



STE.Education koolituskeskus:

DIFI.NET OÜ, Коцебуэ 8, Таллинн

Тел.: 6 415 551

Эл.почта: ask@ste.education

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

<https://oppelabor.ee>

FlySky Игры

DIDACTIX FlySky интерактивный пол



Давайте вместе сделаем обучение незабываемым





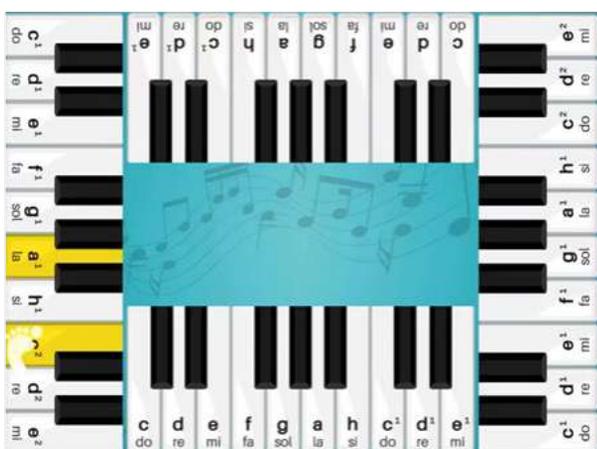
1. ПИАНИНО

Если музыка - ваша страсть, это приложение поможет вам развить свои навыки и выучить основные музыкальные звуки. Музыкальный пакет также включает версии для двух и четырех человек, играющих одновременно. Пользователи играют на клавишах, нажимая на них (одним нажатием). Нажатые клавиши подсвечиваются желтым цветом в течение нескольких секунд.



2. ДВА ПИАНИНО

Приложение "Два пианино" позволяет играть на клавишах дуэтом – пользователи сидят друг напротив друга, и их задача - попытаться создать гармоничную мелодию. Каждая клавиша имеет названия нот с нотными обозначениями над ними. Пользователи играют на клавишах, нажимая на них (одним нажатием). После нажатия клавиши соответствующая половинная нота загорается на несколько секунд.



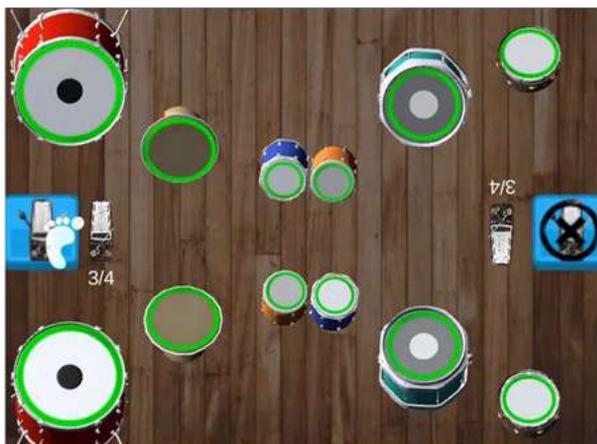
3. КОНЦЕРТ

Познакомьтесь с нотами, создавайте свои собственные композиции и открывайте прекрасный мир музыки вместе! Четыре игрока имеют в своем распоряжении набор клавиш с названиями нот на них. Противоположные клавиши играют одну и ту же октаву. Пользователи играют на клавишах, нажимая на них (одним нажатием). Нажатые клавиши подсвечиваются желтым в течение нескольких секунд.



4. БАРАБАН

Приложение "Барабаны" позволяет вам играть на пяти различных инструментах: малых барабанах, больших барабанах, бонго, дарбуках и тамбуринах. Чтобы играть на барабанах, вам нужно всего лишь провести ногой или рукой по инструменту – вы также можете ударять по ним, чтобы поддерживать ритм. Чтобы использовать весь потенциал приложения, мы рекомендуем вам на мгновение убрать ногу или руку из области барабана после удара по барабану.



5. БАРАБАНЩИКИ

Приложение "Барабанщики" из музыкального пакета позволяет вам играть на барабанах в парах. Два игрока стоят лицом друг к другу вдоль длинных краев игрового экрана. В их распоряжении 6 различных барабанов, таких как: большой барабан, малый барабан, бонго, дарбука, бубен. Музыкальные упражнения поддерживаются тахометром: 2/4, 3/4 и 4/4.



6. АККОМПАНеМЕНТ

Пользователи игры имеют в своем распоряжении 6 наборов различных барабанов, расположенных по четырем краям картинке. Игроки могут свободно играть на инструментах или создавать перкуSSIONный (ритмический) аккомпанемент к гармоническому сопровождению. Есть четыре различных аккомпанемент на выбор. Каждый аккомпанемент воспроизводится в цикле при запуске. Полное зеленое кольцо на диафрагме указывает на то, что прибор готов к использованию.



7. АЛФАВИТ

Игра "Алфавит" - отличный инструмент для наших самых маленьких, которые начинают изучать буквы. Выберите следующие символы английского алфавита, проведя по ним рукой или ногой и произнесите их вслух. Вы можете следить за своим прогрессом на панели в нижней части экрана. Большим облегчением является тот факт, что только правильно выбранные буквы попадают в поле собранных - вы можете попытаться добиться успеха, запоминая и записывая весь алфавит.



8. ЦИФРЫ

На главном игровом поле разбросаны цифры. Выбирайте их один за другим, от самых маленьких до самых больших, проводя по ним ногой или рукой. Список отмеченных номеров виден в нижней части экрана. После сбора всех персонажей следующий раунд начнется автоматически, так что пересмотрите и закрепите свои знания или дайте другим шанс проверить себя! Приложение позволяет детям изучать форму отдельных чисел и их порядок.



9. БУКВЫ

В приложении "Буквы" вы должны распознать, какое английское слово может состоять из смешанных букв, а затем расположить их в правильном порядке. Пользователь может выбирать между двумя режимами: в одном из них подсказка к тому, что он ищет, представляет собой картинку, в другом подсказка представляет собой краткое словесное описание потерянного слова, которое отображается после нажатия вопросительного знака. Нажимая по очереди на две буквы, вы можете поменять их местами. Дополнительной трудностью является ограниченное время, которое отображается в правом верхнем углу доски.



10. БУМАЖНЫЙ ШТОРМ

“Бумажный шторм” - это еще одна игра из серии приложений, в которой вам предстоит очистить лесную поляну от разбросанного мусора. На этот раз лес был загрязнен бумажным мусором. Разделение этих отходов чрезвычайно важно, благодаря этому мы можем перерабатывать их и использовать снова. Такое действие позволяет сэкономить на вырубке деревьев, необходимых для производства бумаги. Сложность игры возрастает с увеличением количества собранных отходов.



11. ПЛАСТИКОВЫЙ ШТОРМ

Игра, в которой задача состоит в том, чтобы расчистить лесную поляну. “Шторм” принесло пластиковые отходы в лес. Они должны быть собраны, чтобы обеспечить безопасность организмов, живущих в лесу. Пластиковые отходы очень опасны, особенно для животных, потому что они могут быть съедены ими. Поймайте все пластиковые отходы, но не трогайте бабочек! Поймав бабочку вы потеряете баллы.



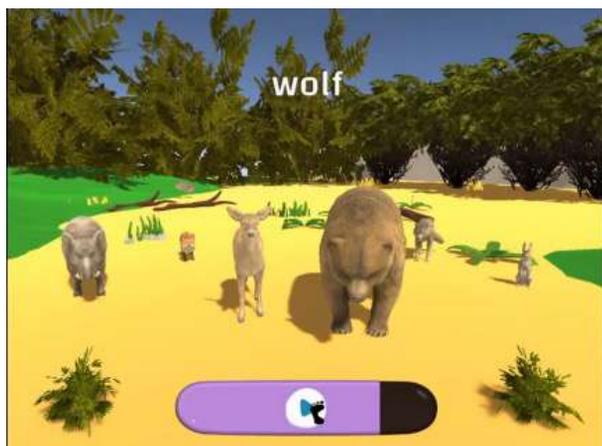
12. ЗАМУСОРЕННЫЙ ЛУГ

Луг был загрязнен всевозможными отходами, очистите его от как можно большего количества отходов. Изначально поляна пуста. Чтобы найти спрятанные предметы, которые засоряют поляну, проведите рукой или ногой по поляне. Когда появляется контур объекта, его можно легко выкопать быстрыми движениями. Приложение позволяет играть двум, трем или даже четырем пользователям, а соревнование накаляет атмосферу!



13. ОРГАНИЧЕСКИЙ ШТОРМ

Мусор, оставленный в лесу, представляет огромную угрозу для флоры и фауны леса. Он не только выглядит уродливо, но и может отравить живых существ и почву. Шторм унес весь мусор, заставив его летать в воздухе! Постарайтесь очистить лес от всего мусора. Вместе с собранным мусором вы набираете очки, которые ведут к следующим уровням сложности. Поймайте весь мусор, но не трогайте бабочек! Поймав бабочку вы потеряете баллы.



14. ЛЕСНЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Благодаря игре вы познакомитесь с дикими животными, обитающих в лесу на английском языке. Доступны три режима, которые отличаются количеством животных, отображаемых на экране. После нажатия на активное поле в нижней части экрана, читатель должен прочитать название одного из животных – затем надо выбрать соответствующее существо. Если ответ правильный, животное покинет экран, а если ответ неправильный, оно только изменит свое положение.



15. ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ

Посмотрите, как хорошо вы знаете домашних животных на английском языке, сможете ли вы угадать их всех? Приложение предлагает три режима, которые отличаются количеством животных, отображаемых на экране. После нажатия на активное поле в нижней части экрана, читатель должен прочитать название одного из животных – затем надо выбрать соответствующее существо. Если ответ правильный, животное покинет экран, а если ответ неправильный, оно только изменит свое положение.



16. АФРИКАНСКИЕ ЖИВОТНЫЕ

Перенеситесь в районы Африки, населенные дикими животными, сможете ли вы угадать их всех на английском языке? Приложение предлагает три режима, которые отличаются количеством животных, отображаемых на экране. После нажатия на активное поле в нижней части экрана, читатель должен прочитать название одного из животных – затем надо выбрать соответствующее существо. Если ответ правильный, животное покинет экран, а если ответ неправильный, оно только изменит свое положение.



17. ЗВУКИ СЕЛЬСКОЙ МЕСТНОСТИ

Приложение предлагает три режима, которые отличаются количеством животных, отображаемых на экране. Нажав на активное поле в нижней части экрана, вы услышите звуки, характерные для конкретных животных. Укажите на животное, которое может звучать похоже – если ответ правильный, животное покинет игровой экран. В противном случае оно только изменит свое положение.



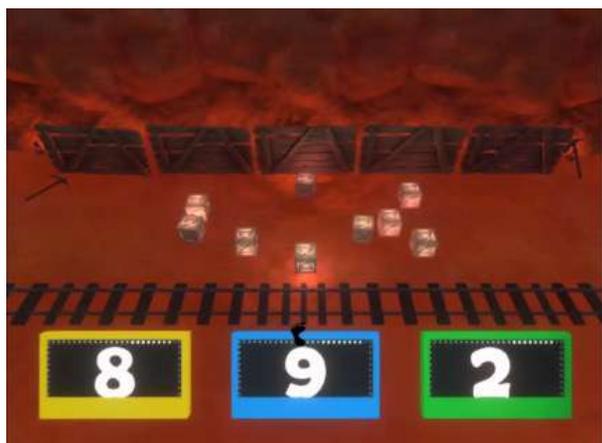
18. ЗВУКИ ЛЕСА

Вы помните, какие звуки издают все животные? Благодаря приложению вы сможете в этом убедиться. Приложение предлагает три режима, которые отличаются количеством животных, отображаемых на экране. Нажав на активное поле в нижней части экрана, вы услышите звуки, характерные для конкретных животных. Укажите на животное, которое может звучать похоже – если ответ правильный, животное покинет игровой экран. В противном случае оно только изменит свое положение.



19. ЗВУКИ АФРИКИ

Можете ли вы узнать африканских животных только по их звукам? Прислушайтесь к звукам саванны и выберите правильное животное, сможете ли вы выполнить задание безупречно? Приложение предлагает три режима, которые отличаются количеством животных, отображаемых на экране. Нажав на активное поле в нижней части экрана, вы услышите звуки, характерные для конкретных животных. Укажите на животное, которое может звучать похоже – если ответ правильный, животное покинет игровой экран. В противном случае оно только изменит свое положение.



20. ДАВАЙТЕ ПОСЧИТАЕМ

Обучаемся счету от 1 до 10. Задача ребенка - указать количество объектов, появившихся на экране. Для разнообразия в начале игры пользователь может выбрать типы предметов для подсчета: леденцы, кристаллы или коробочки. После выбора типа предметов для подсчета автоматически начнется первый раунд. Появится случайное количество элементов, и 3 доступных ответа.



21. БОЛЬШЕ ИЛИ МЕНЬШЕ

Игрок перемещается в шахту, полную ценностей. На этот раз задача состоит в том, чтобы оценить и указать, каких элементов больше на экране. Игра помогает приобрести навык эффективной оценки и консолидации базовых чисел. У пользователя есть три уровня сложности, которые отличаются количеством появляющихся кристаллов. Есть два вида задач: определить, каких кристаллов больше или меньше.



22. СЛОЖЕНИЕ

Помогите подземной хрустальной шахте, решая математические головоломки. Заполните вагончики правильными результатами. Вы можете выбрать сложность добавления заданий до 10, 20 или 100. Чтобы заполнить вагончик нужным количеством кристаллов, нажмите на один из трех доступных ответов, отображаемых в центре экрана. Число в нижней части экрана является результатом сложения числа в верхнем левом углу и одного из ответов. Удачи!



23. СЛОЖЕНИЕ И ВЫЧИТАНИЕ

Заключительным шагом в извлечении кристаллов из шахты является преодоление препятствий и решение математических заданий. На этот раз доступные ответы будут содержать числа с разными знаками. Эта задача не самая простая, но усилия компенсируются наградой – вагончиком, полным кристаллов! При выборе ответа обратите пристальное внимание на знак рядом с цифрой, не запутайтесь!



24. ВЫЧИТАНИЕ

С помощью этого приложения вы сможете практиковать свои навыки вычитания на трех уровнях сложности, начиная с 10, 20 или 100. Вагончик наполнится кристаллами только в том случае, если вы выберете правильный ответ, прикоснувшись к нему рукой или ногой.

FLYSKY BASIC / Составление карт



25. ЖЕЛЕ ПАЗЛ

Задача игрока - найти вторую половину желейки, отображаемую в правой части экрана. Желейки на игровом поле имеют разную форму и цвет, что делает задачу непростой, вам нужно все время быть начеку, потому что на каждом шагу есть ловушки. Все, что вам нужно сделать, это нажать на пустое поле рядом с желейкой ногой или рукой – это приведет к перемещению части, отображаемой справа, в указанное место. В зависимости от уровня сложности вам нужно будет найти подходящие 16, 25 или 36 желе!



26. КАРТА СО СВИНКАМИ

Это первая вводная игра для кодирования. Все действия в игре выполняются двойным нажатием. Задача пользователя состоит в том, чтобы точно воспроизвести положение свинок с доски на левой стороне пола. Чтобы поместить свинью на пустое поле, нажмите на поле. Последний шаг - проверить положение свинок с помощью кнопки "увеличительное стекло". Существует три уровня сложности.



27. РАЗНОЦВЕТНЫЕ ЧЕРЕПАХИ

В игре вам нужно заполнить поле доски в правой части экрана расположением черепах, отображаемым в левой части. Однако на этот раз вы должны быть еще более осторожны, потому что в дополнение к правильному отображению обстановки вы также должны сохранить правильные цвета черепаших панцирей. В правой нижней части экрана отображаются доступные черепахи, которых можно выбрать нажатием ноги или руки.



28. ЗЕЛЕННЫЕ JELLY BEANS

Это приложение представляет собой введение в изучение программирования. Во время игры расположение зеленых желе с левой стороны должно быть симметрично показано на доске с правой стороны. На правой доске желе добавляется простым нажатием на выбранное поле или перемещением по нему ноги или руки. Проверка осуществляется с помощью кнопки "увеличительное стекло". Существует три уровня сложности.

FLYSKY BASIC / Составление карт



29. КАРТА С ЛЯГУШКАМИ

Карта лягушек - это еще одно вводное приложение для кодирования. Все действия в игре выполняются одним нажатием. Задача игрока состоит в том, чтобы точно воспроизвести положение лягушек с доски на левой стороне пола. Чтобы поместить лягушку на пустое поле, щелкните по полю, чтобы удалить неправильно расположенную лягушку, просто нажмите на нее. Последний шаг - проверить положение лягушек с помощью кнопки "увеличительное стекло".



30. Красочные JELLY BEANS

Это приложение представляет собой следующий уровень в изучении программирования. Во время игры расположение желе должно быть нанесено на карту с левой стороны доски на правой стороне. Дополнительная сложность заключается в том, что желе бывает разных цветов. Нажмите, чтобы выбрать желе нужного цвета, а затем нажмите, чтобы поместить его на пустое поле. Наконец, проверьте с помощью кнопки "увеличительное стекло".



31. СИММЕТРИЧНЫЕ ЛИСЫ

В «Симметричных лисичках» — положение доски в левой части экрана должно сопоставляться с доской в правой части. На этот раз отображение должно быть зеркальной, что значительно усложняет задачу! Лисицы размещаются на доске нажатием на выбранное поле рукой или ногой. После размещения лис на доске проверьте его правильность с помощью кнопки «лупа». Есть три уровня сложности - четыре, шесть и восемь лис.



32. МУЗЫКАЛЬНЫЙ ПОЛ

Доски издают звуки ксилофона, когда вы нажимаете на них один раз. Одновременно можно активировать несколько досок – тогда звуки будут накладываться друг на друга. Каждая доска пола издает свой звук ксилофона.



33. МЕТАЛЛОФОН

Большие разноцветные полосы так и называют прыгнуть на них и посмотреть, что получится! Оказывается, они могут издавать элегантный, чистый звук, и попасть по ним очень легко. Младенцы, ползающие или прыгающие по активному игровому полю, производят звуковые эффекты. Полосы издают звуки инструмента, которые представляют собой диатонические колокола.



34. ЧЕРЕПАХА

Игра для самых маленьких. Дети пытаются поймать черепаху, которая убегает, обнаружив движение поблизости. Черепаха движется в направлении, противоположном обнаруженному движению. После того, как черепаха исчезнет за краем экрана, на игровом поле появится новая черепаха с другим цветом панциря



35. БАБОЧКИ

Игры для самых маленьких. Разноцветные бабочки появляются на экране одна за другой, и их нужно поймать. Чтобы поймать бабочку, вам просто нужно наступить на нее. Они очень чувствительны ко всякому движению, поэтому даже самые маленькие дети могут поймать их без каких-либо проблем. Щелчок по заметке в правом нижнем углу откроет активные звуковые точки. Когда вы дотронетесь до бабочки, она взмахнет крыльями и через некоторое время исчезнет. Иногда вы будете слышать неожиданные звуки – игровое поле полно скрытых звуковых точек, которые удивят малышей.



36. ЛЯГУШКА

Игра предназначена для самых маленьких пользователей. Её цель - поддержать координацию движений детей на этапе ползания и обучения ходьбе, а также улучшить их двигательные навыки. На отображаемом экране появляется лягушка, реагирующая на движение ребенка – она попрыгает в противоположном направлении. Когда она исчезнет за краем экрана, то она автоматически появится снова на другой стороне экрана.



37. АРФА

"Арфа" музыкальная игра для самых маленьких. На доске есть 10 линий. Нажимая на струну рукой или ногой игрок вызывает разные звуки похожие на арфу. Приятные звуки, всегда идеально гармонирующие друг с другом – побуждают детей ходить или ползать по полу.

FLYSKY BASIC / Кодирование



38. КОДИРОВАНИЕ – СТЕКЛО

В этом приложении задача игрока состоит в том, чтобы собрать стеклянные отходы, разбросанные по доске. Программирование пути выполняется путем выбора стрелок, отображаемых с левой стороны, двойным “нажатием”. Текущая дорога отображается в нижней части экрана. Над ним находится счетчик собранных отходов. С помощью “ластика” вы можете удалить весь маршрут, “стрелка” используется для пропуска уровня. “Треугольник” проверяет правильность маршрута. Все действия в игре выполняются двойным “нажатием”. Существует три уровня сложности



39. КОДИРОВАНИЕ – БУМАГА

Задача в игре - спланировать путь героя. На этот раз отходы, которые необходимо собрать, а затем выбросить в контейнер, - это бумажные отходы. Программирование траектории выполняется путем выбора стрелок, отображаемых с левой стороны. Текущая дорога отображается в нижней части экрана. Над ним находится счетчик для сбора отходов. Будьте осторожны, чтобы не подбирать какие-либо другие виды отходов! С помощью “ластика” вы можете удалить весь маршрут, “стрелка” используется для пропуска уровня. “Треугольник” проверяет правильность маршрута. Существует три уровня сложности



40. КОДИРОВАНИЕ –БИО

Задача игры - запрограммировать путь героя так, чтобы он собрал все биологические отходы, которые в конечном итоге должны быть выброшены в мусорное ведро. Вы должны быть бдительны, потому что на игровом поле всегда есть отходы, которых следует избегать – они отображаются в пузырьке в правом нижнем углу. Программирование дороги осуществляется одинаково для все серии игр.



41. СОКРОВИЩЕ ПИРАТОВ

Игрок должен запрограммировать путь к сокровищу. Игра начинается после выбора уровня сложности из трех, отличающиеся количеством квадратов, которые вам нужно заполнить, чтобы добраться до сокровища. Стрелки, которые надо использовать, отображаются в правой части экрана. Выбор стрелки осуществляется путем двойного нажатия. Запрограммированный в данный момент путь отображается в нижней части экрана. Зеленый треугольник - это начало маршрута, а красный треугольник - конец. Помните, что нет единственно правильного пути, важно, чтобы ваше решение вело к цели!



42. ВОЗДУШНЫЕ ШАРЫ

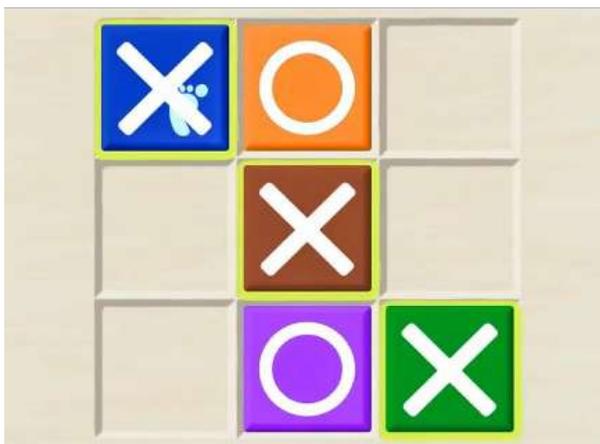
Задача игрока состоит в том, чтобы переместить желтый воздушный шар в то место, куда ведет закодированный маршрут. Путь, который должен пройти воздушный шар, показан стрелками в нижней части экрана. Шар переносится путем двойного нажатия. Порядок выполнения шагов также важен! Маршрут следует читать слева направо. Воздушный шар можно переместить только в соседнее пространство, перемещение по диагонали невозможно. Правильность дороги проверяется нажатием на "лупу". Существует три уровня сложности, которые различаются размером доски и сложностью закодированного пути.



43. Кодирование- Пластик

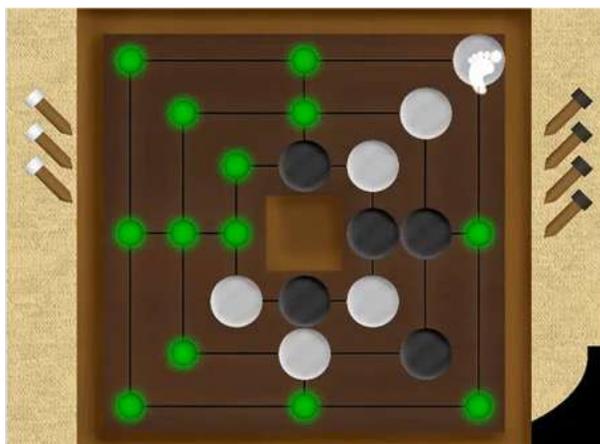
Пользователь должен разработать маршрут, чтобы собрать все отходы и поместить их в контейнер. Программирование траектории выполняется путем выбора стрелок, отображаемых с левой стороны. Текущая дорога отображается в нижней части экрана. Над ним находится счетчик собранных отходов. С помощью "ластика" вы можете удалить весь маршрут, "стрелка" используется для пропуска уровня. "Треугольник" подтверждает маршрут. Три уровня сложности.

FLYSKY BASIC / Логические игры



44. КРЕСТИКИ-НОЛИКИ

Одна из самых популярных головоломок, рассчитанная на пару игроков всех возрастов. Игра начинается с того, кто первым нарисует три одинаковых фишки. Цель и условие победы - разместить три свои фишки на доске в линию: по вертикали, горизонтали или диагонали.



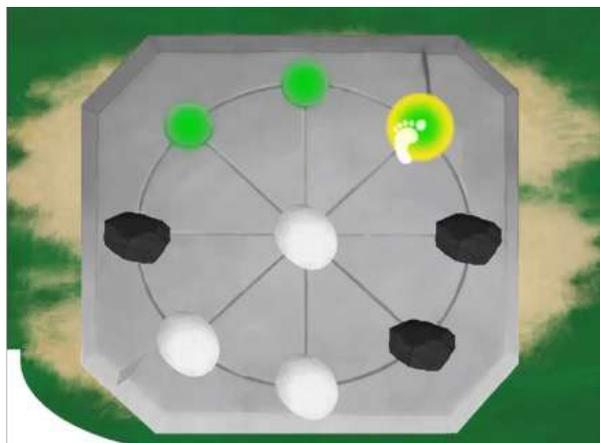
45. ТИК ТАК МЕЛЬНИЦА

Игра рассчитана на двух игроков. У одного игрока девять черных фишек, у другого девять белых фишек. На первом этапе игры игроки по очереди кладут свои фишки на доску, пытаясь составить линию из трех фигур. После того, как все части будут размещены, игроки могут двигать их, все еще пытаясь составить линию из трех фигур. Каждый раз, когда игрок строит линию из трех, он удаляет фишку противника по своему выбору. Побеждает тот, кто первым сократит соперника до двух фишек.



46. БАБОЧКА СУДОКУ

"Судоку с бабочками" - это версия популярной игры судоку, в которой пользователь должен заполнить доску соответствующими бабочками таким образом, чтобы каждый тип бабочки появлялся только один раз в горизонтальных и вертикальных линиях. У игры 3 уровня сложности.



47. ИГРА ТАБУЛА ЛУЗОРИЯ

Игра-головоломка, для двух игроков. Игровая доска состоит из восьми секций, соединенных прямыми и изогнутыми линиями. После определения цветов игроков наступает вторая фаза игры, где игроки поочередно размещают 3 свои пешки на свободных полях. Фигуры должны быть размещены или перемещены по доске двойным нажатием. После того, как выбранное поле будет выделено желтым цветом, нажмите на него еще раз, чтобы подтвердить свой выбор. На третьем этапе фигуры следует перемещать по линиям, соединяющим поля, на которых они расположены. После нажатия на пешку, поля, которые можно захватить, загораются зеленым. Выигрывает игрок, который первым расставит 3 фигуры в линию.



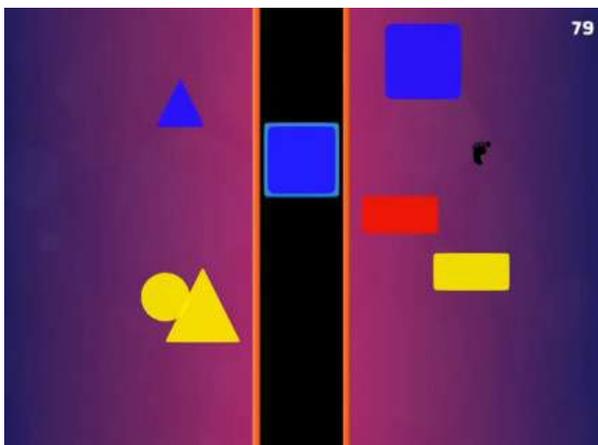
48. БЕСКОНЕЧНЫЙ СВИЗЛ

В этом варианте СВИЗЛ вы должны сосредоточиться на гораздо более длительном по времени игровом процессе. Правила укладки плитки и подсчета очков остаются прежними (см. игра 49) — плитки размещаются на доске двойным нажатием — разница в том, что строка или столбец исчезают, когда они полностью заполнены плитками с картинками. Чтобы удалить плитку с изображением, нажмите на бомбу, а затем дважды нажмите на ненужную плитку - игрок может сделать это, когда в правом нижнем углу появится бомба, но она там не всегда. Однако тогда вы потеряете несколько очков!



49. ИГРА СВИЗЛ

Цель игры состоит в том, чтобы расположить фигуры в ряды или столбцы получив очки. Первый элемент (отображаемый в правой части доски) должен быть рядом с серой плиткой. Каждая последующая должна касаться хотя бы одного элемента, размещенного ранее (если только поля вокруг серой плитки еще не свободны — тогда их тоже можно разместить поверх них). Очень важно, чтобы соседние плитки соответствовали друг другу по цвету или рисунку. Если расположить плитку невозможно, нажмите кнопку «Далее» одним нажатием. Вы упорядочиваете плитки двойным нажатием по выбранному полю. После первого нажатия поле будет выделено желтым цветом — нажав его второй раз, вы подтвердите свой выбор.



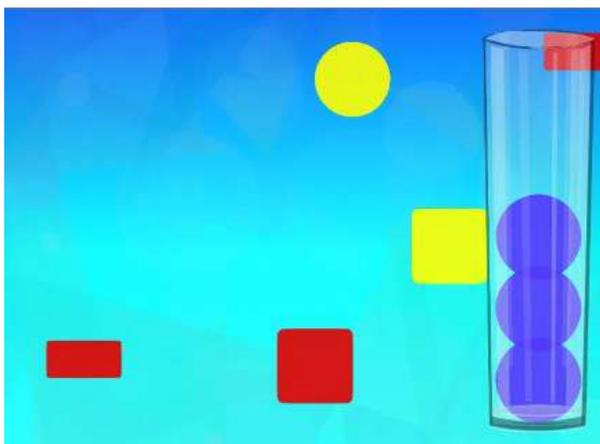
50. КЛАССИФИКАЦИЯ

Во время игры старайтесь отметить как можно больше фигур, идентичных элементу, изображенному на ленте транспортера в центре доски. У вас есть 120 секунд, чтобы сделать это. Также помните, что фигура на ленте конвейера меняется каждые несколько десятков секунд, внимательно следите за тем, какие элементы следует собирать. Доступно 3 скорости.



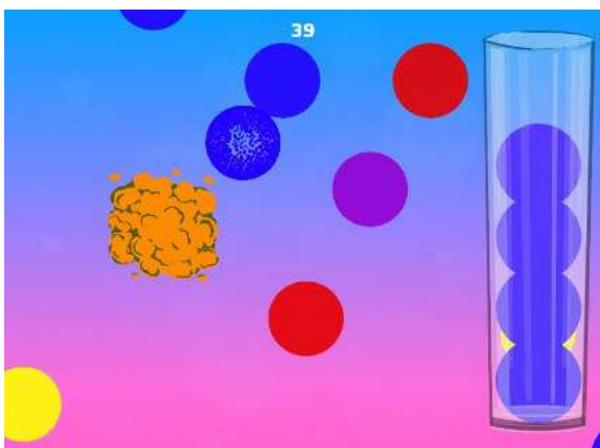
51. ремесленники

На доске изображены четыре представителя разных профессий на фоне их рабочих зданий. Ваша задача - выбрать профессию, связанную с предметом, отображаемым в верхней части экрана. Активация происходит путем перетаскивания ноги над выбранным мастером, следовательно, движение должно быть решительным и точным, чтобы не зацепить соседнего человека. Подождите несколько секунд между последовательными отображениями ориентира. Помните: если вы присмотритесь повнимательнее, то увидите скрытые подсказки. Наберите как можно больше очков.



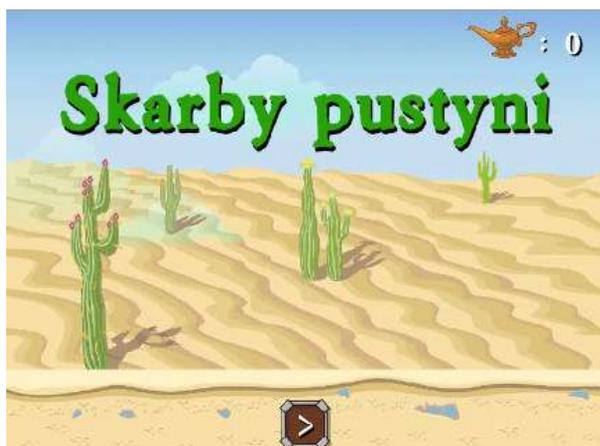
52. РАЗНОЦВЕТНЫЕ ФИГУРЫ

Выберите нужную скорость движения фигурок – нажав на кнопку с цифрой 1, 2 или 3. Затем запомни форму и цвет собираемой фигуры – у вас есть несколько секунд для этого. На поле будут фигуры разных цветов, форм и размеров, выбирайте только те, которые совпадают с элементом, показанным в начале игры. Чтобы собирать фигурки, вам нужно просто перетащить их ногой или рукой, также вы можете прыгать на них или бить по ним. Наполните сосуд с правой стороны доски и попробуйте еще раз или дайте поиграть другим.



53. ЦВЕТНЫЕ КРУГИ

Основная задача – как можно быстрее заполнить сосуд в правой части игрового экрана. Скорость выбирается нажатием на кнопку с цифрой 1, 2 или 3. После выбора темпа на несколько секунд появится кружок одного определенного цвета – запомните его и собирайте только такие в процессе игры.



54. СОКРОВИЩА ПУСТЫНИ

В игре вы зарабатываете очки, собирая волшебные лампы. Лампы собираются путем проведения по ним ногой или рукой. Однако сокровища пустыни не остаются без присмотра – их охраняют ядовитые скорпионы, ожидающие, когда вы попадете в их ловушку. Вы не можете прикасаться к ним или стоять над ними, тогда они поймают вас. Они также атакуют в воздухе! У вас только одна жизнь, так что будьте осторожны.



55. ПРИЗРАКИ

Цель игры - очистить лес от назойливых призраков, появляющихся вокруг вас! Если вы пропустите хотя бы один, вы проиграете. Если вы можете рассчитывать на поддержку друзей в этой миссии, то определенно стоит использовать силу, сражаясь в группе! Игроки могут захватывать призраков, только проводя по ним ногой или рукой. Если вы потерпите неудачу, призрак поймает вас, и вы вернетесь в главное меню.



56. МЫЛЬНЫЕ ПУЗЫРИ

Защищайте поверхность от падающих пузырьков, не позволяйте им падать на землю. Мыльные пузыри разрушаются, когда вы ударяете по ним ногой или рукой. При ударе мыльный пузырь может разбиться на несколько более маленьких. Здесь хорошим решением является командная работа, так как появляется все больше и больше пузырьков. Соберите их всех!



57. НОРА КРОТА

Задача пользователей – поймать кротов до того, как они снова спрячутся в своих норках. Однако будьте осторожны с кротами в красном шлеме, они опасны, и игроки получают отрицательные очки за их поимку. За каждого дополнительного крота, пойманного в тот же ход, вы будете получать все больше и больше очков. Кроме того, те, у кого есть "зелёные каски", получают дополнительное вознаграждение. Один или несколько человек могут играть одновременно.



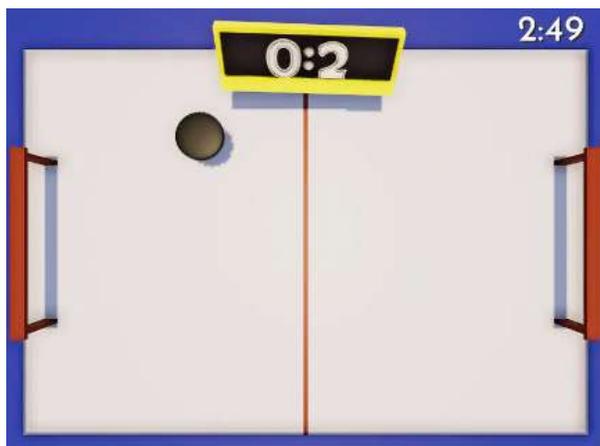
58. ВЗРЫВНОЙ ПУТЬ

Цель состоит в том, чтобы собирать свиней, овец или игрушечные машинки и избегать бомб, отнимающих жизнь. Прыгайте между дорожками, чтобы избежать бомб, и собирайте все бонусные предметы; вы не можете пропустить ни одного, иначе потеряете жизнь! Игровой процесс также рассчитан на несколько игроков.



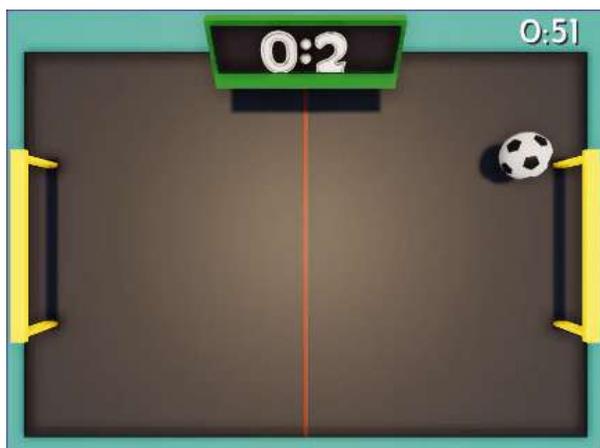
59. ФРУКТОВАЯ ДОРОЖКА

“Фруктовый путь” - это бесконечный тип игры. Разноцветные фрукты постоянно текут в нашу сторону: груши, яблоки, бананы и киви. Задача игроков - заполучить их все! Каждый собранный фрукт стоит одно очко – вам нужно набрать 100 очков, чтобы перейти на следующий уровень. Скорость перемещения фруктов увеличивается с каждым новым уровнем, что значительно усложняет задачу! За каждый не пойманный фрукт снимаются очки.



60. ХОККЕЙ

Разница между виртуальной версией и реальной версией этой игры заключается в том, что в нашем случае мы будем использовать наши ноги вместо клюшек, чтобы отбивать шайбу! У игроков есть возможность сыграть матч продолжительностью 1, 3 или 10 минут. Побеждает команда, забившая наибольшее количество голов за указанный промежуток времени.



61. УЛИЧНЫЙ ФУТБОЛ

У игроков есть возможность сыграть матч продолжительностью 1, 3 или 10 минут. Побеждает команда, забившая наибольшее количество голов за указанный промежуток времени. Мяч реагирует после удара по нему вашей ногой. Так же, как и в реальности, движение мяча зависит от силы удара и от стороны, с которой был произведен маневр. Решение о количестве игроков остается за вами – самое главное – получать удовольствие. Помните, что точность часто важнее силы удара. После окончания раунда игра начнется автоматически с тем же временем.



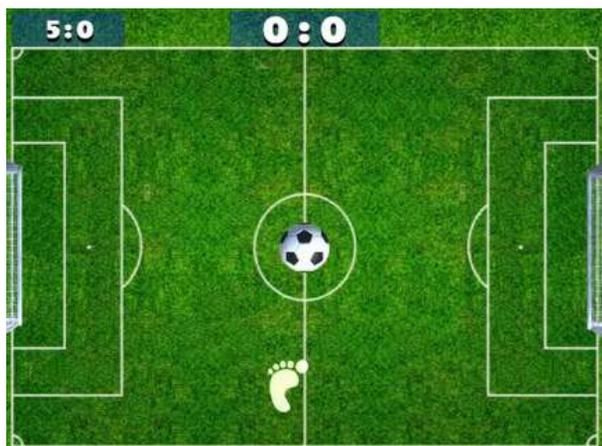
62. ПЛЯЖНЫЕ МЯЧИ

Приложение предназначено для выбивания мячей с игрового экрана. Чтобы привести мяч в движение, вам просто нужно поставить на него ногу. Движение, имитирующее простой удар, также сработает – если вы хорошо прицелитесь, мяч может лететь очень быстро! Здесь определенно хватит развлечений для всех, так как шары автоматически обновляются, когда они покидают игровой экран.



63. КУБОК МИРА ПО ФУТБОЛУ

Игроки могут выбрать игру продолжительностью 1, 3 или 5 минут. Побеждает та команда, которая забьет больше голов за отведенное время. Мяч реагирует, когда вы наступаете на него ногой, и мяч может развивать разную скорость. Как и в реальной жизни, движение мяча зависит от силы удара и стороны, с которой был выполнен маневр.



64. ФУТБОЛ

Игроки могут выбрать матч продолжительностью 2, 5 или 10 минут. Побеждает команда, забившая наибольшее количество голов за указанный промежуток времени. Мяч реагирует после удара по нему вашей ногой, и он также может развивать разную скорость. Так же, как и в реальности, движение мяча зависит от силы удара и от стороны, с которой был произведен маневр. Решение о количестве игроков остается за вами – самое главное – получать удовольствие. Помните, что точность часто важнее силы удара.

FLYSKY BASIC / Пазлы



65. ПОДБОР ПАР

За заданное время вы должны найти как можно больше пар одинаковых картинок. Нажмите на карту, которую вы хотите раскрыть – открыв две, вы получите очки за правильное совпадение или карты перевернутся снова. С каждой новой игрой количество открываемых карт увеличивается, а время уменьшается. Каждая подобранная пара означает дополнительные очки – улучшайте свой результат и ставьте цель побить рекорд!



66. ГОЛОВЛОМКА ПАЗЛ

На стартовой доске изображена картинка, разрезанная на 4 части, которые находятся не в нужных местах. Расположите их так, чтобы они образовывали единое целое. После каждого сделанного задания будет увеличиваться количество частей головоломки. Дополнительной трудностью является время, которое ограничивает продолжительность раунда для одной картинке.



67. ИГРА НА ПАМЯТЬ ПРОДУКТЫ

Сопоставьте порядок выбора блюд в соответствии с последовательностью. На каждом шаге к вашей последовательности будет добавляться по одному дополнительному продукту. Если вы допустили ошибку, продолжайте с того места, где вы допустили ошибку – последовательность, выбранная вами ранее, не будет потеряна. Сделайте как можно больше правильных повторений за отведенное время.



68. СКРЫТЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Можете ли вы похвастаться тем, что у вас так называемый "соколиный глаз"? Из всей кучи разбросанных предметов попытайтесь найти указанные предметы. Элементы, которые вам нужно выбрать, находятся на панели в верхней части экрана, рядом с изображением увеличительного стекла. Чтобы задача не была слишком легкой, вам нужно уложиться в отведенное время, часы расположены в левом верхнем углу экрана. Может одновременно играть несколько детей.



69. ИГРА НА ПАМЯТЬ ТРАНСПОРТНОЕ СРЕДСТВО

Насколько хороша ваша память? Есть ли у вас талант повторять определенные последовательности? Вы можете проверить свои навыки здесь. Отобразите порядок выбора транспортных средств в соответствии с представленным кодом. На каждом этапе к вашей последовательности будет добавляться по одному дополнительному транспортному средству. Если вы допустили ошибку, продолжайте с того места, где вы ее допустили, последовательность, выбранная вами ранее, не будет потеряна. Сделайте как можно больше правильных повторений за отведенное время.



70. ВИКТОРИНА С КАРТИНКАМИ

Найдите правильную фотографию животного из четырех предложенных – подсказка заключается в его изображении и звуке, который оно издает. 2 уровня сложности. Для начинающих мы рекомендуем начать с простого уровня, а затем попробовать свои силы на более высоком уровне. Нужное изображение выбирается одним "щелчком мыши". Помните, что у вас не так много времени для этого!



71. ПОДБЕРИ СЛОВО К КАРТИНКЕ

Игра для изучения английского языка. Игра создана на основе популярной игры на память. В игре надо сопоставить картинку и слово на английском языке.



72. ИГРА НА ПАМЯТЬ ЖИВОТНЫЕ

Насколько хороша ваша память? Есть ли у вас талант повторять определенные последовательности? Вы можете проверить свои навыки здесь. Отобразите порядок выбора животных в соответствии с последовательностью. Новое животное будет добавляться в вашу последовательность по одному на каждом шагу.

FLYSKY BASIC / Элементы



73. РЕКА

Главная цель игры “Река” – собрать как можно больше мусора, текущего по течению реки, до окончания игрового времени - счетчик расположен в правом верхнем углу игрового экрана. По течению реки также плывут маленькая рыбка и утка, спасаясь от приближающихся игроков – если вы прыгнете на них, они убегут от вас.



74. ОБЛАКА

Очистите небо от облаков и попытайтесь заметить птиц, пролетающих под ними. Облака убегают в результате любого движения в их районе – вы можете бегать по ним, прыгать или прогонять их, размахивая руками или любым реквизитом над ними. при перемещении по игровому экрану активируются скрытые звуковые точки, которые случайным образом меняют свое положение.



75. ШТОРМ

Грозовые облака рассеиваются в результате любого движения в их районе – вы можете пробежать по ним, перепрыгнуть через них или рассеять их, помахав над ними руками. Скорость их прибытия регулируется стрелками влево/вправо на прилагаемом пульте дистанционного управления. Это сенсорное приложение улучшает реакцию детей на раздражители, развивает их органы чувств и предоставляет новые впечатления.



76. ЗВЕЗДЫ

Игра способствует развитию чувств ребенка. Лейтмотивом является небо, усыпанное звездами, которые пульсируют в переменном темпе. Звезды становятся ярче, когда мы активируем их движением, в противном случае они через некоторое время гаснут. В поисках скрытых звуковых точек вам нужно перемещаться по игровому полю! Одна из этих точек активирует полет кометы. Расслабляющая колыбельная, звучащая в фоновом режиме, успокаивает и расслабляет пользователей приложения.

FLYSKY BASIC / Элементы



77. МОРЕ

На главном игровом поле изображен вид на мелководье недалеко от берега. Любое из ваших действий вызовет взаимодействие с водой, вызывая ее возмущение и соответствующие звуковые эффекты. Маленькая оранжевая рыбка убежит, как только обнаружит какое-либо движение в непосредственной близости от себя! Но будьте осторожны, не забирайтесь на морского ежа!



78. ПРУД

Игровой экран представляет собой пруд с камнями и водяными лилиями. На игровом поле есть точки, невидимые для игроков, которые приведут к случайным звуковым эффектам. Кроме того, на кувшинках появляется зеленая лягушка, убегающая от приближающихся игроков. После прыжка в воду он появляется на дополнительном случайном листе. Поймай ее снова.



79. СНЕЖИНКИ

Набирайте очки, ловя белые снежинки, летящие со всех сторон доски – не позволяйте ни одной из них ускользнуть, иначе ваш счет уменьшится. Старайтесь избегать желтых снежинок – вы будете терять очки каждый раз, когда столкнетесь с ними вычитаться из вашего счета. По мере того, как вы достигаете более высокого уровня, скорость снежинок будет увеличиваться.



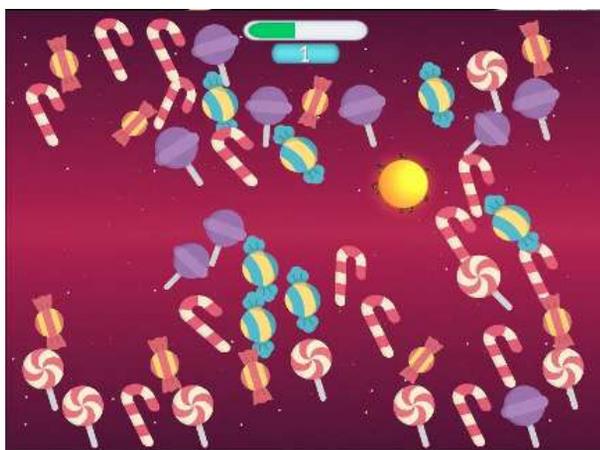
80. ПУЗЫРИ

Мыльные пузыри появляются со всех сторон. задача детей - собрать их как можно больше. Однако остерегайтесь ядовито-зеленых пузырьков! Лопнув их вы теряете определенное количество очков. Пузыри лопаются при малейшем движении. Длина зеленой полосы показывает вам, сколько очков вам еще нужно набрать, чтобы перейти на следующий уровень.



81. ЛЕСНЫЕ ЦВЕТЫ

Соберите все яркие цветы, прежде чем они исчезнут за опушкой леса и побейте рекорд, достигнув самого высокого уровня. Все, что вам нужно сделать, это провести ногой по цветку, который вы хотите собрать. Поймав красный цветок, вы потеряете очки. Скорость увеличивается с увеличением уровня. Количество очков проверяется нажав на панель в верхней части игрового поля.



82. СЛАДОСТИ

Набирайте очки, ловя печенье, падающее со всех сторон доски – не позволяйте ни одному из них коснуться желтой бомбы, потому что вы потеряете часть очков, а если вы дотронетесь до бомбы сами, вы потеряете все очки, которые вы заработали до сих пор! После достижения более высокого уровня скорость появления печенья и желтой бомбы увеличится.

FLYSKY BASIC / Приключения



83. БУМАГА

Перемещая руку или ногу по активной доске, создается эффект выталкивания бумаги. Можете ли вы убрать их всех с доски? Вы можете убирать документы группой, и победителем становится тот, кто избавится от всех бумаг на своей части экрана в течение установленного вами времени.



84. ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА

Перетягивание каната – это подвижная игра для двух или четырех игроков. Игроки, прыгая на появившиеся цветные круги (красный и синий), могут перетянуть веревку на свою сторону. Скорость прыжка учитывается, и побеждает та команда, которой удастся перетянуть на свою сторону ленточку, привязанную посередине веревки.



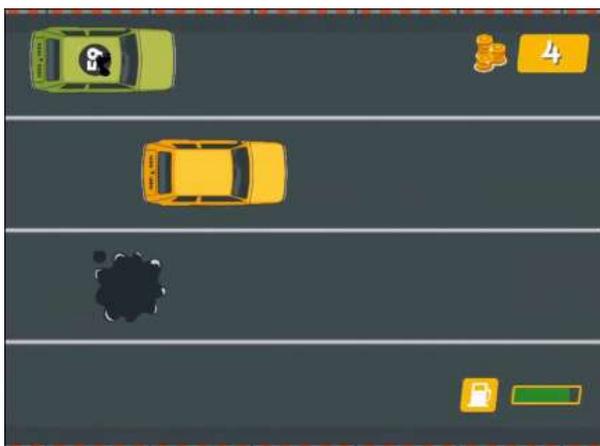
85. АСТЕРОИДЫ

Путешествуя в космосе, экипажи неожиданно столкнулись с поясом астероидов. Помогите членам команды выйти из этой сложной ситуации целыми и невредимыми. Игра рассчитана на команды из 2-х игроков. Справа и слева от поля отображаются результаты команд, а посередине — количество очков, необходимое для победы. Нажмите рукой или ногой на ракету, чтобы запустить ее. Направление ракеты зависит от угла ее наклона, скорость ракеты постоянна на данном уровне сложности.



86. СПРЯТАННЫЕ СОКРОВИЩА

Станьте настоящим кладоискателем и найдите как можно больше зарытых предметов! Вы можете играть с 2, 3, 4 игроками одновременно. Собирайте сокровища, такие как монеты, бриллианты, сердца и звезды. Побеждает тот, кто первым соберет нужное количество сокровищ. Игра имеет 3 уровня сложности. Вначале поле пустое - нужно провести по нему рукой или ногой, чтобы обнаружить сокровища. Чтобы полностью раскопать сокровища, необходимо активно зачерпывать их ногой или рукой.



87. ПОЕЗДКА

Будьте водителем гоночного автомобиля, едущего по городу. Избегайте других машин на соседних полосах, но делайте это осторожно! Вы не единственный участник дорожного движения. Машиной можно управлять вручную или ногой. Цель игры – собрать как можно больше золотых монет.



88. КОНТУРЫ

Маленькие животные прячутся на дрейфующих островах - видны только их тени. Ваша задача - сопоставить тень с животным. Вы можете ошибиться только дважды. За каждый правильный ответ начисляются очки. Количество правильно сосчитанных животных отображается в левом нижнем углу. Игра имеет три уровня сложности. Чтобы дать ответ, передвиньте руку или ногу на выбранную вами тень.



89. РАКЕТЫ

Командная игра для 2 или 4 игроков. Задача состоит в том, чтобы поразить космические корабли противника. На экране отображаются 3 цифры: левая и правая - очки команды, средняя - сколько очков необходимо для победы. Чтобы запустить ракету, нажмите на нее рукой или ногой. С помощью ракеты можно уничтожить не только вражеские корабли, но и их ракеты. Это хороший способ защиты собственных космических кораблей на своей базе.



90. РУСАЛОЧКА

Русалочка путешествует и сталкивается с различными существами, живущими на дне океана. Не все из них дружелюбны. Помогайте русалочке безопасно плавать и получайте за это очки и монеты. Используйте ноги и руки, чтобы направлять Ариэль. Будьте осторожны, чтобы не столкнуться с крабами, ядовитыми рыбами или медузами. Друзья русалочки - морские коньки и маленькие морские звезды. Морские коньки помогают плыть быстрее, а звезды - собирать монетки. Удачи в подводной гонке!

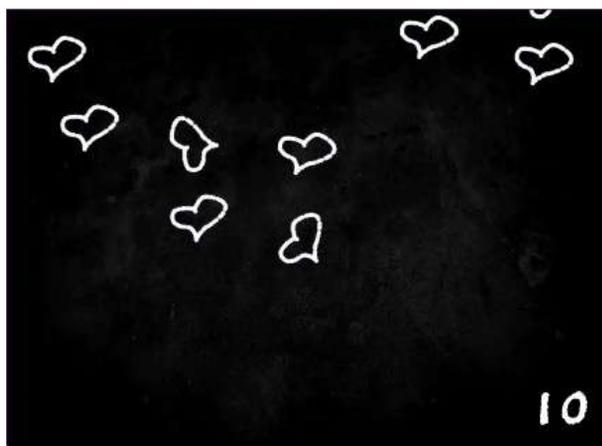


91. АЛЬБОМ ДЛЯ РИСОВАНИЯ

У вас нет никаких ограничений в приложении "Tux Paint". Рисуйте все, что хотите, разными цветами, но не только! Вы также можете вставлять различные фигурки, фигуры, животных или картинки. Кроме того, вы можете выбрать их цвет и добавить к ним специальные эффекты, такие как размытие, тени, осветление. Вы также можете выбрать цвет фона. Чтобы выбрать элемент или цвет, просто щелкните по нему IR-ручкой. Используйте ластик, чтобы стереть фрагмент. Вы также можете сохранить свои эффекты и открыть их в любое время!

92. КАРАКУЛИ

Игра Scribbles - это классная доска, на которой вы можете нарисовать мелом любую фигуру. Вы можете стирать свои рисунки губкой. Также есть скрытая функция "играть" - когда вы нажмете на нее, начнется игра, в которой вашей задачей будет собирать падающие фигуры, нарисованные вами ранее!





1. НАШИ ЭМОЦИИ

Игра учит детей распознавать эмоции, определять настроение человека на картинке. На игровом поле изображены выразительные персонажи с мимикой. Задача ребенка – определить и выбрать эмоцию изображенную на иконке на игровом поле. Цель игры - развитие теории мышления у детей с расстройствами аутистического спектра, развитие эмпатии и понимания.



2. ЛУДО

Игра LUDO - это хорошо известный аналог китайской игры. На игровом поле появляется доска с четырьмя командами, цель игры - вывести всех игроков одной команды в центр, когда каждый игрок выполнит один полный ход. Каждый участник игры должен терпеливо ждать своей очереди, он чувствует конкуренцию. Учитель может провоцировать детей на проверку "теперь я", "теперь ты".



3. УКАЖИ НАПРАВЛЕНИЕ

Игра требует от пользователя понимания мимики людей на фотографиях, представленных на игровом поле. Задача игрока - указать, в какую сторону смотрит человек. Персонаж появляется на экране только после того, как ребенок выходит на поле. Щелкните на соответствующей стрелке, чтобы указать, в какую сторону смотрит персонаж.



4. НАКЛЕЙКИ

Приложение «Наклейки» учит детей невербальному общению. На доске появляются картинки, где не хватает одного элемента – но видны его очертания. Ребенок должен указать пальцем, какой части картинки не хватает из предложенных вариантов в нижней части экрана; затем учитель отмечает указанный ответ. Цель игры - инициировать указательный жест и следовать за учителем.



5. TOTEM

Игра побуждает детей к совместной деятельности и способствует пониманию чередования действий. Участникам необходимо создать общий продукт, состоящий из более мелких предметов, разбросанных двумя группами на противоположных сторонах экрана. Очертания отдельных блоков дают подсказки, в каком порядке их следует располагать. Игра построена таким образом, что игроки не мешают друг другу, а работают сообща, чтобы вместе выполнить задание.



6. ПОРТАЛ

Игра учит детей находить общее решение, видеть своих партнеров и обращать внимание на то, что они говорят или делают. Цель игры - добраться до волшебных ворот, ведущих в портал. Игроки по очереди бросают кубики и отвечают на вопросы, появляющиеся на экране. Чтобы набрать очки и передвигаться по доске, каждый игрок должен правильно ответить на свой вопрос. Приложение помогает детям развить основные социальные и коммуникативные навыки. Важнейшими целями игры являются развитие теории мышления, сотрудничества и соревнования.

FLYSKY IR-PEN/ Рисование и раскрашивание



1. РАССКРАСКА - МИР

Сборник из пяти страниц для раскрашивания, посвященных сценам из повседневной жизни. Чтобы выбрать нужный цвет, нажмите на него IR-ручкой. Вы можете выбрать толщину пера и отменить свои движения с помощью ластика.



2. РАССКРАСКА - ПРИРОДА

Коллекция из пяти страниц для раскрашивания, посвященных природе. Чтобы выбрать нужный цвет, нажмите на него IR-ручкой. Вы можете выбрать толщину пера и отменить свои движения с помощью ластика.



3. ЧЕРНЫЙ СКЕТЧБУК

На черном фоне можно рисовать все, что угодно. Имеется пять мелков и кисти различной толщины. Чтобы выбрать цвет, щелкните по нему IR-ручкой, а затем... рисуйте! Не стесняйтесь рисовать все, что захотите. Чтобы отменить свой ход, воспользуйтесь ластиком.



4. БЕЛЫЙ СКЕТЧБУК

На белом фоне можно рисовать все, что угодно. Имеется пять мелков и кисти различной толщины. Чтобы выбрать цвет, щелкните по нему IR-ручкой, а затем... рисуйте! Не стесняйтесь рисовать все, что захотите. Чтобы отменить свой ход, воспользуйтесь ластиком.

FLYSKY SKYCODE I/ Кодирование I



1. МУЗЫКАЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Задача игрока - запрограммировать маршрут девушки таким образом, чтобы она играла на барабанах только на полях. Для создания маршрута используйте круги на левой стороне поля. Игрок должен уложиться в определенное количество ходов! Удобнее использовать поле с функциями в правом нижнем углу. Если какая-то часть маршрута повторяется, ее можно преобразовать в особенности и использовать несколько раз в поле конечного маршрута. Чтобы проверить правильность маршрута, нажмите кнопку "Играть".



2. СОРТИРОВКА ОТХОДОВ

Задача состоит в том, чтобы запрограммировать путь персонажа таким образом, чтобы он собрал все отходы в соответствии с тем, в какой цветной контейнер их нужно выбросить. Игрок должен быть внимательным, так как на игровой площадке есть мусор, который нужно обходить стороной. Маршрут программируется с помощью стрелок, расположенных в левой части экрана. Запрограммированный маршрут отображается в нижней части экрана. Над ним находится счетчик собранного мусора. Чтобы проверить правильность маршрута, нажмите кнопку play.



3. ПОДВОДНЫЙ МИР

Задача игрока - заполнить поля вокруг клякс соответствующими цветами. В зависимости от количества клякс, с которыми граничит данное поле, квадрат должен быть заполнен цифрой - если поле граничит только с одной кляксой, оно заполняется зеленым цветом с цифрой 1, и так далее для остальных цветов. Чтобы проверить правильность, нажмите кнопку play.



4. МАЛЫЕ ПУТЕШЕСТВИЯ

Начните свое приключение с программирования маршрута поезда. На поле появляются рельсы, и вы должны расположить их так, чтобы поезд прибыл в пункт назначения. Сможете ли Вы пройти все 3 уровня сложности? Удачи!



5. ЦВЕТНОЙ РИТМ

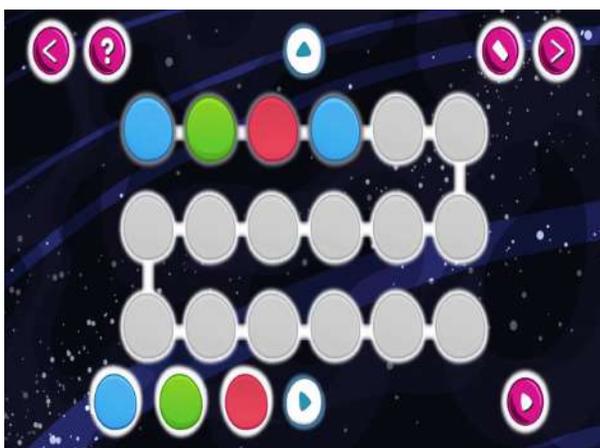
Задача игрока - запрограммировать цветной тур. Предусмотрено три уровня сложности. На первом уровне необходимо переставить круги с белой рамкой в соответствии с рисунком, заданным кругами с желтой рамкой. Менять можно только соседние круги. На втором этапе кругов гораздо больше. На третьем этапе существует ограничение по времени!

FLYSKY SKYCODE II/ Кодирование II



1. ИГРА С КОШКОЙ

Задача игрока - помочь маленькому человечку добраться до кошки, подбирая по пути кошачий мячик. На первом этапе в нижней части экрана показан маршрут, на котором нужно расставить стрелки так, чтобы маршрут привел к кошке. На втором этапе маршрут задан, но с ошибками. Исправьте их так, чтобы хозяин добрался до кошки!



2. РИТМЫ

Задача игрока - запрограммировать маршрут, составленный из цветов, букв или цифр, исходя из их первоначального выбора в начале игры. На первом этапе предоставляется несколько случайных полей для заполнения схемы. На втором этапе из первых полей диаграммы программируется весь маршрут. На третьем этапе существует ограничение по времени!



3. ПИКСЕЛЬ-АРТ

Задача игрока - закрасить квадраты на доске так, чтобы они образовали скрытую фигуру. Игра имеет три уровня сложности. На первом уровне каждый цвет имеет свой номер, и нужно заполнить квадраты с соответствующим номером. На втором этапе в нижней части экрана отображаются адреса квадратов, соответствующие цветам, доступным в игре.



4. СОКРОВИЩА ПИРАТОВ

Спланируйте путь пиратов к сокровищам, нажимая на элементы экрана, которые хотите выбрать. Вы можете перемещаться по каждому полю – по первым двум уровням или по любым двум полям третьего уровня, но по диагонали двигаться невозможно. Вы выбираете маршрут, выбирая стрелку, указывающую в соответствующем направлении. Запрограммированный путь отображается в нижней части экрана.

FLYSKY SKYCODE II/ Кодирование II



5. ЛЕСНЫЕ ЯГОДЫ

Задача игрока — спланировать маршрут ребенка к сокровищам, нажимая на нужные элементы экрана. Вы можете перемещаться через каждую или две клетки, но не можете двигаться по диагонали. Выберите поле, в которое вы хотите перейти, выбрав соответствующую букву столбца, а затем соответствующий номер строки. Сможете ли вы пройти все 3 уровня сложности? На третьем уровне дополнительной сложностью является ограниченное время для выполнения задания!



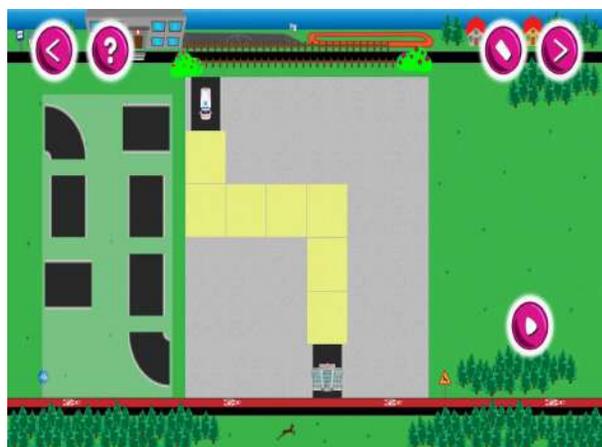
6. ИСТОРИИ ПО КАРТИКАМ

Задача игрока — собрать разбитую на части сказку в правильной последовательности. 3 сложности выполнения задания.



7. ПИАНИНО – КОДИРОВАНИЕ

Задача игрока — запрограммировать маршрут робота так, чтобы он играл только на желтых клавишах. Круги в левой части экрана можно использовать для создания правильного маршрута. Робот должен оставаться в пределах определенного количества ходов! Проще использовать функциональное поле в правом нижнем углу. Если какая-либо часть маршрута повторяется, ее можно превратить в объекты и использовать несколько раз в поле конечного маршрута.



8. ДОРОЖНОЕ СТРОИТЕЛЬСТВО

Задача игрока — проложить путь, по которому машина скорой помощи доставит пациента в больницу. Дорогу необходимо построить на желтой сетке, используя фрагменты дороги на левой стороне квадрата.

FLYSKY LANG / Изучение языков



1. НАЙДИ КАТЕГОРИЮ

Задача игрока — выбирать картинки, относящиеся к обозначенной категории. Категории для игроков отображаются в верхней части экрана. В игру можно играть в одиночку или в паре. Темы, включенные в игру, можно менять.



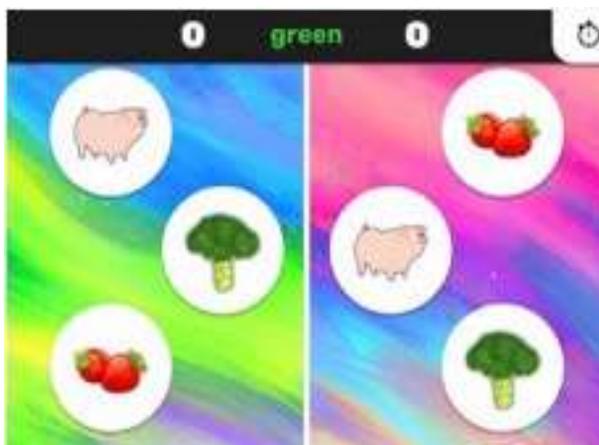
2. ВСТАВЬ БУКВУ

Игроку показывают картинку и слово, в котором отсутствует одна буква – задача игрока выбрать правильную букву в пропуске. В настройках игры можно изменить продолжительность игры, количество раундов и количество игроков.



3. ШЕСТЕРНЯ ЗНАНИЙ

Игрокам предлагаются картинка и 3 различных варианта ответа. Задача игрока — выбрать правильный ответ. Игрок, ответивший правильно первым, получает очко! В настройках игры можно изменить продолжительность игры, количество раундов и количество игроков.



4. НАЙДИ ЦВЕТ

Задача игрока — выбрать картинки сопоставимые с указанным цветом в средней/верхней части экрана. Цвет слова помогает определить цвет. В настройках игры вы можете выбрать, хотите ли вы играть в одиночку или вдвоём. Вы также можете изменить тему в настройках.



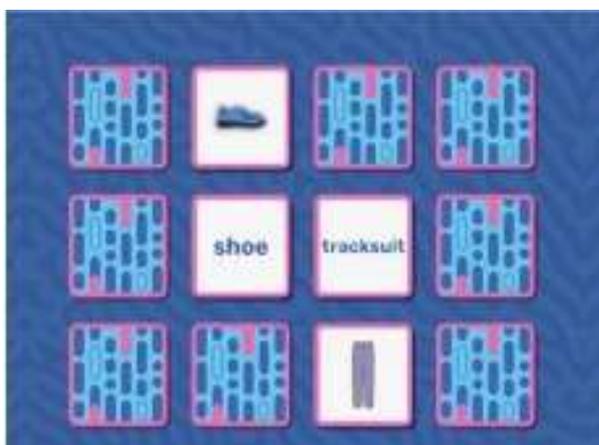
5. ПЕРВАЯ БУКВА

Игроку показывают картинку и слово с пробелом и вариантами ответов (буквами). Задача игрока — найти правильную первую букву и допрыгнуть до нее.



6. НАЙДИ ФРУКТ

Игрок должен выбрать подходящее название на основе изображения в середине/верху экрана. Соревнуйтесь с друзьями, чтобы угадать больше названий! В настройках игры можно изменить тематику игры, продолжительность, раунды и количество игроков.



7. ЗАПОМНИ

Задача игрока — найти все пары картинка-слово. Как быстро вы сможете найти все пары? Темы игры можно изменить в настройках игры.



8. ИЗУЧЕНИЕ МУЗЫКИ

Игрок должен выбрать соответствующую картинку по названию отображенному в середине/верху экрана. Соревнуйтесь с друзьями, чтобы угадать больше слов! В настройках игры можно изменить продолжительность игры, количество раундов и количество игроков.



9. ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ОВОЩЕЙ

В начале игры появляются картинки с изображениями, которые необходимо запомнить. Задача игрока – запомнить порядок отображения изображений и затем повторять их! Какую последовательность вы можете запомнить? Эта игра — отличный инструмент для запоминания новых слов и изучения языка посредством повторения.



10. НАЙДИ АНТОНИМ

Задача игрока - найти слово, противоположное по значению тому, которое отображается в верхней/центральной части экрана. Сможете ли вы найти все антонимы? В настройках игры можно изменить тематику, продолжительность, количество раундов и количество игроков.



11. НАЙДИ СИНОНИМ

Задача игрока - найти слово, которое является синонимом слова в верхней части экрана. В настройках игры можно изменить продолжительность игры, количество раундов и число игроков.

FLYSKY BACKGROUND / Фоновые игры



1. ЛАГУНА

Игровая площадка это мелководная лагуна. Во время игры, когда вы перемещаетесь по активному участку водной поверхности, любое ваше действие вызывает взаимодействие с водой, что приводит к ее возмущению и соответствующим звуковым эффектам. Аналогичным образом ведет себя и маленькая оранжевая рыбка - она уплывает, как только обнаруживает какое-либо движение поблизости! Кроме того, различные звуковые эффекты возникают при движении пользователя, когда активируются скрытые области. Чтобы активировать движение воды или звуковые эффекты, просто перейдите в игровую зону, и все!



2. СКАЛЫ

На игровой площадке изображен неглубокий бассейн с водой и валунами внизу. Во время игры, если двигаться в зоне активной поверхности воды, любое действие будет вызывать взаимодействие с водой, что приведет к ее возмущению и соответствующим звуковым эффектам. Следите за рыбами - если на них наступить, они уплывут! Кроме того, различные звуковые эффекты запускаются при движении пользователя, когда активируются скрытые области. Чтобы активировать движение воды или звуковые эффекты, просто перейдите на поле и все!



3. ГРОЗА

Прикоснитесь к экрану в любом месте, чтобы увидеть удивительные эффекты и испытать визуальные и слуховые ощущения! Вспышки активируются, когда вы приближаетесь к ним. Сможете ли вы играть в эту игру дольше нескольких секунд? Вы бесстрашны? Это сенсорное приложение повышает реакцию детей на раздражители, развивает их чувства и предлагает новые ощущения..



4. РАЙСКИЙ ПЕСОК

На главном игровом поле изображено мелкое море с райским песком на дне. На протяжении всей игры, когда вы перемещаетесь по активной области водной поверхности, каждое ваше действие будет вызывать взаимодействие с водой, вызывая ее возмущение и соответствующие звуковые эффекты. Маленькая оранжевая рыбка будет вести себя аналогичным образом - она убежит, как только обнаружит какое-либо движение вблизи себя! Чтобы активировать движение воды или звуковые эффекты наступите на интерактивный фон, бросьте в него мяч или выстрелите в него из лазера.

FLYSKY BACKGROUND / Фоновые игры



5. ХУДОЖЕСТВЕННАЯ РОСПИСЬ

Возьмите на себя роль художника и выразите свои эмоции с помощью красок на холсте. Доступно пять цветов. Цвета создают на экране пятна разного размера. Чтобы выбрать цвет, щелкните по нему ногой или рукой, а затем щелкните в том месте экрана, где вы хотите разместить пятно.



6. БАССЕЙН

Любите ли вы плавать? В этом интерактивном бассейне есть матрасы разных форм и цветов. Попробуйте лечь на них или прикоснуться к ним, и... они сразу же поплывут! Матрасы можно перемещать рукой или ногой, скользя по ним или нажимая на них. Игра может стимулировать чувства, развивать их и давать новый опыт.



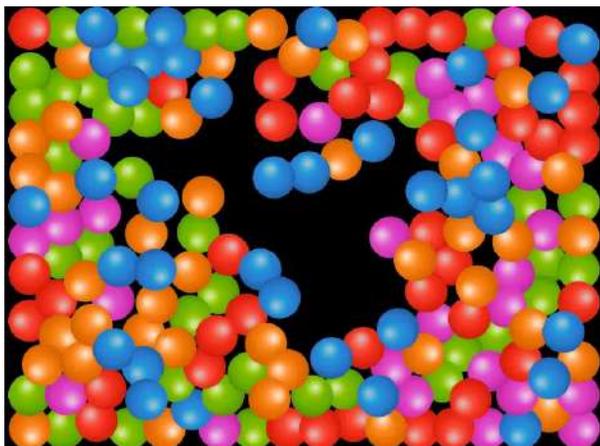
7. МЯЧИ

Прыгайте на поле, усеянное мячиками, и пытайтесь выбраться из них! Игра является интерактивной и заключается в удалении элементов с экрана, но на этот раз это сложно, поскольку мячики круглые и отскакивают друг от друга! Вы можете влиять на движение мячей, проводя по ним рукой или ногой или нажимая на них. Знаете ли вы, к каким видам спорта относятся все мячи? Игра позволяет воздействовать на стимулы, развивать чувства и получать новый опыт.



8. ДЕТИ ЦВЕТОВ

Перемещение руки или ноги на поле вызывает эффект отталкивания. Сможете ли вы убрать их все с поля? Вы можете отталкивать цветы в группе, и победителем будет тот, кто избавится от всех цветов за время, установленное на экране. Игра может оказывать успокаивающее действие и в то же время стимулировать чувства, развивать их и предлагать новый опыт.



9. БАСЕЙН С ШАРИКАМИ

Прыгайте в поле, полное разноцветных шариков, и попытайтесь выбраться из них! Игра интерактивная и заключается в удалении элементов с экрана, но на этот раз это сложно, потому что шарики круглые и сталкиваются друг с другом! Вы можете влиять на движение шариков, проводя по ним рукой или ногой или нажимая на них. Сколько цветных шариков вы видите? Эта фоновая игра воздействует на раздражители ребенка, развивает чувства и предлагает новые впечатления.



10. ЛИСТЬЯ

Двигая рукой или ногой по полю, начинается эффект отталкивания разноцветных осенних листьев. Сможешь ли ты убрать их всех с поля? Листья можно перемещать группой, и победителем становится тот, кто уберет все листья со своей части экрана за отведенное время. Игра может успокаивать и в то же время воздействовать на стимулы, развивать чувства и дарить новые впечатления.