helisid, kui neile üks kord peale astuda. Korraga saab aktiveerida mitu plaati, siis kattuvad helid üksteisega. Iga plaat teeb oma ksülofoni heli.



33. KELLAMÄNG

Suured värvilised triibud ahvatlevad neile peale hüpata ja vaadata, mis juhtub! Selgub, et nad suudavad teha elegantset ja puhast heli ning nende löömine on väga lihtne. Imikud, kes roomavad või hüppavad üle aktiivse mänguväljaku, tekitavad heliefekte. Triibud tekitavad Diatoonilise kella helisid. Korraga saab aktiveerida mitu heli.



34. KILPKONN

Mäng kõige väiksematele. Lapsed üritavad tabada kilpkonna, kes põgeneb kui laps tuleb liiga lähedale. Kilpkonn liigub tuvastatud liikumisele vastupidises suunas. Pärast seda, kui kilpkonn kaob ekraani serva taha, ilmub mänguväljale uus kilpkonn, millel on erinev kestavärv.



35. LIBLIKAS

Mäng kõige väiksematele lastele. Värvilised liblikad ilmuvad mänguväljakule üksteise järel ja need tuleb kinni püüda. Liblika kinni püüdmiseks peate lihtsalt sellest üle joosta või lihtsalt sellele peale astuda. Nad on igasuguse liikumise suhtes väga tundlikud, nii et ka kõige väiksemad lapsed saavad neid probleemideta tabada. Kui puudutate liblikat, lehvitab ta tiibu ja kaob mõne aja pärast. Mõnikord kuulete ootamatuid helisid - mänguväljak on täis peidetud helipunkte, mis väikelapsi veelgi rõõmustab.

BASIC/ Lasteaed



36. KONN

Mäng on mõeldud kõige väiksematele. Selle eesmärk on toetada laste motoorset koordineerimise ja kõndimise õppimise etapis ning parandada nende motoorseid oskusi. Mänguväljakule ilmub konn, mis reageerib lapse liikumisele - konn hüppab vastupidises suunas. Kui konn kaob väljaku serva taha, ilmub ta automaatselt uuesti väljaku teisele küljele. Lisaks on mänguväljal peidetud helipunktid, mida lapsed mänguväljal liikudes avastavad.



37. HARF

Harf on muusikaline mäng väikestele. Mänguväljakul on 10 rida. Vajutades keelele käe või jalaga mängija põhjustab erinevaid harfi helisid. Meeldiv heli, alati üksteisega ideaalselt kooskõlas – kõik see julgustab lapsi pörandal kõndima või roomama.

BASIC/ Kodeerimine



38. KODEERIMINE – KLAAS

Mängija ülesanne on antud mängud korjata kokku väljakul vedelevaid klaastooteid. Programmeerida marsruuti saab valides vasakul küljel kuvatud nooli topelt klõpsuga. Programmeeritav marsruut kuvatakse mänguväljaku allosas. "Kustutuskummi" abil saate kogu marsruudi kustutada, "noolt" kasutatakse taseme vahele jätmiseks. "Play" kontrollib marsruudi õigsust. Mängus on 3 keerukuse taset.



39. KODEERIMINE - PABER

Mängija ülesanne on luua kangelase marsruut. Seekord on paberjätmed, mida tuleb koguda ja seejärel konteinerisse visata. Olge ettevaatlikud ja ärge korjake muid jätmeid! Programmeeritav marsruut kuvatakse mänguväljaku allosas. "Kustutuskummi" abil saate kogu marsruudi kustutada, "noolt" kasutatakse taseme vahele jätmiseks. "Play" kontrollib marsruudi õigsust. Mängus on 3 keerukuse taset.



40. KODEERIMINE – BIO

Mängija ülesanne on programmeerida kangelase marsruut nii, et ta koguks kõik biojätmed, mida tuleks mängu lõpuks prügikasti visata. Olge tähelepaneliku! Mänguväljakul alati leidub jätmeid, mis ei ole biojätmed – neid korjata üles ei tasu!



41. PIRAADI AARE

Mängija peab programmeerima tee aarde juurde. Mängu alustamiseks tuleb enne valida raskustase, mida on kokku 3. Raskustasemed erinevad üksteist ruudustiku suuruse poolest – mida raskem, seda suurem mänguväljak. Kasutatavad nooled kuvatakse mänguväljaku ekraani paremas pooles. Nooli saab valida topelt puudutusega. Programmeeritud tee kuvatakse mänguväljaku alumises osas. Roheline kolmnurk tähistab marsruudi algust ja punane marsruudi lõppu. Pea meeles, et õigeid teid on mitu!

BASIC/ Kodeerimine



42. ÕHUPALLID

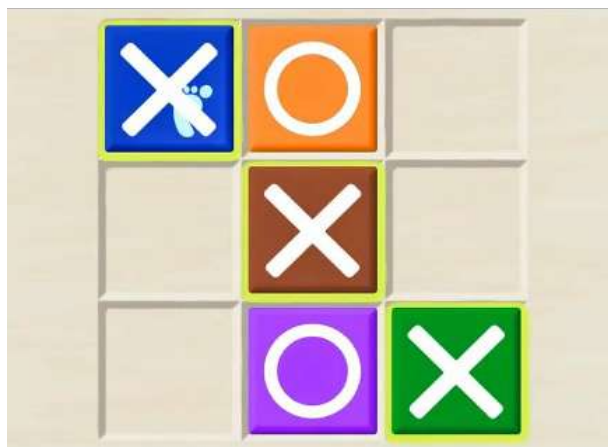
Mängija ülesanne on viia kollane õhupall sinna, kuhu kodeeritud marsruut viib. Tee, mida õhupall peab läbima, on näidatud nooltega mänguväljaku allosas. Pall kantakse kahekordse puudutamise teel. Samuti on oluline sammude järgimise järjekord! Marsruuti tuleks lugeda vasakult paremale, õhupalli saab liigutada ainult külgnevasse ruutu, diagonaalselt liikumine pole võimalik. Tee õigsust kontrollitakse, vajutades "luupi". Mängul on kolm raskusastet, mis erinevad tahvli suuruse ja kodeeritud tee keerukuse poolest.



43. KODEERIMINE - PLASTIK

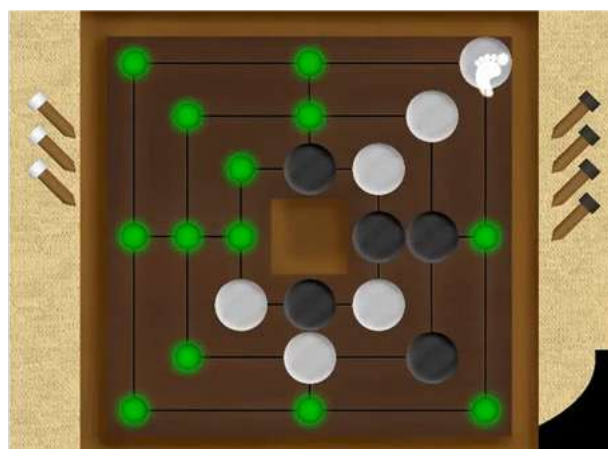
Kasutaja peab looma marsruudi, et koguda kõik jäätmed ja panna need konteinerisse. Trajektoori programmeerimine toimub vasakul küljel kuvatavate noolte valimisega. Loodud tee kuvatakse ekraani allosas. "Kustutusikummi" abil saate kogu marsruudi kustutada, "noolt" kasutatakse taseme vahele jätmiseks. "Play" kinnitab marsruuti. Mängus on 3 keerukuse taset.

BASIC/ Loogika mängud



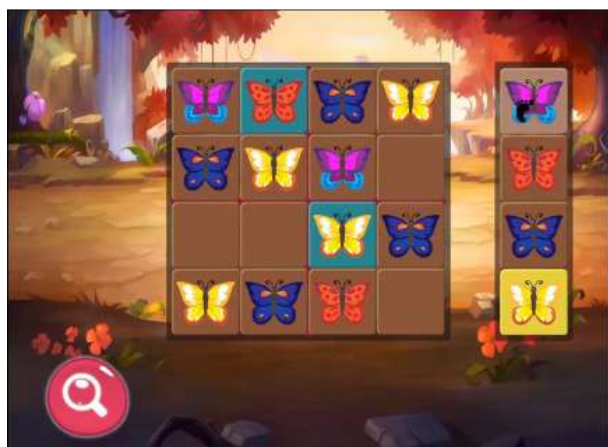
44. TRIPS-TRAPS-TRULL

Trips-Traps-Trull on üks populaarsemaid mängu, mis on mõeldud kahele mängijale. Võidu eesmärk ja tingimus on asetada väljakule kolm oma tegelast reale: vertikaalselt, horisontaalselt või diagonaalselt. Lisaks tuleb tegelasi paigutada nii, et vastane ei võidaks.



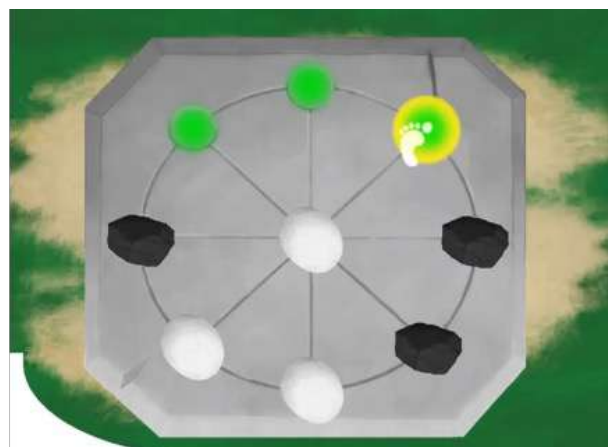
45. TRIPS-TRAPS-MILL

Puslemäng kahele mängijale. Pärast värvide valikut ja esimese käigu loa väljaselgitamist, peavad mängijad vaheldumisi järjestama 9 etturit.



46. LIBLIKA SUDOKU

Liblika Sudoku – populaarse Sudoku mängu versioon, kus kasutaja peab täitma väljad sobivate liblikatega nii, et igat tüüpi liblikad ilmuksid horisontaalselt ja vertikaalselt reas ainult ühe korra. Mänguväljaku paremal pool kuvatakse kõik saadaolevad liblikad, mida saab valida jala või käega topelt puudutades. Liblika väljale paigutamiseks tuleb samuti tühjal väljal teha topelt puudutus. Suurendusklaasile vajutades saame kontrollida, kas oleme ülesande õigesti täitnud või mitte. Mängul on 3 raskustaset.



47. TABULA LUSORIA

Kahe mängijaga puslemäng, millel on 3 etappi: värvide valimine, positsioneerimine ja liikumine. Mäng toimub laual, mis koosneb kaheksast ruudust, mis on ühendatud sirgete ja kumerate joontega. Pärast mängijate värvide määramist toimub mängu Teine etapp, kus mängijad asetavad vaheldumisi 3 oma etturit väljakule. Kolmandas etapis tuleks etturid liigutada mööda jooni, mis välja ühendavad. Pärast etturile vajutamist süttivad väljad, mida saab haarata, rohelisteks. Võidab mängija, kes paneb esimesena 3 etturit ritta. 16

BASIC/ Loogika mängud



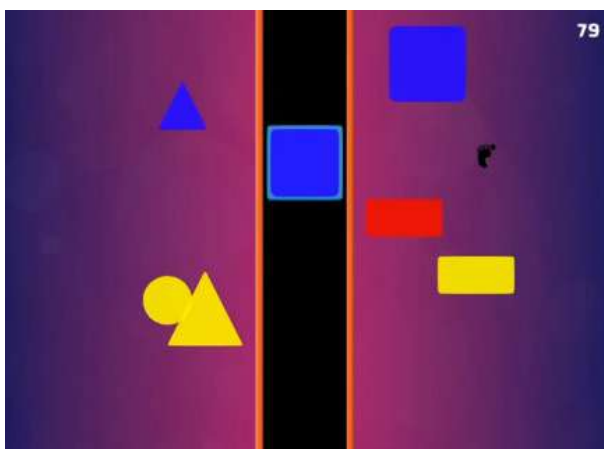
48. LÕPMATU SWEZZLE

Lõpmatu Swezzle's peate keskendumata palju pikemale, isegi ajaliselts piiramatuks, mängule. Plaatimise ja punktiarvestuse reeglid jäävad samaks – plaadid asetatakse tahvlele topelt klõpsuga – erinevus seisneb selles, et rida või veerg kaob, kui need on täielikult täidetud pildiplaatidega. Pildiga klotsi eemaldamiseks klõpsake pommil ja seejärel topelt klõpsake soovimatut klotsi – mängija saab seda teha siis, kui paremasse alumisse nurka ilmub pomm. Siiski kaotate siis mõned punktid! Eesmärk on püstitada uus punktirekord ja pidada pikki lõõgastavaid mänge.



49. SWEZZLE

Mängu eesmärk on paigutada asjad ridadesse või veergudesse ja koguda punkte. Esimene element peab olema halli plaadi kõrval. Iga järgnev peab puudutama vähemalt ühte varem paigutatud elementi. On väga oluline, et kõrvuti asetsevad plaadid sobiksid omavahel värvi või mustri poolest. Kui plaati pole võimalik korraldada, klõpsake ühe klõpsuga nuppu "Järgmine". Paanid järjestatakse topelt klõpsuga valitud väljal. Pärast esimest klõpsamist tõstetakse väli kollasena esile – teist korda vajutades kinnitate oma valiku.



50. KLASSIFIKATSIOON

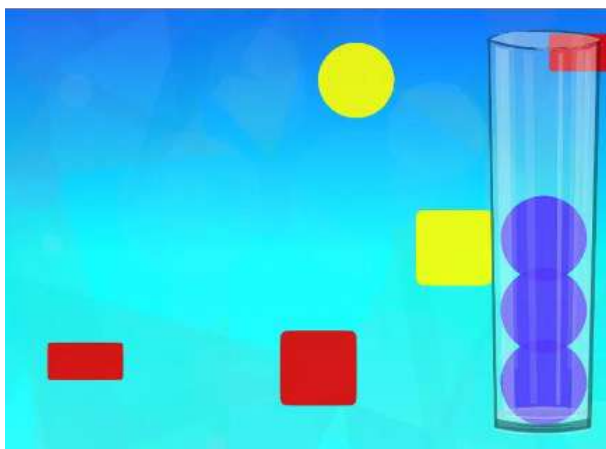
Püüdke kinni maksimaalne arv kujundeid, mis on mänguväljaku keskel välja toodud. Mängu pikkus on 120 sekundit – püüa kinni nii palju kui võimalik! Olge tähelepanelikud – konveierlindil olev kujund muutub iga paarikümne sekundi järel, jälgi hoolikalt, milliseid kujundeid koguda. Mängul on 3 kiirust.



51. KÄSITÖÖMEISTER

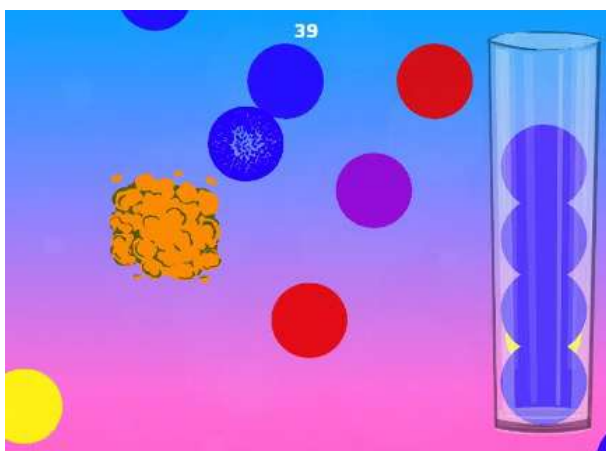
Mänguväljakuks on kujutatud nelja eri ametite esindajat nende tööhoonete taustal. Ülesanne on valida väljaku ülemises osas kuvatava elemendiga seotud õige meistri. Meistri valimiseks tuleb käe või jalaga üle valitud meistri lohutada. Liikumine peab olema täpne, et kõrval olevat meistrit mitte määrata. Pidage meeles: kui tähelepanelikult pilti vaatate, siis leiate üles peidetuid vihjeid. Koguge võimalikult palju punkte.

BASIC/ Loogika mängud



52. VÄRVILISED KUJUNDID

Valige mängukiirus klõpsates nuppudele numbritega 1, 2. või 3. Seejärel jätke meelde mänguväljakule ilmunud kujund ja selle värv – selleks on aega vaid paar sekundit. Mänguväljakul on erinevat värvi kujundeid – korjake üles need, mis vastavad mängu alguses näidatud kujundile. Kujundite kogumiseks viibake või lohistage kujundit käe/või jalaga. Samuti võib kujunditele peale hüpata või lüüa neid. Täitke paremal poolel asuv anum ja proovige uuesti või laske teistel mängida.



53. VÄRVILISED KERAD

Mängu põhiülesanne on mänguväljaku paremapoolses servas olev anum võimalikult kiiresti täita. Kiirust saab valida vajutades nuppe numbritega 1, 2 või 3. Peale mängutempo valmist, ilmneb mänguväljakule paariks sekundiks üht kindlat värvi ring – jätke see meelde ja koguge vaid seda värvi ringe anumasse.

BASIC/ Motoorne tegevus



54. KÕRBE AARDED

Mäng, mida mängides lapsed saavad trennida oma reflekse ja käe-silma koordineerimist. Võlulampe korjates teenite punkte. Lampe saab korjata joostes üle nende või käe või jalaga üle viibates. Kuid kõik ei ole nii kerge! Kõrbe aarded ei jää järelevalveta – neid valvavad mürgised skorpionid, kes ootavad, kuni nende lõksu langetakse. Skorpione ei tohi puudutada ega nende kohal seista, muidu püüavad nad mängija kinni. Nad ründavad ka õhus! – olge ettevaatlikud. Mängijal on vaid 1 elu.



55. KUMMITUSED

Mängu eesmärk on puhastada mets tüütutest kummitustest! Kinni püüda tuleb kõik kummitused, ühe kummituse vahele jätmise tähendab kaotust. Tabatud kummituste arv kuvatakse mänguväljaku ülemises paremapoolses nurgas. Mängida saab üks või mitu inimest.



56. SEEBIMULLID

Kaitske pink langevate mullide eest. Ärge laske mullidel maapinnale langeda. Püüdke kinni kõik mullid, selleks hüpake või viibake käe või jalaga mullide üle. Olge tähelepanelikud! Mullide lõhkemisel võivad tekkida ka mitmed väikesed mullid. Meeskonnatöö antud mängus on hea lahendus, sest mulle tekib aina rohkem. Püüdke kinni kõik mulli!



57. MUTIMULLAHUNNIK

Kasutajate ülesanne on mutid kinni püüda, enne kui nad uuesti oma urgudesse peitu poevad. Kinni püüda ei tasu aga punaste kiivritega mutte – nende eest saab negatiivseid punkte. Siniste kiivritega mutte aga tasub kinni püüda – nende eest saab lisapunkte. Muttide kinni püüdmiseks võid kasutada erinevaid taktikaid – viibata üle nende käega/jalaga, joosta üle või hüpata neile peale. Mängida saab üks või mitu inimest.

BASIC/ Motoorne tegevus



58. PLAHVATUSOHTLIK TEE

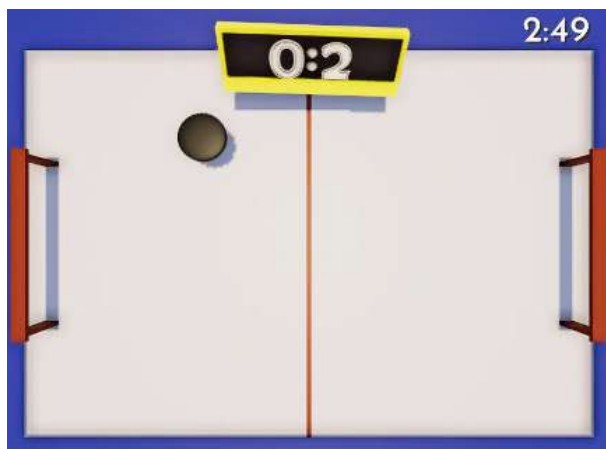
Mäng, mis lubab lastel treenida oma reflekse, osavust ja keskendumist. Plahvatusohtliku tee eesmärk on koguda sigu, lambaid ja/või mängautosid ning vältida pomme. Iga pommi korjamine – miinus elu, kasutajal on kokku 3 elu. Pommide vältimiseks hüpake radadel, korjake ka boonusesemeid; jätta esemeid vahele ei tasu – kaotate elu! Mängida saab üks või mitu inimest.



59. PUUVILJA TEE

Lõputu tüüpi mäng. Värvikad puuviljad voluvad meie suunas: pirnid, õunad, banaanid ja kiivid. Mängijate ülesanne on kõik nad kätte saada! Iga kogutud vili on väärt 1 punkt. Järgmisele mängu tasemele saamiseks tuleb korjata kokku 100 punkti. Puuviljade ilmumise kiirus suureneb iga uue tasemega, mis raskendab ülesannet oluliselt! Iga korjamata puuvilja eest arvestatakse punkte maha.

BASIC/ Sport



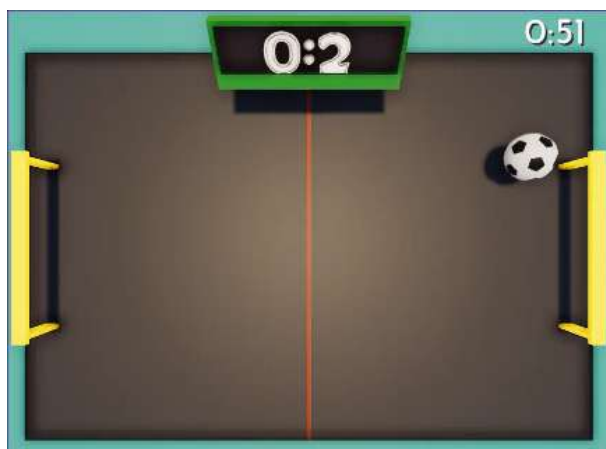
60. JÄÄHOKI

Erinevus selle mängu virtuaalse versiooni ja tegeliku versiooni vahel on see, et meie puhul kasutame litri löömiseks hokikeppide asemel jalgu! Mängijad saavad valida, kui pikalt mäng kestab – 1, 3 või 10 minutit. Võidab see meeskond, kes antud aja jooksul kõige rohkem värava litreid löönud on.



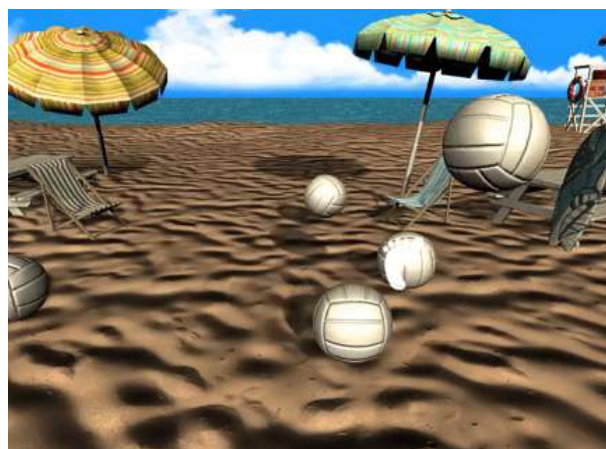
61. KÖIEVEDU

Köievedu on välimäng kahele või neljale mängijale. Mängijad, hüpates ilmuvate värviliste ringidele (punane ja sinine), saavad tõmmata köie oma poolele. Hüppekiirus loeb ja võidab see meeskond, kellel õnnestub köie keskele seotud lindi oma poolele tõmmata.



62. TÄNAVAJALGPALL

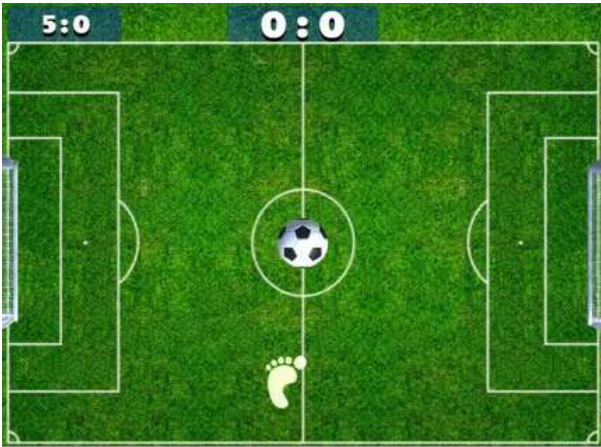
Mängijad saavad valida mängu kestvuse – 1, 3 või 10 minutit. Võidab see meeskond, kes on antud aja jooksul löönud kõige enam palle värava. Palli löömiseks tuleb teha vastav liigutus (lööc jalaga). Nii nagu tegelikus, sõltub ka siin mängus palli liikumine löögi tugevusest ja küljest, kust manööver tehti. Pea meeles, et täpsus on sageli olulisem kui löögijõud. Pärast vooru lõppu algab uus mäng automaatselt sama ajaga.



63. RANNAPALLID

Mäng on mõeldud pallide löömiseks mänguväljakult. Palli mänguväljakult liikuma panemiseks tuleb teil see lihtsalt oma jala või käega lükata. Kui üritate palli ka lüüa, siis sobib see ka väga hästi! Kui hästi sihite, siis kaob see väljakult üpris kiiresti. Mängu saavad mängida mitmekesi, kuid olge ettevaatlikud ja ärge üksteist sihi!

BASIC/ Sport



64. JALGPALL

Mängijad saavad valida mängu kestvuse – 2, 5 või 10 minutit. Võidab meeskond, kes on märgitud aja jooksul kõige rohkem palle värava löönud. Palli tabamiseks tuleb teha jalalöögi liigutusi. Tasub meeles pidada, et ka palli kiirus sõltub jalalöögist – ole ettevaatlik ja ära löö väravat enda meeskonnale.



65. JALGPALLI WORLD CUP

Mängijad saavad valida, kas mängida 1, 3 või 5 minutit kestvat mängu. Võidab võistkond, kes lööb määratud aja jooksul kõige rohkem väravaid. Pall reageerib, kui astud sellele jalaga peale, samuti võib pall saavutada erinevaid kiirusi. Nii nagu päriseluski, sõltub palli liikumine löögi tugevusest ja sellest, millise külje pealt manööver sooritati..

BASIC/ Pusle



66. LEIDKE PAARID

Määratud aja jooksul peaksite leidma võimalikult palju piltide paare. Hüpake kaardile, mida soovite ümber keerata – kahe kaardi avamine annab teile õige vastuse eest punkte ja vale korral keerab kaardid tagasi. Iga uue mänguga suureneb avatavate kaartide arv ja aeg väheneb. Iga leitud paar tähendab lisapunkte – parandage oma tulemus ja seadke eesmärk rekordi ületamiseks!



67. PLAADIPUSLE

Stardiplaadil on pilt, mis on lõigatud 4 tükiks, mis pole õiges kohas. Teie ülesanne on muuta pildi tükide järjekord nii, et need moodustaksid ühtse terviku. Pärast igat kokku korjatud pilti suureneb pusletükkide arv. Lisaraksuseks on aeg, mis piirab vooru pikkust ühe pildi jaoks.



68. JÄTKE TOIT MEELDE

Kui hea on teie mälu? Kas teil on annet teatud järjestusi korrata? Katsetage oma teadmisi seda mängu mängides. Korrake näidatud toiduainete järjekord. Igal sammul lisatakse järjekorda lõppu üks täiendav toiduaine. Tehke nii palju õigeid kordusi kui võimalik määratu aja jooksul on.



69. PEIDETUD ESEMED

Kas saate kiidelda, et olete terava silmaga? Proovige esemete hunnikust üles otsida kõik otsitavad esemed. Asjad, mida peab otsima üles, asuvad mänguväljaku ülemise osa paneelil, suurendusklaasi pildi kõrval. Et ülesanne ei oleks liiga lihtne, peate asjad üles otsima määratud aja jooksul. Kell asub mänguväljaku ülemises vasakus nurgas. Korruga saab mängida mitu last.

BASIC/ Pusle



70. JÄTKE SÕIDUKID MEELDE

Kui hea on teie mälu? Kas teil on annet teatud järjestusi korrata? Katsetage oma teadmisi seda mängu mängides. Kuvage sõidukite valimise järjekord vastavalt esitatud koodile. Igas etapis lisatakse teie järjestusele üks täiendav sõiduk. Kui teete vea, jätkate seal, kus tegite, varem valitud järjestus ei kao. Tehke nii palju õigeid kordusi, kui määratud aja jooksul võimalik on.



71. PILDIVIKTORIIN

Leidke üles neljast pildist looma õige pilt – vihje peitub looma pildis ja häälsuses. Mängul on 2 keerukuse taset. Algajatele soovitame alustada lihtsast tasemest ja seejärel proovida kätt kõrgemal tasemel. Pilti saav valida ühe „hiireklõpsuga“. Pidage meeles, et õige pildi valikuks ei ole teil palju aega!



72. VALIGE NIMETUSED PILDILE

Mäng inglise keele õppimiseks. Mäng on loodud populaarse mälumängu põhjal. Mängus on vaja võrrelda pilti ja inglise keelseid sõnu.



73. JÄTKE LOOMAD MEELDE

Kui hea on teie mälu? Kas teil on annet teatud järjestusi korrata? Katsetage oma teadmisi seda mängu mängides. Kuvage loomade valimise järjekord vastavalt järjepidevusele. Uus loom lisatakse teie järjestusse igal uuel sammul.

BASIC/ Elemendid



74. JÕGI

Mängu „Jõgi“ peamine eesmärk on korjata kokku võimalikult palju prügi, mis ujub mööda jõge, mänguvälja ülaosas etteantud aja jooksul. Jõe kulgemisel ujuvad ka väikesed kalad ja pardid, kes põgenevad lähenevate mängijate eest – kui te neile vastu lähete, põgenevad nad teie eest.



75. PILVED

Puhastage taevas pilvedest ja proovige märgata pilvede all lendavaid linde. Pilved põgenevad mistahes liikumise tagajärjel nende piirkonnas – saate neil hüpata, vehkida kätega, trampida või kõike muud. Väljal on mängijatele nähtamatud punktid, millele liikudes tekivad juhuslikud heliefektid.



76. TORM

Tormipilved hajuvad mistahes liigutuste tagajärjel nende piirkonnas – võite üle nende joosta, hüpata või kätega hajutada. Pilvede saabumise kiirust saab juhtida kaugjuhtimispuldiga abiga, vajutades vasak-/parempoolset noole.



77. TÄHED

Mäng aitab kaasa lapse tunnete arengule. Juhtmotiiv on taevas, mis on täis tähti, mis pulseerivad muutavas tempos. Tähed muutuvad heledamaks, kui aktiveerime need liikumisega, vastasel juhul, kustuvad nad mõne aja pärast. Peidetud helipunkte tasub mänguväljakul üles otsida ja neile astuda. Üks nendest punktidest aktiveerib komeedi lennu. Lõõgastav häällaul, mis kõlab taustal, rahustab ja lõdvestab mängijaid.

BASIC/ Elemendid



78. MERI

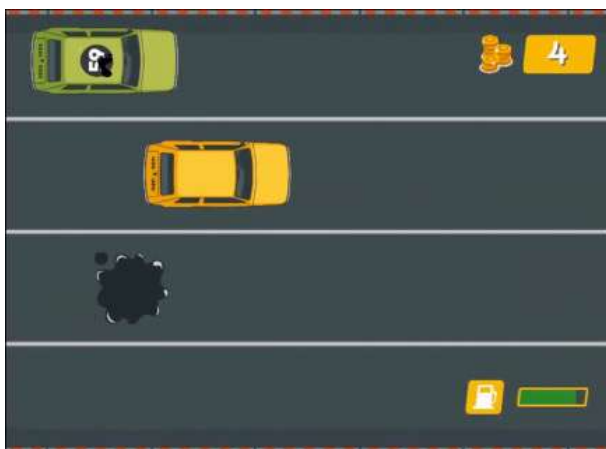
Mänguväljak kuvab meremadaliku vaadet. Igasugune teie tegevus mänguväljakul põhjustab veeliikumist ja vastavaid heliefekte. Väike oranž kalake põgeneb, kui tulete talle liiga lähedale! Võite üritada kala kinni püüda, kuid meresilile peale ärge astuge!



79. TIIK

Mänguväljak kujutab endast ette tiiki kivide ja vesiroosidega. Väljal on mängijatele nähtamatud punktid, millele liikudes tekivad juhuslikud heliefektid. Lisaks helile ilmub vesiroosile roheline konn, kes põgeneb mängijate eest. Pärast vette hüppamist, ilmub konn teisel juhuslikul lehel. Püüa konn kinni.

BASIC/ Seiklused



80. VÕIDUSÕIT

Ole võidusõiduauto juht, kes sõidab läbi linna. Väldi teisi autosid külgnevatel sõiduradadel, kuid tee seda ettevaatlikult! Sa pole ainus liikleja. Autot saab juhtida käe või jalaga. Mängu eesmärk on koguda nii palju kuldmünste, kui võimalik.



81. ASTEROIDID

Kosmoses reisides põraksid meeskonnad ootamatult kokku asteroidivööga. Aidake meeskonnaliikmetel sellest keerulisest olukorrast vigastusteta pääseda. Mäng on mõeldud 2 mängijate meeskonnale. Meeskondade tulemused kuvatakse välja paremal ja vasakul pooltel ning keskel kuvatakse võidu saamiseks vajalike punktide arvu. Raketi laskmiseks vajutage sellele käe või jalaga. Raketi suund sõltub selle kaldenurgast, raketi kiirus on antud raskustasemel konstantne.



82. PEIDETUD AARDED

Ole tõeline aardekütt ja leia võimalikult palju maasse maetuid esemeid! Korraga saab mängida 2, 3, 4 mängijat. Korja selliseid aardeid nagu mündid, teemandid, südamed ja tähed. Võidab see, kes esimesena korjab kokku etteantud aarded õiges koguses. Mängus on 3 keerukuse taset. Esialgu on väli tühi - aarete avastamiseks tuleb teil käe või jalaga väljal nühkida. Aare täielikuks välja kaevamiseks tuleb teil selle kohal aktiivselt jala või käega nühkida.



83. PABERID

Liigutades käsi ja jalgu üle väljaku, teete te selle puhtaks. Kas saate kõik paberid väljakult ära koristada? Võite mängida seda mitmekesi. Jagage väljak võrdselt mängijate vahel ära ning vaadake, kes kiiremini oma ala puhtaks saab. Kes kõige kiiremini ettenähtud aja jooksul oma välja puhtaks saab on võitja.

BASIC/ Seiklused



84. MERINEITSI

Väike merineitsi reisib ja kohtub oma teekonnal erinevaid olendeid, kes elavad ookeani põhjas. Kõik olendid ei ole sõbralikud. Aita merineitsil ohutult ujuda ja teeni vastutasuks punkte ja münte. Kasuta Ariel'i juhtimiseks oma jalgu ja käsi. Ole ettevaatlik, et Ariel ei pörkaks kokku mõne krabi, mürgise kala või meduusiga. Merineitsi sõpradeks on aga merihobud ja väikesed meretähed. Merihobud aitavad teil kiiremini ujuda ja tähed aitavad koguda münte. Edu veeluses võistluses!



85. RAKETID

Meeskonnamäng 2 või 4 mängijale. Ülesanne on tabada vaenlaste kosmoselaevu. Ekraanil on 3 numbrit – vasak ja parem numbrid näitavad meeskondade punkte ja keskmine number näitab, kui mitu punkti on vaja võiduks saada. Raketi laskmiseks vajutage sellele käe või jalaga. Raketiga saab hävitada mitte ainult vaenlaste laevu, kuid ka nende rakette. See on hea võimalus kaitsta enda baasis olevaid kosmoselaevu.



86. METSALILLED

Korjake kõik erksad lilled kokku enne, kui need metsaserva taha kaovad. Saavutage uus rekord korjates kõige rohkem. Lille korjamiseks on vaja jalaga tõmmata üle soovitud lille. Punaseid lilli ei tasu korjata – kaotate punkte. Mäng läheb aina kiiremaks. Punktide arvu näeb mänguväljaku ülaosas paneelile klikates.



87. MULLID

Seebimullid tulevad välja igalt poolt. Ülesanne on võimalikult palju mulle kokku korjata. Tuleb ettevaatlik olla rohelistega – neid kogudes kaotatakse punkte. Mullid lõhkevad väiksemagi liigutuse korral. Mänguväljaku ülaosa rohelisel ribal näeb, kui palju punkte peab veel koguma, et järgmisele tasemele jõuda.

BASIC/ Seiklused



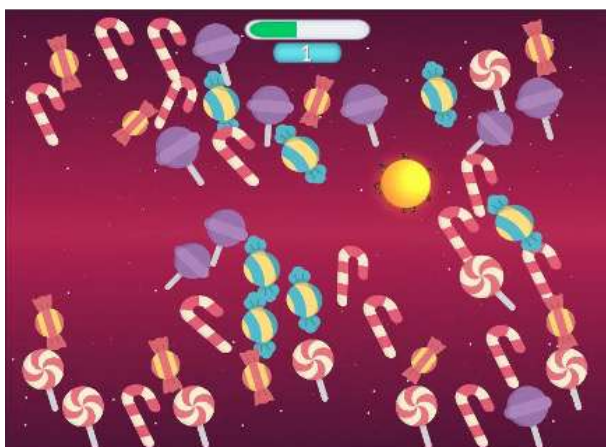
88. LUMEHELBED

Koguge punkte püüdes valgeid lumehelbekesi. Ärge laske ühelgi neist põgeneda, muidu kaotate punkte. Vältige ka kollaseid lumehelbekesi – samuti võite kaotada punkte. Mida rohkem korjate, seda kiiremini lumehelbed ilmnevad.



89. KONTUURID

Väikesed loomad peidavad end triivivatel saartel – näha on vaid nende varjusid. Teie ülesanne on sobitada vari loomaga. Eksida võib vaid kaks korda. Iga õige vastuse eest saab punkte. Õigesti arvatud loomade arv on välja alumises vasakus nurgas. Mängul on kolm raskustaset. Vastuse andmiseks liiguta käe või jalaga valitud varjul.



90. MAIUSTUSED

Kogu punkte püüdes kinni kukkuvaid küpsiseid. Ära laske ühelgi küpsisel kollasele pommile langeda – kaotad osa punkte ja kui ise pommi puudutad – kaotad kõik teenitud punktid! Mida kõrgem tase, seda kiiremini küpsised kukuvad ja seda rohkem kollaseid pomme.

BASIC/ Joonistamine



91. TUX PAINT

Piiranguteta mäng Tux Paint. Joonistage kõike, mida soovite kasutades erinevaid värve, kujundeid, loomi või pilte. Lisaks saate valida värve ja lisada spetsiaalseid efekte, nagu näiteks hägusus, varjud, heledus. Samuti saate valida ka tausta värvi. Elemendi või värvi valimiseks on vaja klõpsata sellele IR-pleiatsiga. Kustutamiseks kasutage kustutuskummi. Samuti saate oma efekte salvestada ja tulevikus neid kasutada.



92. KRITSELDAMINE

Mäng Kritiseldamine – must tahvel, millel mängija saab kriidi abiga joonistada kõike mida soovib. Kasutades käsna saab kustutada tahvlilt asju. Kasutades peidetud funktsiooni "Mängi" – äratatakse joonistus ellu ja mängija saab oma joonistusi kinni püüda.

LANGUAGE/ Keeleõppe



1. LEIA KATEGOORIA

Mängija ülesanne on märkida ikoonid, mis kuuluvad tegevusega hõlmatud kategooriasse. Kategooriad mängijatele on kuvatud ekraani ülemises osas. Mängu saab mängida üksi või kahekesi. Mängus osalevaid teemasid saab muuta.



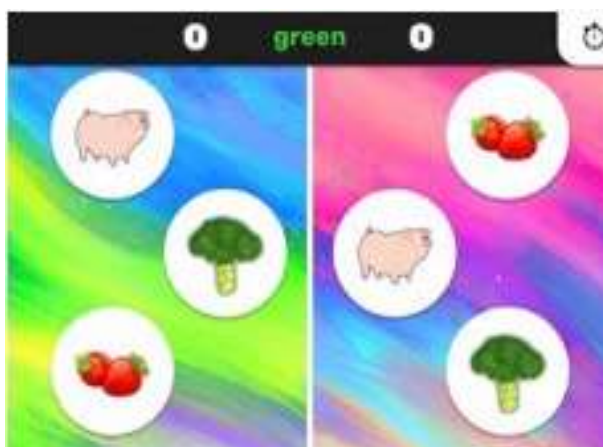
2. METSIKUD TÄHED

Mängijale kuvatakse pilt ja sõna, milles puudub üks täht – mängija ülesanne on valida õige täht lünka. Mängu sätetes on võimalik muuta mängu kestust, voorude ja mängijate arvu.



3. ÕPPIMINE TÄISTUURIDEL

Mängijatele kuvatakse pilt ja 3 sõnalist valikvastust – mängijate ülesanne on valida õige vastus. See mängija, kes vastas enim õigesti ära saab punkti! Mängu sätetes on võimalik muuta mängu kestust, voorude ja mängijate arvu.



4. LEIA VÄRV

Mängija ülesanne on tuvastada ikoonid, mis on sama värvi kui ekraani keskel/ülaosas loetletud. Sõna värv aitab värvi tuvastada. Mängu sätetes saab valida, kas soovite mängida üksi või kahekesi. Sätetes saab samuti muuta teemat.

LANGUAGE/ Keeleõppe



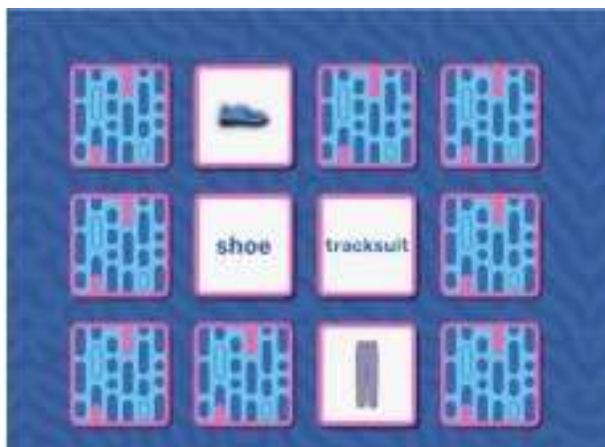
5. ESIMENE TÄHT

Mängijale kuvatakse pilt ja sõna lüngaga ning valikvastused (tähed). Mängija ülesanne on õige esimene täht üles leida ja sellele hüpata.



6. LEIA PUUVILI

Mängijal tuleb valida ekraani keskel/üleväl olevale pildile tuginedes vastava nime. Võistle oma sõpradega, et arvata rohkem nimesid! Mängu sätetes on võimalik muuta mängu teemasid, kestust, voorude ja mängijate arvu.



7. JÄTA MEELDE

Mängija ülesanne on leida kõik pildi ja sõna paarid. Kui kiiresti suudate leida kõik paarid? Mängu sätetes on võimalik muuta mängu teemasid.



8. MUUSIKA UURIMINE

Mängijal tuleb valida ekraani keskel/üleväl olevale nimele tuginedes vastava pildi. Võistle oma sõpradega, et arvata rohkem pille! Mängu sätetes on võimalik muuta mängu kestust, voorude ja mängijate arvu.

LANGUAGE/ Keeleõppe



9. KÖÖGIVILJA JADA

Mängu alguses näitab mäng mängijale ikoone, mis tuleb ära märkida. Mängija ülesanne on jälgida, millises järjekorras pildid kuvatakse, ja seejärel korrata! Kui pika järjestuse suudad sa meelde jätta? See mäng on suurepärase abivahend, mis aitab uusi sõnu meelde jätta ja õppida keelt kordamise kaudu.



10. LEIA ANTONÜÜM

Mängija ülesanne on leida sõna, mille tähendus on vastupidine sellele, mis kuvatakse ekraani ülaosas/keskel. Kas suudate leida kõik antonüümid? Mängu sätetes on võimalik muuta mängu teemasid, kestust, voorude ja mängijate arvu.

SKYCODE I/ Kodeerimine I



1. MUUSIKA RIISTAD

Mängija ülesanne on programmeerida tüdruku marsruut nii, et ta mängiks ainult trummidega väljakutel. Marsruudi loomiseks tuleb kasutada väljaku vasakul poolel olevaid ringe. Mängija peab jääma teatud arvu käikude piiridesse! Lihtsam on kasutada paremas alumises nurgas asuvat funktsioonivälja. Kui mõni osa marsruudist kordub, saate selle muuta funktsioonideks ja kasutada seda mitu korda lõpliku marsruudi väljal. Marsruudi õigsuse kontrollimiseks tuleb vajutada play nuppu.



2. JÄÄTMETE SORTEERIMINE

Ülesanne on programmeerida tegelase rada nii, et ta kogub kõik jäätmed vastavalt sellele, millise värvi prügikasti ta peab jäätmed viskama. Mängija peab olema tähelepanelik, sest mänguväljal on prügi, mida tuleb vältida. Marsruudi programmeerimine toimub ekraani vasakul poolel kuvatavate suunanoolte valimisega. Hetkel programmeeritud marsruut kuvatakse ekraani allosas. Selle kohal on kogutud jäätmete loendur. Marsruudi õigsuse kontrollimiseks tuleb vajutada play nuppu.



3. VEEALUNE MAAILM

Mängija ülesanne on täita väljad ümber märkide sobivate värvidega. Sõltuvalt sellest, kui paljude plekkidega antud väli piirneb tuleb täita ruut numbriga- Kui väli piirneb ainult ühe plekiga, katame selle rohelisega numbriga 1 ja nii sarnaselt teiste värvidega. Õigsuse kontrollimiseks tuleb vajutada play nuppu.



4. VÄIKESED REISID

Alustage oma kodeerimisseiklust sellega, et programmeerite ise rongi marsruudi. Väljakule ilmuvad rööpad ja sa pead need nii paigutama, et rong jõuaks sihtkohta. Kas suudate läbida kõik 3 raskusastet? Palju õnne!

SKYCODE I/ Kodeerimine I



5. VÄRVILINE RÜTM

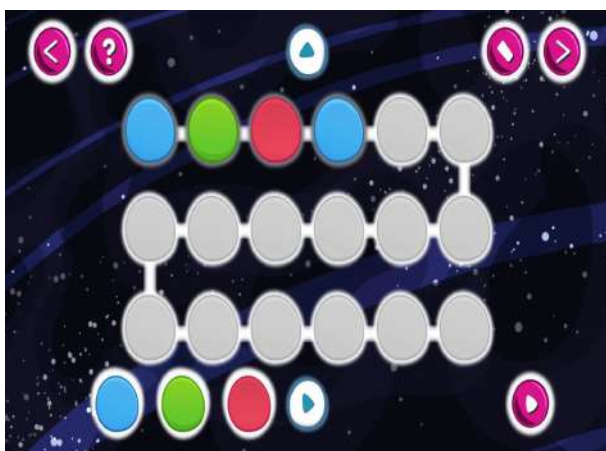
Mängija ülesanne on programmeerida värviline tuur. On kolm raskusastet. Esimesel astmel tuleb valge raamiga ringid ümber paigutada vastavalt kollase raamiga ringide poolt etteantud skeemile. Saate vahetada ainult kõrvuti asuvaid ringe. Teises etapis on palju rohkem ringe. Kolmandas etapis on ajapiirang!

SKYCODE II/ Kodeerimine II



1. KASSI MÄNG

Mängija ülesanne on aidata mehikesel kassini jõuda korjates teepeal kassi palli üles. Esimeses etapis näeb ekraani allosas marsruudirida, kuhu peab paigutama nooled nii, et marsruut viiks kassi juurde. Teises etapis on marsruut ette antud aga koos vigadega. Parandage need, et omanik jõuaks kassini!



2. RÜTMID

Mängija ülesanne on programmeerida marsruut, mis koosneb värvidest, tähtedest või numbritest, lähtudes nende esialgsest jaotusest - mängu alguses saate valida. Esimeses etapis on antud ette mõned juhuslikud väljad diagrammi täitmiseks. Teises etapis on teil kogu marsruut, mida tuleb programmeerida lähtudes diagrammi esimestest väljadest. Kolmandas etapis on ajapiirang!



3. PIKSLIKUNST

Mängija ülesanne on värvida tahvil olevad ruudud üle, nii et need moodustaksid varjatud kuju. Mängus on kolm raskusastet. Esimesel astmel on igal värvil oma number ja igale värvile vastava numbriga ruudud tuleb täita. Teises etapis kuvatakse ekraani allosas väljakute aadressid, mis vastavad mängus käsutuses olevatele värvidele.



4. PIRAATIDE AARDED

Planeeri piraatide marsruut aardele, klõpsates ekraanielementidel, mida soovite valida. Saate liikuda igal üksikul väljal - kahel esimesel tasandil või igal kahel väljal kolmandal tasandil, kuid diagonaalselt liikuda on võimatu. Te valite välja, kuhu soovite liikuda, valides vastava suunda näitava noole. Programmeeritud marsruut kuvatakse ekraani allosas.

SKYCODE II/ Kodeerimine II



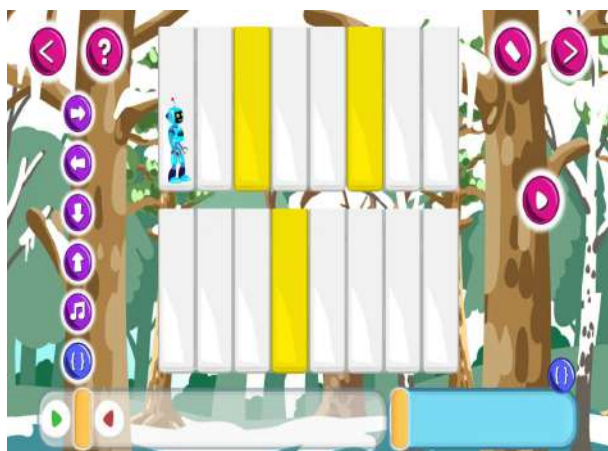
5. METSMARJAD

Mängija ülesanne on planeerida lapse marsruut aardele, klõpsates soovitud ekraanielementidel. Liikuda võib iga ühe või kahe ruudu tagant, kuid ei saa liikuda diagonaalselt. Valige välja, kuhu soovite liikuda, valides vastava veeruga tähe ja seejärel sobiva rea numbri. Kas suudate läbida kõik 3 raskusastet? Kolmandal tasemel on lisaraskuseks piiratud aeg ülesande täitmiseks!



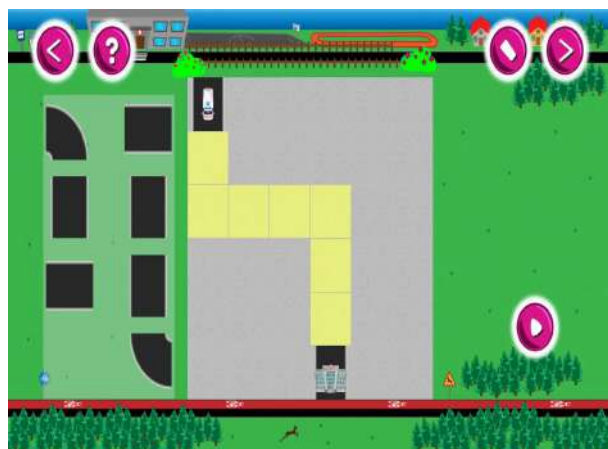
6. PILTLOOD

Mängija ülesanne on laiali olev muinasjutt kokku panna juttu osakestest. Esimeses etapis tuleb muinasjutt kokku panna, teises etapis tuleb olemas oleva muinasjuttu osakesi sättida õigesse järjekorda.



7. KLAVER - KODEERIMINE

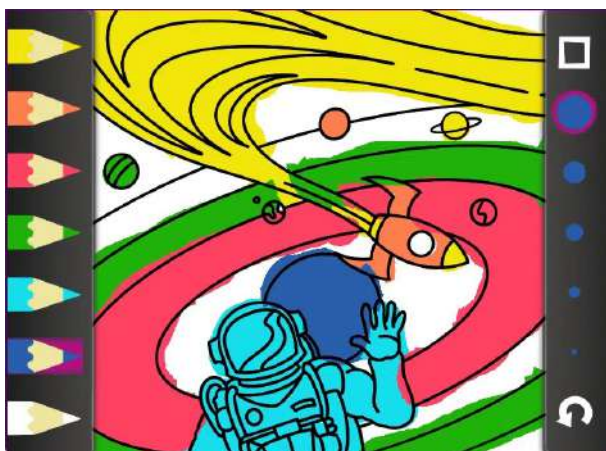
Mängija ülesanne on programmeerida roboti marsruut nii, et see mängiks vaid kollastel klahvidel. Õige marsruudi loomiseks saab kasutada ekraani vasakul pool olevaid ringe. Robot peab jääma teatud arvu käikude piiridesse! Lihtsam on kasutada paremas alumises nurgas asuvat funktsioonivälja. Kui mõni osa marsruudist kordub, saab selle muuta funktsioonideks ja kasutada seda mitu korda lõpliku marsruudi väljal.



8. TEEDEEHITUS

Mängija ülesanne on ehitada kiirabile tee, et ta saaks oma patsiendi haiglasse viia. Tee tuleb ehitada kollasele ruudustikule kasutades väljaku vasakul pool asuvaid tee juppe.

IR-PEN/ Joonistamine ja värvimine



1. VÄRVIRAAMAT - ELU

Kogumik viiest värvimislehest, mis on seotud igapäevaelu stseenidega. Et valida soovitud värvi, klõpsake sellele IR-pliiatsiga. Saate valida pliiatsi paksuse ja tühistada oma liigutusi kustutus-kummiga.



2. VÄRVIRAAMAT - LOODUS

Kogumik viiest loodusega seotud värvimislehest. Et valida soovitud värvi, klõpsake sellele IR-pliiatsiga. Saate valida pliiatsi paksuse ja tühistada oma liigutusi kustutus-kummiga.



3. MUST VISANDVIHIK

Saate joonistada mustale taustale mida iganes soovite. Kasutuses on viis värvikriiti ja erineva paksusega pintsleid. Värvu valimiseks klõpsake sellele IR-pliiatsiga ja siis... joonista! Tunne end vabalt ja joonista, mida iganes sa tahad. Oma käigu tühistamiseks võid kasutada kustutus-kummi.



4. VALGE VISANDVIHIK

Saate joonistada valgele taustale mida iganes soovite. Kasutuses on viis värvikriiti ja erineva paksusega pintsleid. Värvu valimiseks klõpsake sellele IR-pliiatsiga ja siis... joonista! Tunne end vabalt ja joonista, mida iganes sa tahad. Oma käigu tühistamiseks võid kasutada kustutus-kummi.

BACKGROUNDS/ Taustamängud



1. LAGUUN

Mänguväljak näitab vaateid madalale laguunile kalda lähedal. Mängu ajal, kui te liigute veepinna aktiivsel alal, kutsub mistahes teie tegevus esile koostoime veega, põhjustades selle häirimist ja asjakohaseid heliefekte. Väike oranž kala käitub sarnaselt - ta ujub minema, niipea kui ta avastab oma läheduses mingit liikumist! Lisaks käivituvad kasutajate liikumisel erinevad heliefektid, kui varjatud alad aktiveeritakse. Vee liikumise või heliefektide aktiveerimiseks mine lihtsalt mänguväljale ja ongi kõik!



2. PANK

Mänguväljak näitab madalat veepilti, mille all on kaljud. Mängu ajal, kui liigute aktiivse veepinna piirkonnas, kutsub mistahes teie tegevus esile koostoime veega, põhjustades selle häirimist ja asjakohaseid heliefekte. Hoiduge kalade eest - kui te neile peale astute, ujuvad nad minema! Lisaks käivituvad kasutajate liikumisel erinevad heliefektid, kui peidetud alad aktiveeritakse. Vee liikumise või heliefektide aktiveerimiseks mine lihtsalt väljakule ja ongi kõik!



3. VÄLGUNOOLED

Puudutage ekraani ükskõik kus, et näha hämmastavat efekti ja kogeda nii visuaalseid kui ka auditiivseid aistinguid! Välgud aktiveeruvad nende läheduses liikudes. Kas suudad seda mängu mängida kauem kui paar sekundit? Oled sa kartmatu? See sensoorne rakendus suurendab laste reaktsiooni stiimulitele, arendab nende meeli ja pakub uusi aistinguid.



4. PARADIISI LIIV

Mänguväljak kujutab madalat merevaadet, mille põhjas on paradiisi liiv. Mängu ajal, kui liigute veepinna aktiivsel alal, kutsub mistahes teie tegevus esile koostoime veega, põhjustades selle häirimist ja asjakohaseid heliefekte. Sarnaselt käitub ka väike oranž kala - ta ujub minema, niipea kui ta avastab oma läheduses mingit liikumist! Kuid ole ettevaatlik, et mitte ronida merisiilile! Lisaks käivituvad kasutajate liikumisel erinevad heliefektid, kui peidetud alad aktiveeritakse.

BACKGROUNDS/ Taustamängud



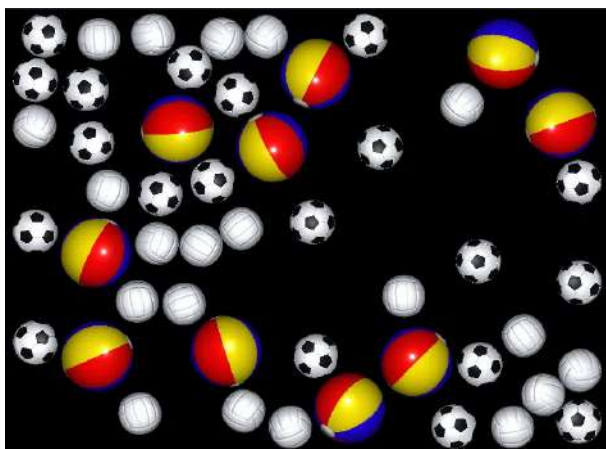
5. TEGEVUSMAAL

Võta kunstniku roll ja väljenda oma emotsioone värvidega lõuendil. Saadaval on viis värvi. Värvid loovad ekraanile erineva suurusega laigud. Värvide valimiseks klõpsa seda jalaga või käega ja seejärel klõpsa ekraanil kohtades, kuhu soovid plekki paigutada.



6. BASSEIN

Meeldib ujuda? Selles interaktiivses basseinis on erineva kuju ja värviga madratsid. Proovige neil lamada või neid puudutada ja... nad ujuvad kohe eest ära! Saate madratseid käe või jalaga liigutada, libistades või klõpsates üle nende. Mäng võib mõjutada stiimuleid, arendada meeli ja pakkuda uusi kogemusi.



7. PALLID

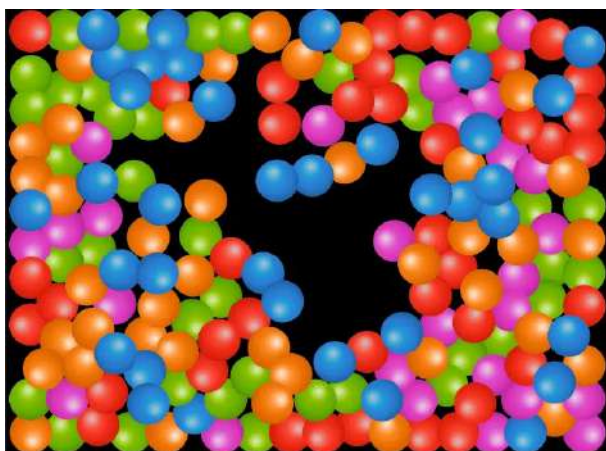
Hüpake väljale, mis on täis palle ja püüdke neist välja saada! Mäng on interaktiivne ja seisneb elementide eemaldamises ekraanilt, kuid seekord on see raske, sest pallid on ümmargused ja pörkuvad üksteisest! Saate mõjutada pallide liikumist, liigutades kätt või jalga üle nende või klõpsates neil. Kas teate, milliste spordialadega on kõik pallid seotud? Mäng võib mõjutada stiimuleid, arendada meeli ja pakkuda uusi kogemusi.



8. LILLELAPS

Käe või jala liigutamisega väljakul käivitub lillede tagasi lükkamise efekt. Kas saate need kõik väljakult ära? Saate lilled grupiviisiliselt eemale lükata ja võitja on see, kes vabaneb kõigist lilledest oma ekraaniosas seatud aja jooksul. Mäng võib mõjuda rahustavalt ja samal ajal mõjutada stiimuleid, arendada meeli ja pakkuda uusi kogemusi.

BACKGROUNDS/ Taustamängud



9. PALLIBASSEIN

Hüpake väljale, mis on täis värvilisi palle ja püüdke neist välja saada! Mäng on interaktiivne ja seisneb elementide eemaldamises ekraanilt, kuid seekord on see raske, sest pallid on ümmargused ja pörkuvad üksteisest! Saate mõjutada pallide liikumist, liigutades kätt või jalga üle nende või klõpsates neil. Mitut värvi palle näete? See taustamäng mõjutab lapse stiimuleid, arendab meeli ja pakub uusi kogemusi.



10. LEHED

Käe või jala liigutamisega väljakul käivitub värviliste sügislehtede tagasi lükkamise efekt. Kas saate need kõik väljakult ära? Lehti saab lükata grupina ja võitja on see, kes saab kõik lehed oma ekraaniosast määratud aja jooksul maha. Mäng võib mõjuda rahustavalt ja samal ajal mõjutada stiimuleid, arendada meeli ja pakkuda uusi kogemusi.

SEN/ HEV mängud



1. MEIE EMOTSIOONID

Mäng õpetab lapsi tundma emotsioone, tuvastama, millises meeleolus on pildil kujutatud inimene. Mänguväljakul kuvatakse väljendusrikkaid näoilmetega tegelasi. Lapse ülesanne on märkida, milline emotsioon on joonistatud pildil oleva tegelase näole. Mängu eesmärk on kujundada autismspektrihäiretega laste mõtteteooriat ning arendada empaatia tunnetamise ja mõistmise oskust.



2. LUDO

Mäng LUDO on tuntud Hiina mängu analoogia. Mänguväljakule ilmub nelja meeskonnaga mängulaud ja mängu eesmärk on viia kõik ühe meeskonna mängijad keskele, kui iga mängutegelane on läbinud ühe täispöörde. Iga mängija peab mängus kannatlikult oma järjekorda ootama, nad tunnevad konkurentsi. Õpetaja võib provotseerida lapsi kontrollima "nüüd mina", "nüüd sina".



3. VISIONÄRID

Mäng nõuab, et kasutaja mõistaks mänguväljakul kuvatavate inimeste fotode näoilmet. Mängija ülesanne on näidata, millises suunas inimene vaatab. Tegelane kuvatakse alles pärast seda, kui laps astub väljakule. Hüpake vastavale noolele, et näidata, millises suunas kuvatav tegelane vaatab.



4. KLEEPSUALBUM

Mäng õpetab lastele mitteverbaalset suhtlemist. Pildid, millel üks element puudub - kuid selle kontuurid on mänguväljakul ükshaaval nähtavad. Laps peab oma sõrmega näitama, milline osa pildist puudub ekraani allosas kuvatavatest võimalustest; seejärel märgib õpetaja viidatud vastuse. Mängu eesmärk on algatada näpuga näitamise žest ja jälgida õpetajat.

SEN/ HEV mängud



5. TOOTEM

Mäng julgustab lapsi tegema koostööd ja toetab nende arusaamist tegevuste vaheldumisest. Võistlejad peavad looma ühise tootemi, mis koosneb väiksematest objektidest, mis asuvad hajutatult kahes grupis ekraani vastaskülgedel. Üksikute klotside kontuurid annavad vihjeid, millises järjekorras need tuleb panna. Mäng on loodud nii, et mängijad ei segaks üksteist, vaid teeksid koostööd, et ülesanne ühiselt täita.



6. PORTAAL

Mäng õpetab lapsi leidma ühist lahendust, nägema kaaslast ja pöörama tähelepanu sellele, mida nad ütlevad või teevad. Eesmärk on jõuda maagilise väravani, mis viib portaali. Mängijad tõmbavad kordamööda täringut ja vastavad seejärel kuvatavatele küsimustele. Selleks, et ühiselt punkte teenida ja laual liikuda, peab iga mängija vastama õigesti oma küsimusele. Rakendus aitab lastel arendada põhilisi sotsiaalseid ja suhtlemisoskusi. Selle kõige olulisemad eesmärgid on mõtteteeooria kujundamine, koostöö ja võistlus.

ROOMIE HIT THE TARGET/ Taba sihtmärki



1. KORVPALL

Võtke endale korvpalluri roll ja seiske silmitsi väljakutsega koguda punkte, tabades korvi või selle kohal olevaid palle. Kasuta oma palliviskamisoskust või laserlööki, et saada võimalikult palju punkte. Emotsioonid, võistlus ja unustamatud spordinähtused ootavad sind selles kiiretempolises korvpallimängus!



2. PENALTI

Tere tulemast karistuslöögile! Ole valmis adrenaliinirikaks mänguks, kus pead seisma silmitsi väravavahiga ja lööma võimalikult palju väravaid. Kasuta oma oskust palli lüüa või täpset laseriga sihtimist, et võita väravavaht ja saada võidupunkte. Selles põnevas karistuslöögimängus ootavad sind põnevus, strateegia ja unustamatud hetked!



3. KÄSIPALL

Tere tulemast käsipalli mängu! Ole valmis pingeliseks võistluseks, kus sinu eesmärk on lüüa väravaid käsipalli väravavahi vastu. Kasuta oma palli löömise oskust või laseriga sihtimist, et võita väravavaht ja koguda oma meeskonnale punkte. Selles põnevas käsipallimängus ootavad sind põnevus, kiire tegevus ja unustamatud sportlikud võistlusmomendid!



4. KATSETA ÕNNE

Tere tulemast õnne katsetamise mängu! Ole valmis väljakutseks, kus sa pead tabama sihtmärki, mis ilmub plaatidele. Kasuta oma palli viskamisoskust või sihi täpselt laseriga, et saada punkte ja saavutada võimalikult suur skoor. Kiired otsused, täpne sihtimine ja ettearvamatud plaadid ootavad sind selles põnevas mängus!

ROOMIE HIT THE TARGET/ Taba sihtmärki

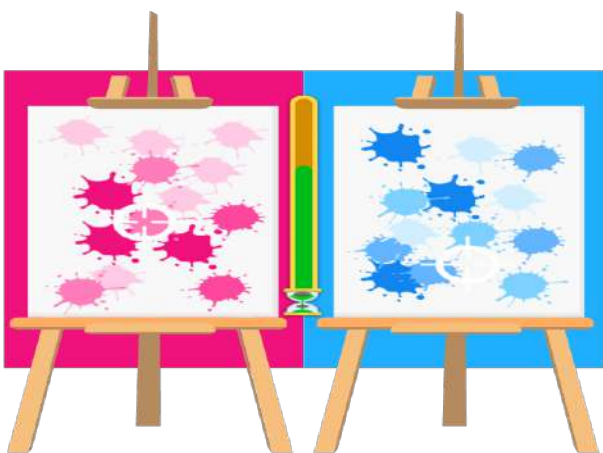


5. COOLGAME

Tere tulemast Coolgame'ile! Ole valmis hämmastavaks seikluseks, kus sinu ülesanne on võidelda bakterite ja komme vastu, et kaitsta oma hammaste tervist. Kasuta oma palli laskmisoskust või täpset laseriga sihtimist, et tabada ilmuvaid sihtmärke. Mängus on kaks režiimi: esimene on väljakutse, kus tuleb ühe minuti jooksul purustada võimalikult palju baktereid ja komme, ning teine on lõputu režiim, kus sul on kolm elu ja sa pead oma hambaid riknevate bakterite eest päästma. Selles mängus ootavad sind põnevus, kiired refleksid ja tervete hammaste eest hoolitsemine!

6. VÄRVISÕDA

Mängijate ülesanne on täpselt sihistada ilmuvaid ringe. Kumbki väljaku pool on määratud ühele mängijale või rühmale, mis loob dünaamika ja võimaluse osalejate vaheliseks võistluseks. Väljakutse on tabada sihtmärgiks olevad ringid ettenähtud aja jooksul. See ei ole ainult mitte ainult täpsuse, vaid ka kiire reageerimis- ja keskendumisvõime proovile panek. Kes teeb kõige rohkem tabamusi? Kes on täpsuse meister? See on mäng, mis pakub põnevat võistlust ja loob hetki, millest räägitakse veel kaua pärast mängu lõppu.



7. BOWLING

Tere tulemast mängu Bowling! Ole valmis põnevaks mänguks, kus sinu eesmärk on lüüa maha võimalikult palju viike. Kasuta oma palli viskamisoskust või laseriga sihtimist, et tabada tapid täpselt ja saada võimalikult palju punkte. Kogege hämmastavaid võistlusmomente oma sõpradega, sest mäng võimaldab mitmikmängu, kus saate võidelda bowlingu meistri tiitli eest! Selles põnevas mängus ootavad sind põnevus, osavus ja palju unustamatuid hetki!



ROOMIE COSMOS/ Kosmos



1. KLOONIDE SÕDA

Tere tulemast mängu kloonide sõda! Ole valmis hämmastavaks lahinguks, kus sa pead kasutama palle või laserit, et hävitada identsed robotid. Sinu eesmärk on täpne sihtimine ja kiire reageerimine, et hävitada võimalikult palju kloone. Mäng pakub dünaamilist tegevust ja kasvavaid väljakutseid, mis võimaldavad sul oma oskusi proovile panna. Lisaks saad võistelda oma sõpradega, et näha, kes suudab kõige rohkem punkte koguda! Ole valmis intensiivseks lõbuks, põnevuseks ja kloonide vastu võitlemiseks selles sõltuvust tekitavas mängus.



2. KOSMOSERAKETT

Ole valmis unustamatuks seikluseks kosmoses, kus sinu ülesanne on kaitsta raketti saabuvate meteoriitide eest. Kasuta oma palli laskmisoskust või täpset laseriga sihtimist, et hävitada meteoriidid ja tagada missiooni ohutus. Mäng pakub kiiret tegevust, kiireid reaktsioone ja kasvavaid väljakutseid, et panna oma oskused proovile. Lisaks saad võistelda teiste mängijatega, et näha, kes saab kõrgeima punktisumma! Ole valmis põnevateks kokkupõrgeteks, raketikaitseks ja hämmastavateks kosmosevaadetega mängudeks.



3. VIIMASED VARJUD

Ole valmis põnevaks võitluseks robotite hordide vastu, kelle vari ilmub ühte neljast ekraani nurgast. Sinu ülesanne on visata kiiresti ja täpselt palle või sihtida laseriga, et hävitada ilmuvad robotid. Mäng pakub võistlusvõimalust kuni 4 mängijale, mis muudab emotsioonid intensiivsemaks. Sind ootavad dünaamilised kokkupõrked, intensiivne tegevus ja unustamatu mängupilt.



4. KOSMOSE PLOKID

Ole valmis põnevaks seikluseks, kus pead kasutama oma palliga manipuleerimise oskusi või täpset laseriga sihtimist, et plaate keerata ja pilti paigutada. Sinu ülesanne on taastada täpselt see muster, mis ilmub mängu alguses. Mäng pakub loogilisi väljakutseid, erinevaid raskusastmeid ja sõltuvust tekitavat mängu. Mängus ootavad sind emotsioonid, ruumilise mõtlemise oskuse arendamine ja rahuldus mõistatuste lahendamisest.

ROOMIE COSMOS/ Kosmos



5. MAAGILINE MUSTER

Ole valmis müstiliseks reisiks läbi kosmiliste müsteeriumide, kus sinu ülesanne on kasutada palle või hästi paigutatud laserkuuli, et taastada mängu alguses nähtud planeediühendus. Väljakutse seisneb selles, et täpselt taastada planeetide joondumisega seotud maagilised mustrid. Mäng pakub hämmastavat graafikat, kasvavat raskusastet ja võimalust uurida kosmose saladusi. Sind ootavad emotsioonid, kosmilised mõistatused ja unustamatu mänguseiklus.



6. KOSMILINE (EBA)VÕRDSUS

Ole valmis intellektuaalseteks väljakutseteks, kus sinu ülesanne on tabada palle või täpselt tabada laseriga sobivat ebavõrdsuse või võrdsuse märki, et lahendada ekraani ülaosas olev võrrand. Rakenda oma matemaatilisi oskusi ja kiireid reflekse, et punkte koguda. Saate mängida üksi ja ka võistelda sõbraga, et näha, kes on võrrandite meister! Ära unusta mängus ilmuvaid boonuseid, mis lisavad mängule veelgi rohkem põnevust. Mängus ootavad sind loogilised väljakutsed, võistlus ja palju lõbu.



7. PÄIKESESÜSTEEM

Ole valmis hämmastavaks teekonnaks läbi kosmose, kus sinu ülesanne on tabada palle või suunata laseriga päikesesüsteemi tekkivaid planeete. Avastage meie planeedisüsteemi ilu, mängides põnevat mängu. Iga planeedi kohta on mängus peidetud kurioosumid - kas suudad need üles leida? Testi oma sihtimisoskust, õpi kosmosest ja naudi lõbusat mängu.



8. TÄHTKUJUD

Ole valmis müstiliseks teekonnaks läbi taeva, kus sinu ülesanne on kasutada palle või täpset laseriga sihtimist, et ühendada tähed omavahel ja luua tähtkujud, mis vastavad sinu valitud tähtkujule. Sul on võimalus valida märk ise või tõmmata see täringuga, lisades mängule juhuslikkuse elemendi. Avastage kosmose saladusi, arendage oma loogilist mõtlemisvõimet ja nautige põnevat mängu.

ROOMIE COSMOS/ Kosmos



9. ASTEROIDI RÜNNAK

Ole valmis põnevaks võitluseks, kus sa pead kasutama palle või täpset laseriheitlust, et sihtida saabuvasid meteoriite ja päästa planeet hävingust. Sinu osavus ja kiire reageerimine on otsustava tähtsusega, et peatada laastav meteoriidikadu. Lisaks ilmuvad mänguväljale boonuse teemandid, mis võivad sinu kaitset tugevdada. Sind ootab ees dünaamiline mäng, boonuste kogumine ja võitlus ellujäämise eest.



10. TAEVAKEHAD

Ole valmis põnevaks reisiks läbi kosmose, kus sinu eesmärk on tabada palle või suunata laseriga täpselt näidatud taevakehi, et avastada nende saladusi. Iga tabamus toob esile uut teavet ja kurioosumid nende kosmiliste objektide kohta. Õppige tundmatuid fakte ja uurige universumit. Teid ei oota mitte ainult emotsioonid ja tegevus, vaid ka hariv seiklus kosmose sügavustes!