

Планета Fruu


Чи прагне наука
розваг? Що ж, Фруу!





«Планета Фруу» містить 250 інтерактивних завдань, що охоплюють різні напрямки розвитку, ідеально підходять для дітей віком від 3 до 11 років. Ви знайдете логічні, спортивні, навички та освітні завдання, зокрема ті, які можна успішно використовувати під час реабілітаційних та корекційних занять з дітьми, які мають труднощі з сенсорною обробкою, концентрацією, спілкуванням та навчанням. Це найуніверсальніший набір завдань з наших планет, стартовий набір завдань, який входить до кожного придбаного пристрою Knowla Box або Knowla Wall.

Розумні веселі звіти про підготовку до занять!



Для деяких видів діяльності кращим способом використання є м'ячі, тоді як для інших використовуються ручки. Це не означає, що ви не можете комбінувати формули. Зверніть увагу на позначки поруч із кожним застосуванням.

Програми, позначені для гри з м'ячами, також доступні в режимі Knowla.fun.

Вони доступні як для одиночної, так і для багатокористувацької гри. Деякі активності мають чіткий поділ на кількість гравців, який відображається перед початком гри (наприклад, боулінг, дартс, футбол, хрестики-нулики). Залежно від анімації, вони можуть бути кооперативними або змагальними.



Планета Fruu В ОСВІТНЬОМУ ВСЕСВІТІ



Knowla.edu

12:02

Planeta Fruu
Dostępny
ODKRYJ

Planeta EduMini
Dostępny

Planeta Pi
Kup dostęp

Planeta M
Kup dostęp

Planeta Ziuuu
Kup dostęp

Planeta Emo
Kup dostęp

Planeta Fruu
INSTRUKCJA

Planeta Fruu zawiera 250 interaktywnych aktywności z najróżniejszych obszarów rozwojowych, idealne dla dzieci w wieku od 3 do 11 lat. Znajdziecie w niej aktywności logiczne, sportowe, zręcznościowe oraz edukacyjne. Także te, które z powodzeniem wykorzystacie podczas zajęć rewalidacyjnych i korekcyjno-kompensacyjnych, pracując z dziećmi z zaburzeniami przetwarzania zmysłowego,



СИСТЕМНІ КНОПКИ ТА

ВИГЛЯД МЕНЮ

Головне меню - легенда



повернутися до огляду всіх планет



попередні планети/додатки/діяльність



наступні планети/застосування/діяльність



перейти до пошукової системи програм



перейти до налаштувань: вибір мови, активація ліцензійного ключа, налаштування послуг



увімкнення/вимкнення звуку (вимкнення звуку на рівні вибору планети/програми вимкне звук у кожній наступній увімкненій активності; вимкнення звуку в активності буде активним лише під час гри в цій активності)



перехід до вибору режиму Knowla.fun або Knowla.edu



переключитися на вигляд робочого столу Windows; програма залишатиметься активною на панелі завдань увесь час



Піктограми меню в справах – легенда



вийти з активності до вигляду планети (вибір програми); будь-які внесені зміни будуть втрачені



перезавантаження дії; будь-які внесені зміни будуть втрачені



увімкнути/вимкнути звук



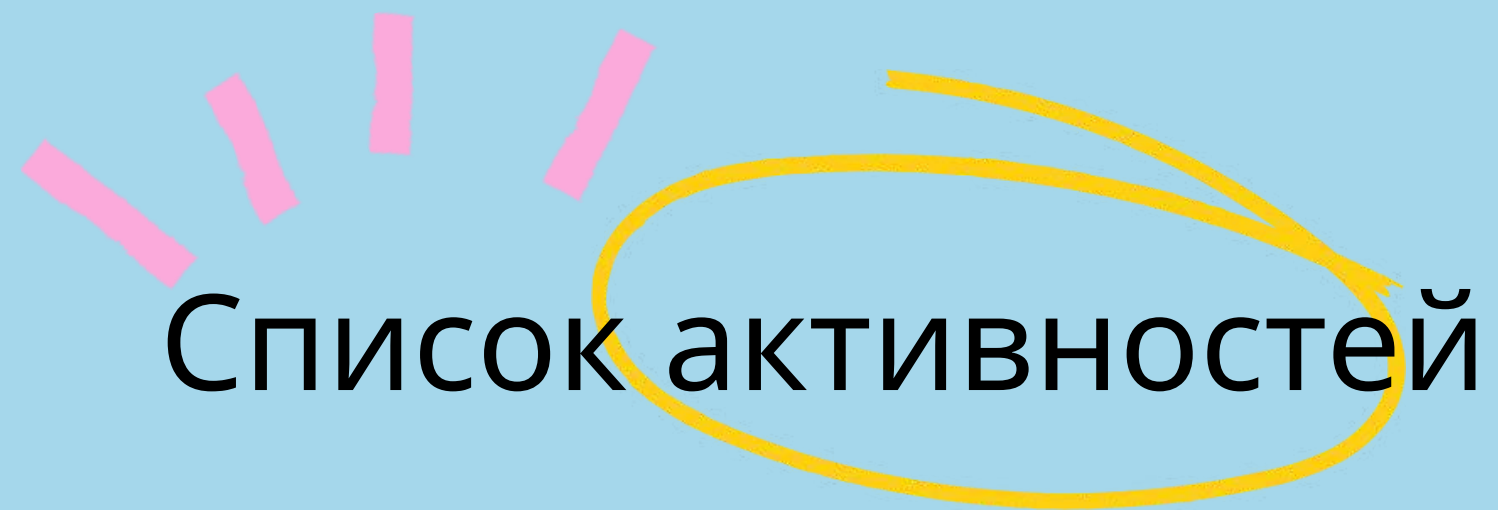
вихід до списку вибору активності, будь-які зміни будуть втрачені



попередня дошка



наступна дошка



Список активностей





Планета Fruu складається з 42 додатків, що містять 250 активностей:

1. Порахуйте тварин
2. Множення
3. Додавання та віднімання
4. Малюйте вільно
5. Розфарбуй малюнок
6. Малювати візерунки
7. З'єднайте точки
8. Перемалюй малюнок
9. Пройдіть лабіринтом
10. З'єднайте зображення
11. Розгадайте головоломку
12. Творець
13. Розширте свою ферму
14. Райдужний черв'як
15. Волейбол
16. Цимбергай
17. Абетка бульбашок
18. Доставити піцу
19. Класична змія
20. Боулінг
21. Морські фігури
22. Зліт повітряних кульок
23. Відтворіть візерунок
24. Футбол
25. Забий гол
26. Перемалюйте зображення
27. Заповніть кольором
28. Дартс
29. Сусіди лемурів
30. Падаючі подарунки
31. Врятуйте Сніговика
32. Спальні прямокутники
33. Смуга перешкод
34. Тренуйте свої рефлекси
35. Яйця-втікачі
36. Розташуйте малюнок
37. Піньята
38. Врятуйте планету
39. Зростаючі квадрати
40. Спіймай Фруудо
41. Знайдіть фігури
42. Хрестики-нулики

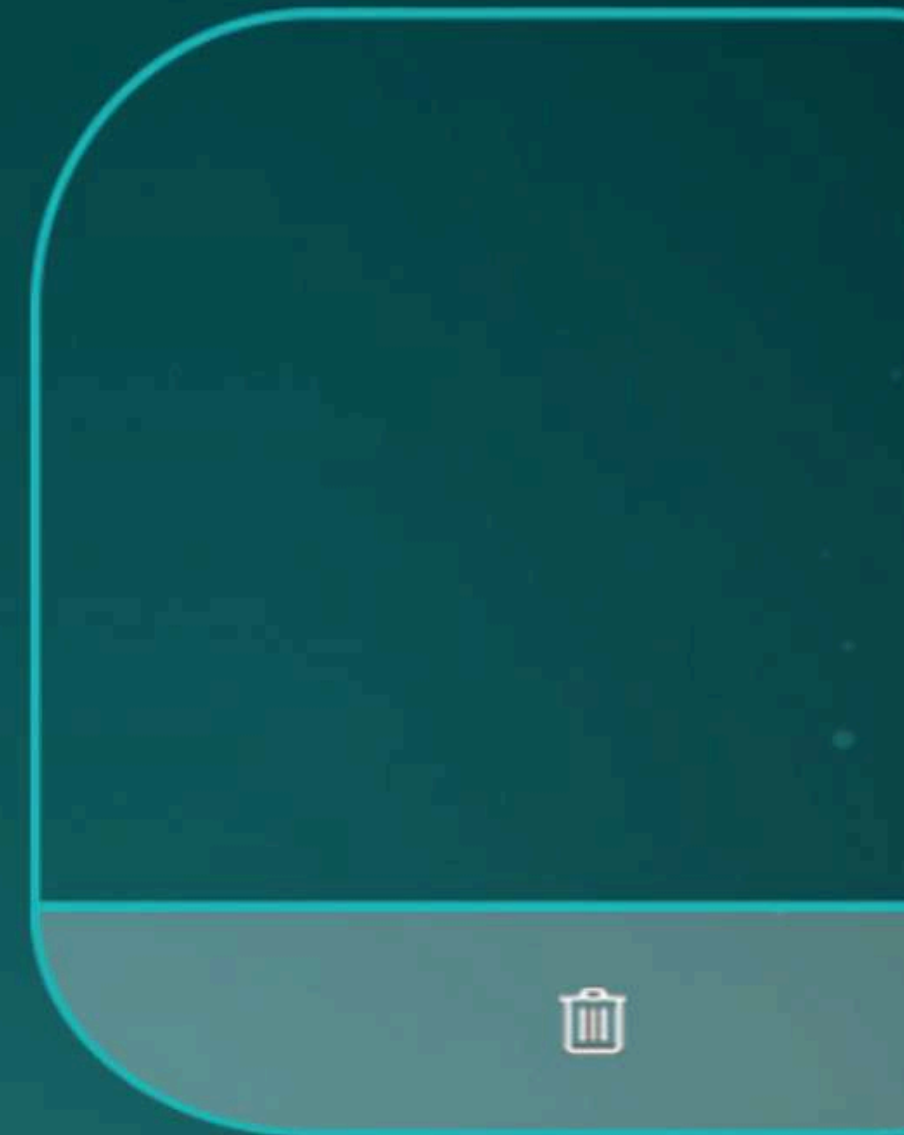


Порахуйте тварин

Підрахуйте кількість членів у лівій частині рівняння, а потім введіть число у поле. Правильна відповідь підсвітить екран синім кольором.

Приклад використання:

вправи для рук, рахування до 10, змагання: хто отримає найбільше правильних результатів за заданий час



Множення

Потренуйтеся з таблицею множення.
Після завершення обчислення введіть
результат від руки в поле поруч.
Правильна відповідь підсвітить екран
синім кольором.

Приклад використання:

вправа для рук, множення до 100,
змагання: хто отримає найбільше
правильних результатів за заданий час

$$8 \cdot 6 =$$



Додавання та ВІДНІМАННЯ



Виконайте прості та складні операції додавання та віднімання. Потім введіть результат від руки в поле поруч. Правильний результат підсвітить екран синім кольором. Будьте уважні, деякі приклади можуть бути складними.

Приклад використання:

вправи для рук, рахуючи до 1000

$$6 + 1 =$$



Малюйте вільно

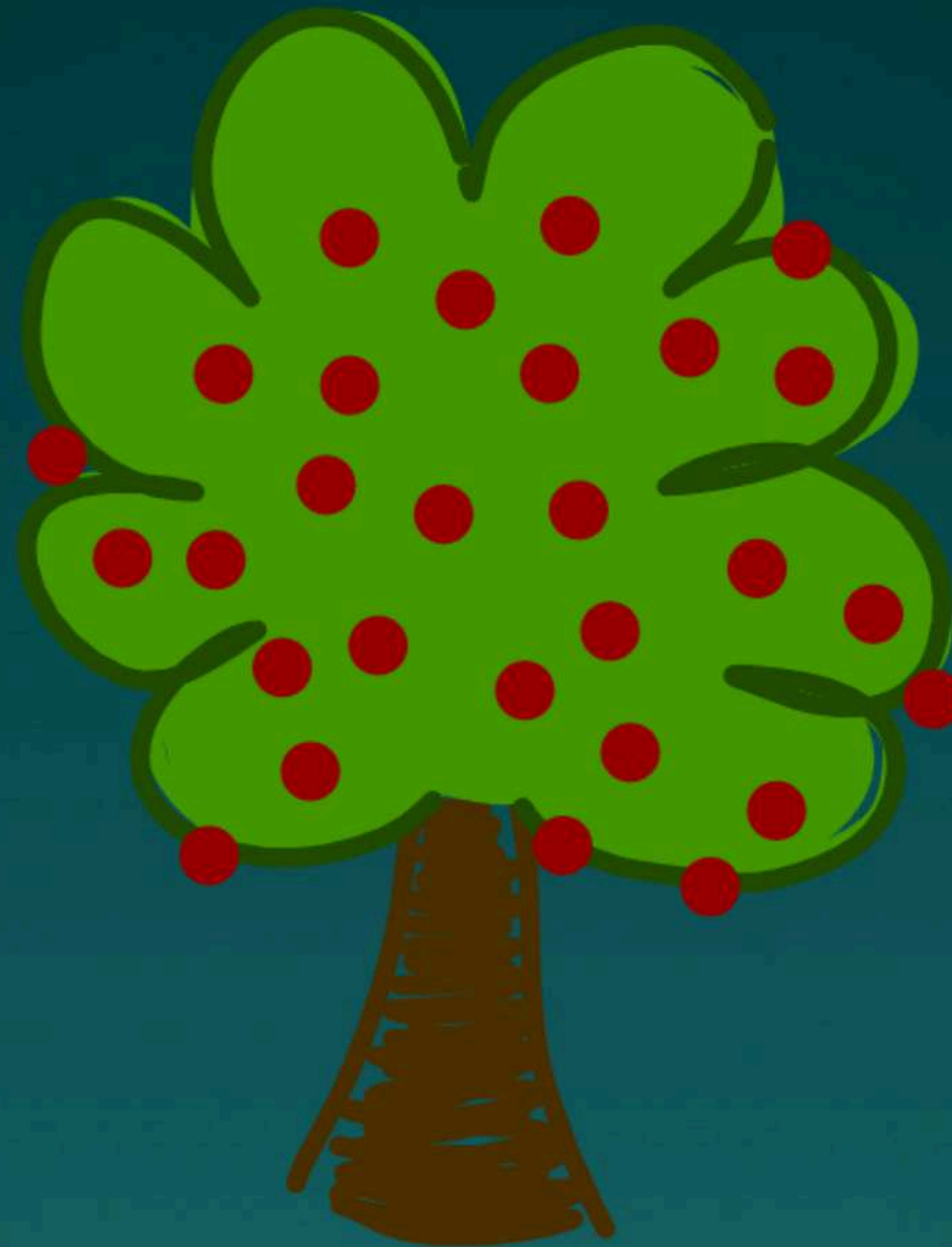
Створіть свій власний шедевр,
використовуючи широкий вибір
кольорів та товщини ліній.

Приклад використання:

розвиток творчості, створення спільних
робіт, малювання на тему в рамках
занять



Для цієї вправи рекомендуємо використовувати
маркери.





Розфарбуй малюнок

Ми підготували цілу низку різних розмальовок, які тільки й чекають, щоб їх заповнили кольорами. У цій розмальовці поля не заповнюються автоматично, що дозволяє розфарбовувати, як у традиційній розмальовці.

Приклад використання:

вправи на тримання ручки та невиходження за лінії, різноманітні розмальовки, які можна адаптувати до різних тем уроку

Для цієї вправи рекомендуємо використовувати маркери.

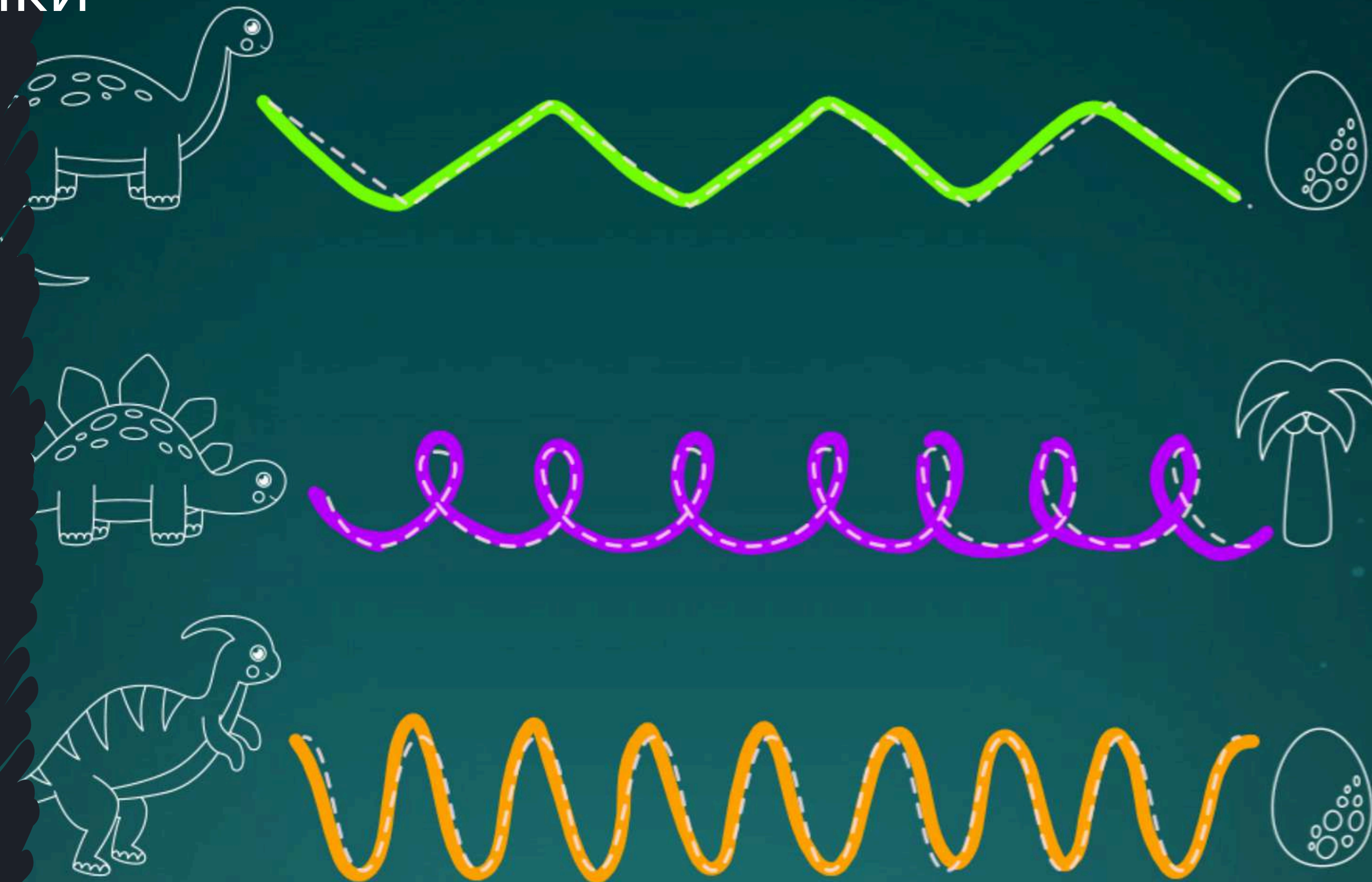


Малювати візерунки

Ви відточуєте свої навички каліграфії? Добре, що тут ви знайдете добірку різних візерунків, які допоможуть вам покращити свої навички. Тільки не переступайте межі.

Приклад використання:

вправи для рук, змагання на найшвидший та найточніший візерунок, теми, пов'язані з персонажами розмальовок, створення історії про візерунок



Для цієї вправи рекомендуємо використовувати маркери.



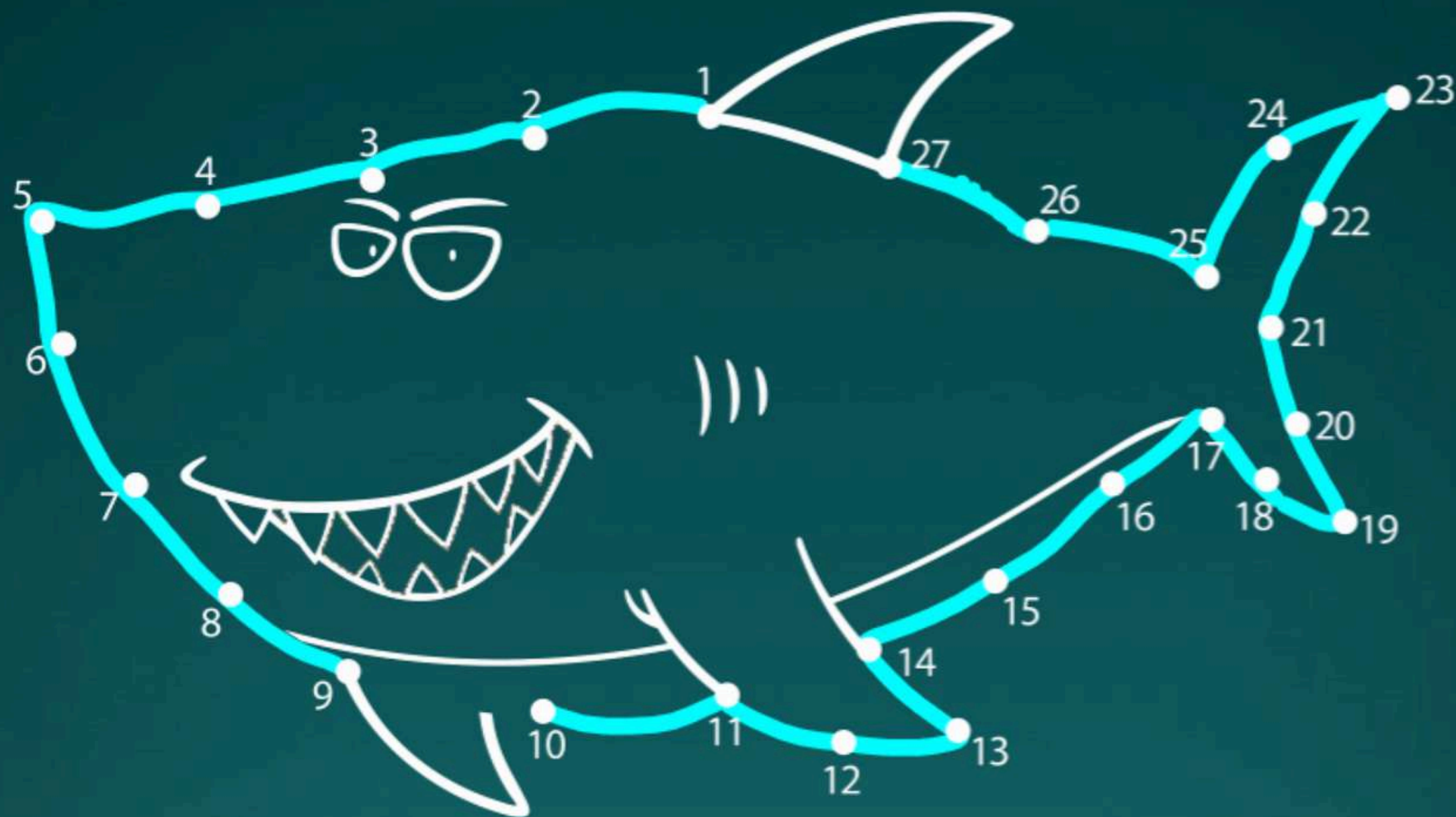


З'єднайте точки

З'єднайте точки у правильному порядку, а потім перевірте, яка істота ховається під ними.

Приклад використання:

як частину навчання рахуванню, тренування рук та розмови про тварин



Для цієї вправи рекомендуємо використовувати маркери.



Перемалюй малюнок

Бачите зображення лворуч?
Спробуйте скопіювати його на
матрицю праворуч. Чи виглядають
вони однаково?

Приклад використання:

вправа на точність та прецизійність,
змагання за малюнок, який найближче
відповідає моделі



Для цієї вправи рекомендуємо використовувати
маркери.

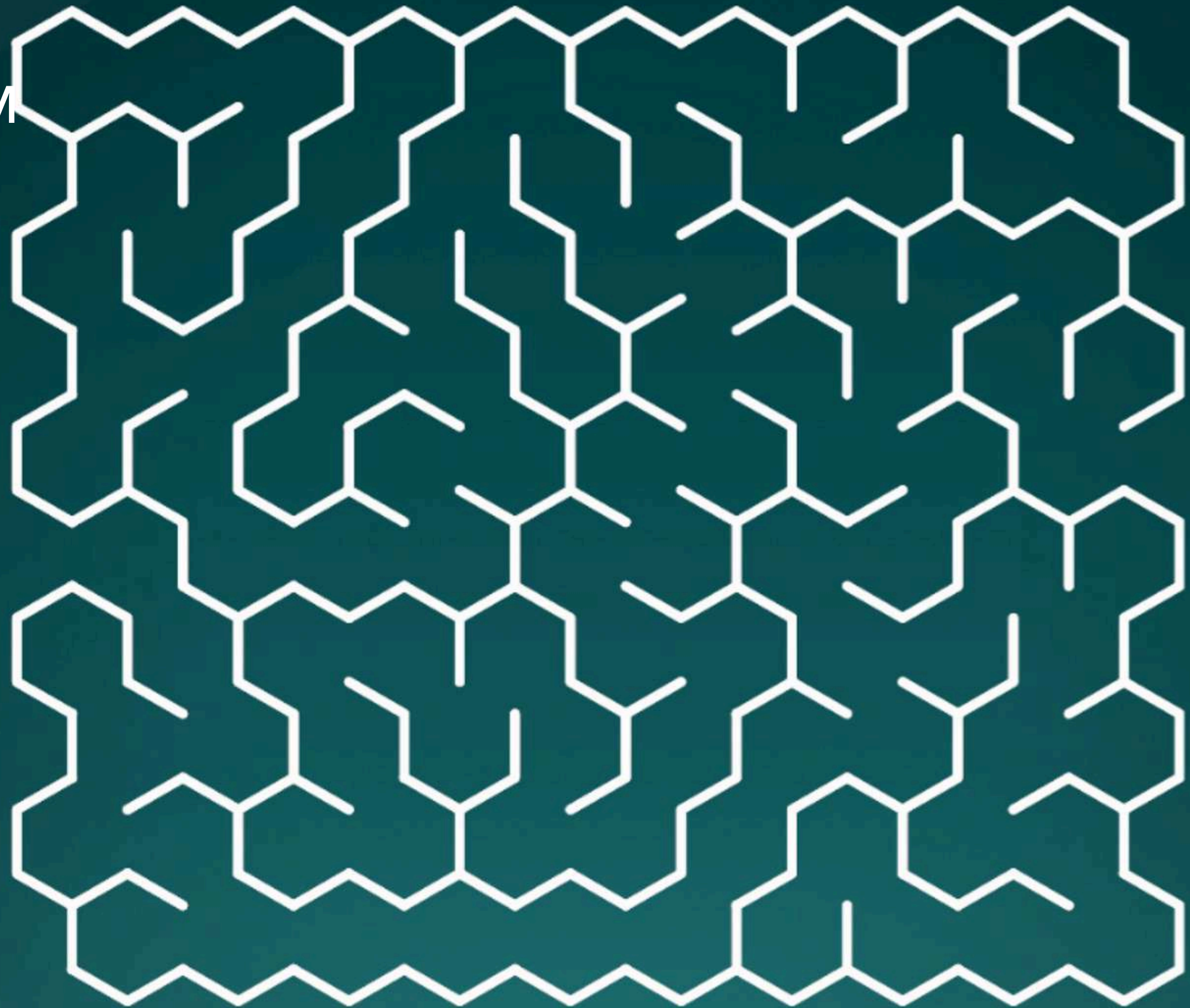


Пройдіть лабіринтом

Тут ви знайдете понад десяток лабіринтів, від простих до складних. Хапайте маркер і знайдіть вихід.

Приклад використання:

Залежно від теми, форма подорожі може змінюватися. Концентрація, мислення, точність



Для цієї вправи рекомендуємо використовувати маркери.



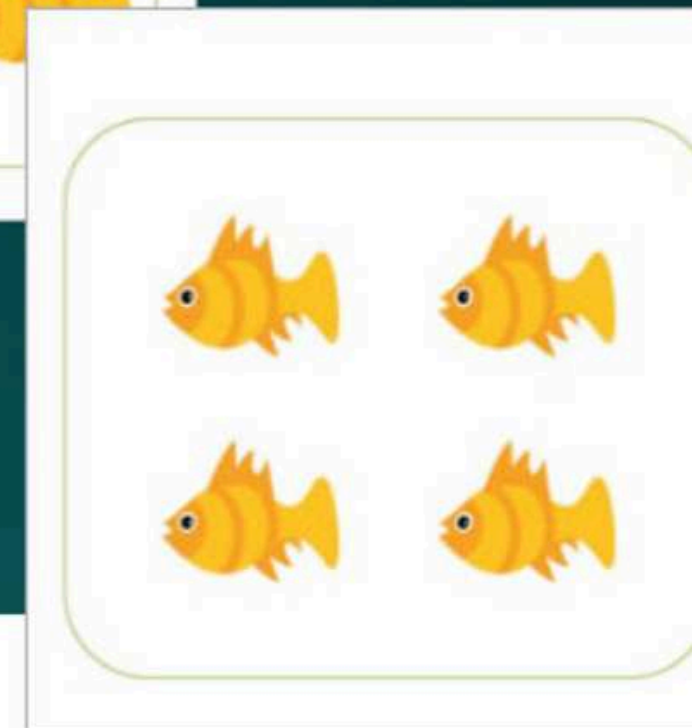
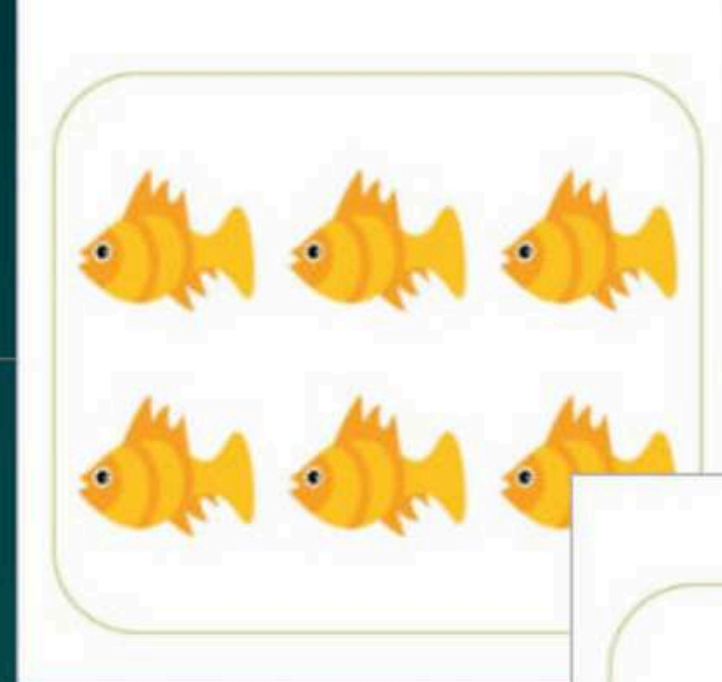
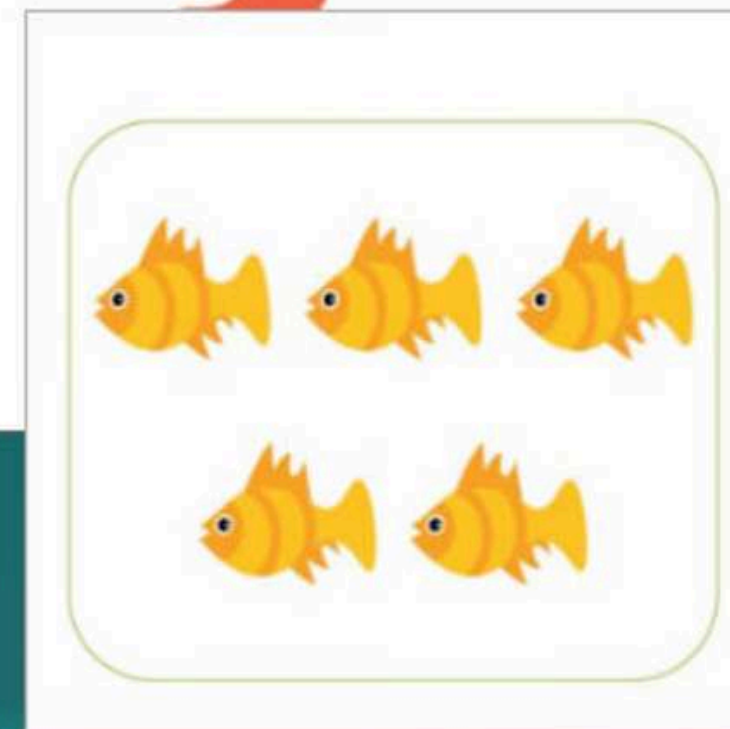
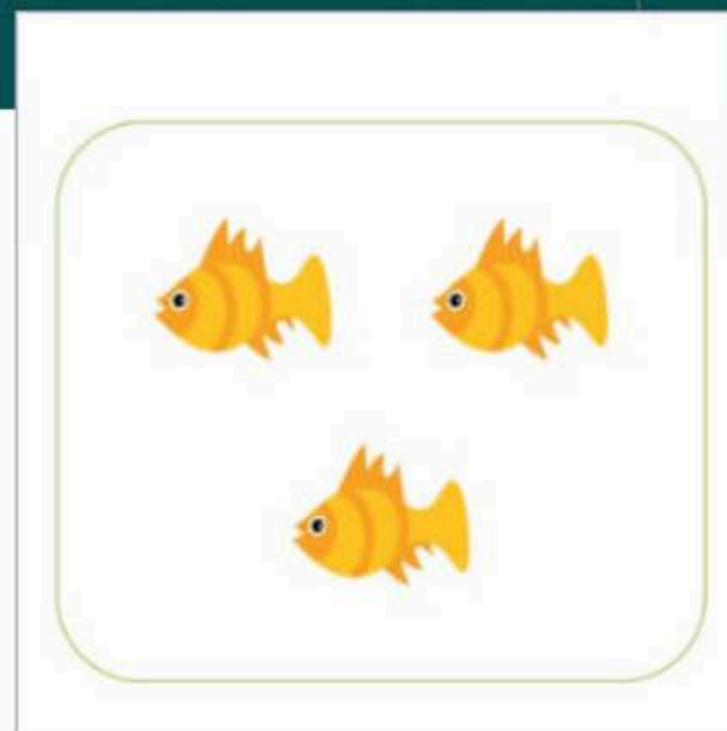
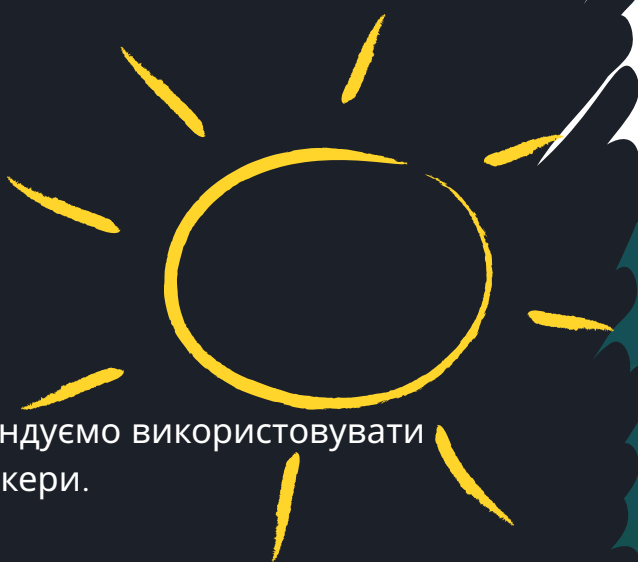
З'єднайте зображення

Знайдіть відповідні зображення за певним правилом, а потім розташуйте їх поруч. Наприклад, це можуть бути схожі форми або предмети, необхідні для певної професії. Після правильного розташування екран підсвічуватиметься синім кольором.

Приклад використання:

Пошук правил зв'язку, види професій, лічба, англійська мова, тварини, космос. Вправи на концентрацію уваги та логічне мислення.

Для цієї вправи рекомендуємо використовувати маркери.



Розгадайте ГОЛОВЛОМКУ

Розмістіть частини пазла на відповідні місця, щоб побачити, яке зображення приховане під ним. Ви знайдете пазли з простими ілюстраціями та складнішими фотографіями й зображеннями. Після правильного складання екран підсвічуватиметься синім кольором.

Приклад використання:

розповідь історії за картинкою, пошук закономірності, теми про тварин, твори мистецтва

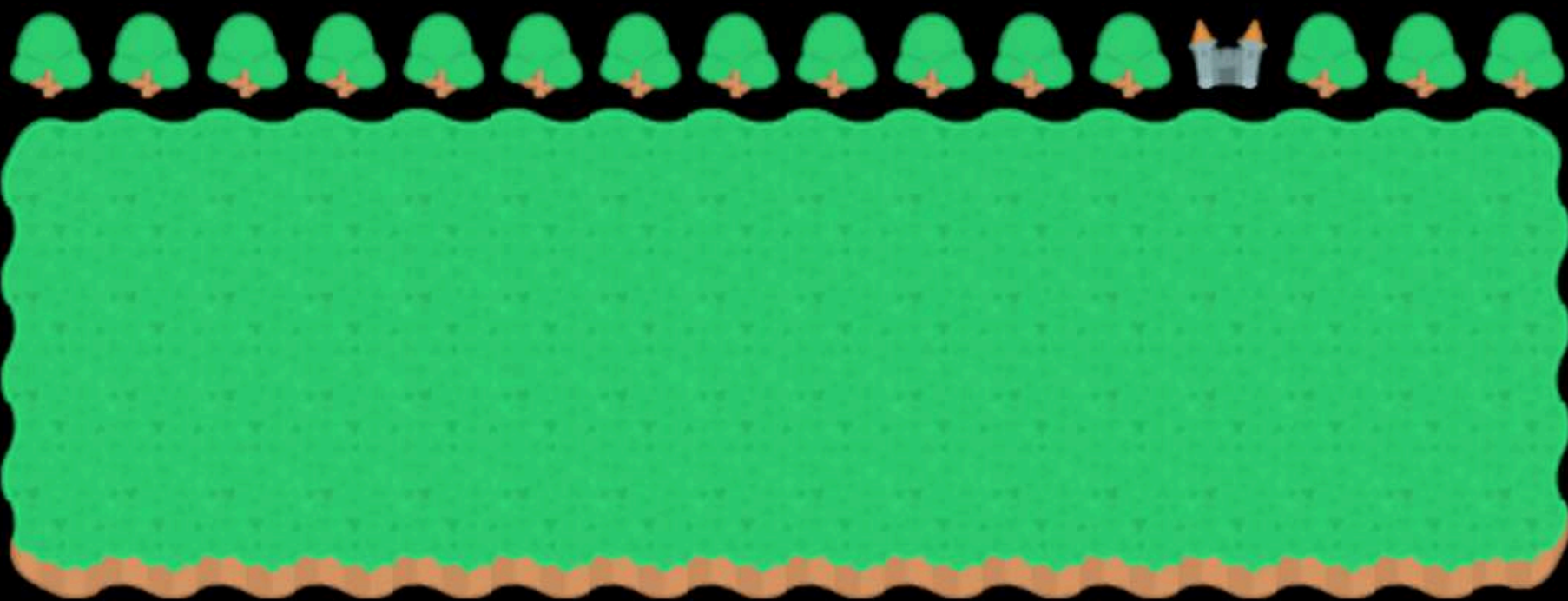


Творець

У вашому розпорядженні є різні платформи, зелені зони, дороги, будинки, персонажі тощо. Побудуйте з них свій власний світ.

Приклад використання:

Створення ігрової моделі для реальних талісманів, дорожнього руху та типів клімату й поверхонь на Землі. Розвиток та стимулювання творчості.



Для цієї вправи рекомендуємо використовувати маркери.



Розширте свою ферму

Поєднуйте однакових домашніх тварин, щоб створювати більше на вищих рівнях.

Приклад використання:

вивчення тварин, з'єднання однакових фігур, змагання: яка команда першою отримає, наприклад, панду.

Для цієї вправи рекомендуємо використовувати маркери.



Райдужний черв'як

Традиційна змія з сучасним відтінком. Збирайте падаючі фрукти та овочі та стежте за черепами, що з'являються.

Приклад використання:

Тема про класичні ігри, дні народження, перерву. Вправа на спостережливість та швидкість.

Для цієї вправи рекомендуємо використовувати маркери.



Волейбол

Тепер ви можете грати у волейбол, навіть не виходячи на майданчик. Відбивайте м'яч відскоком і не дозволяйте йому впасти на підлогу.

Приклад використання:

Спортивний день, турнір, спостереження та швидкісні вправи. Фізична активність.

Ми рекомендуємо використовувати 2 ручки для цієї вправи.

1 0



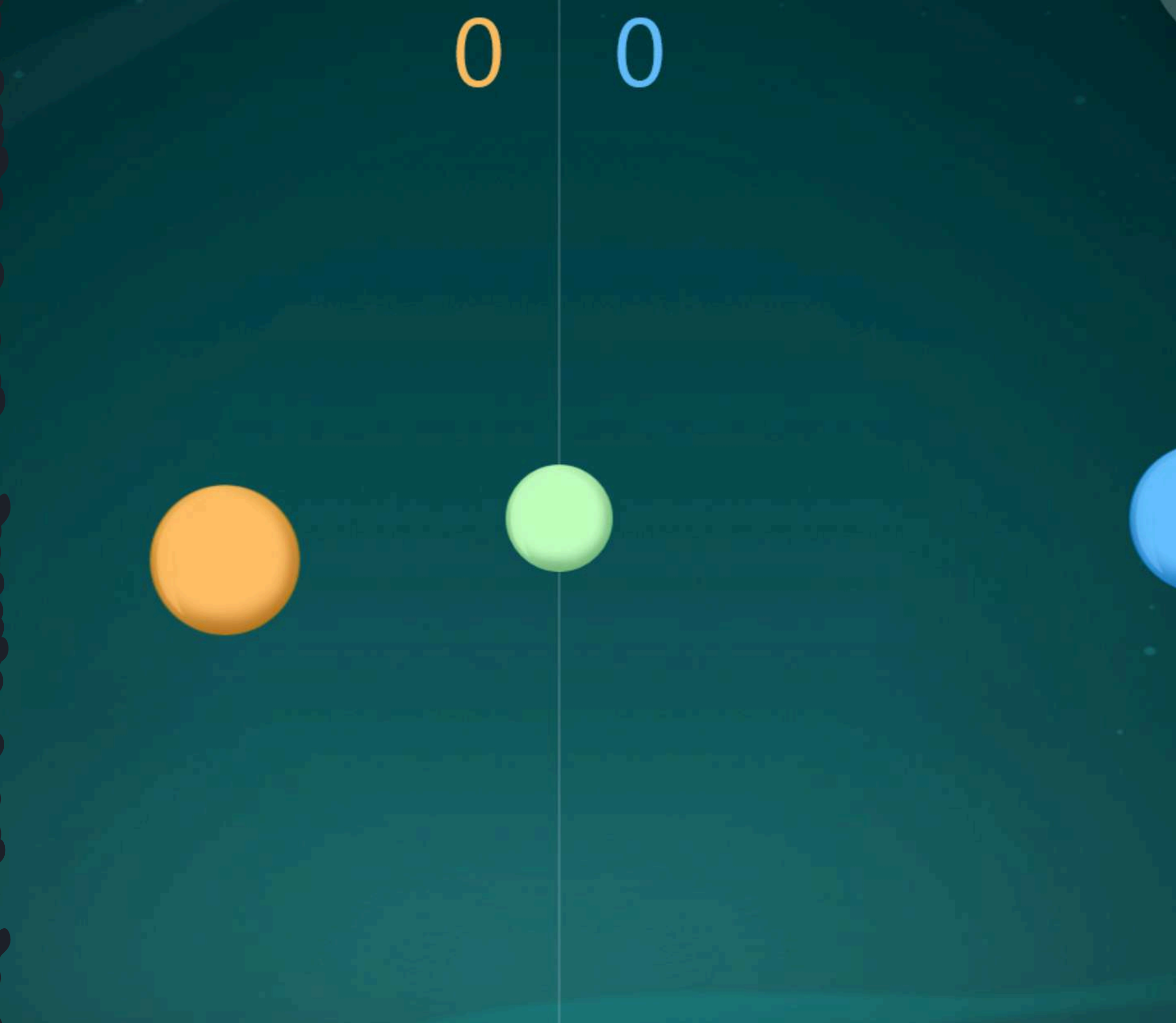
Цимбергай

Вдар м'яч у ворота суперника. Не забудь і свої захищати!

Приклад використання:

Спортивний день, турнір, спостереження та швидкісні вправи. Фізична активність.

Ми рекомендуємо використовувати 2 ручки для цієї вправи.





Абетка бульбашок

Заняття для всіх дітей, які починають свої пригоди з читання та письма.
Завдання користувача — влучити в бульбашки, що містять літеру, вказану вище.

Приклад використання:

вправи, пов'язані з вивченням літер, розпізнаванням форм, відпрацюванням вимови, пошуком слів, що починаються з заданої літери.

Для цієї вправи рекомендуємо використовувати м'ячі.



Доставити піцу

Станьте водієм доставки піци та доставте свою піцу безпечно та вчасно. Пересувайтеся між смугами руху та стежте за іншими автомобілями, щоб уникнути аварії.

Приклад використання:

правила дорожнього руху, види змагань.

Для цієї вправи рекомендуємо використовувати м'ячі.



Класична змія



Наша версія всесвітньо відомої гри.
Допоможіть змії з'їсти якомога більше
яблук і подивіться, наскільки довгою
вона зможе вирости.

Приклад використання:

теми традиційних ігор, вправи на
спостережливість та концентрацію
уваги.



Боулінг

Давно не грали в боулінг? Що ж, ви можете перевірити свої навички в нашій цифровій версії. Спробуйте збити якомога більше кеглей своєю кулею та виграти турнір.

Активність для 1-4 осіб.

Приклад використання:

спортивний день, тренування на точність, як частина шкільного турніру з боулінгу, тренування перед виходом на сам боулінг.

Для цієї вправи рекомендуємо використовувати м'ячі.



10



0



Морські фігури

Знайдіть усі елементи з формами, показаними вище. Також зберіть рожеві мушлі, які містять гарні перлини.

Приклад використання:

вправи, пов'язані з розпізнаванням форм, як частина розмов про море, морських істот, під час обговорення «Русалоньки».

Для цієї вправи рекомендуємо використовувати м'ячі.



Зліт повітряних куль

Не дозволяйте повітряним кулькам відплисти. Єдиний ефективний метод — вдарити по них кульками. Однак, будьте обережні з тими, що мають череп і схрещені кістки, оскільки вони можуть зіпсувати задоволення.

Приклад використання:

вечірка з нагоди дня народження,
вечірка з нагоди Дня святого
Валентина, теми, пов'язані з фізикою,
вагою та легкістю об'єктів.

Для цієї вправи рекомендуємо використовувати м'ячі.



Відтворіть візерунок

Вправа передбачає відтворення раніше показаного візерунка. Гравець повинен кинути м'яч до наступної вершини фігури.

Приклад використання:

вправи на запам'ятовування або проходження сліду, завдання з просторовими фігурами.

Для цієї вправи рекомендуємо використовувати м'ячі.

0/4



Футбол

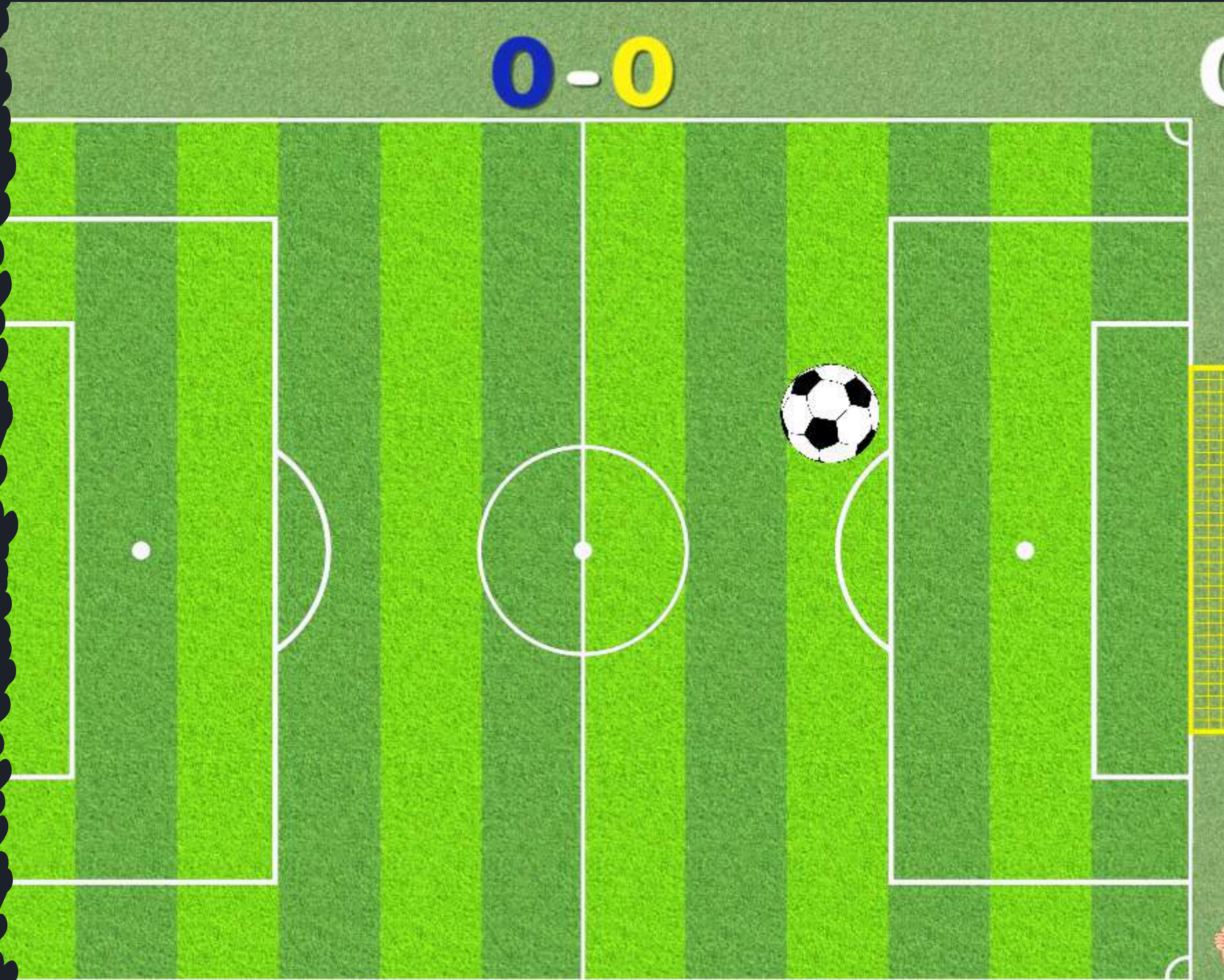
Приєднуйтеся до запеклого змагання та грайте у футбол зі своїм товаришем по команді! Ведіть м'яч до воріт та забивайте голи!

Активність для 2 осіб або 2 команд.

Приклад використання:

спортивний день, цільове тренування, в рамках футбольного турніру серед дитячих садків/шкіл, у зв'язку з європейськими та світовими спортивними подіями.

Для цієї вправи рекомендуємо використовувати м'ячі.



Забий гол

Чудова футбольна розвага! У цій активності ти кидаєш м'яч. Перехитри воротаря та виграй матч!

Приклад використання:

спортивний день, цільове тренування, в рамках футбольного турніру серед дитячих садків/шкіл, у зв'язку з європейськими та світовими спортивними подіями.

Для цієї вправи рекомендуємо використовувати м'ячі.





Перемалюйте зображення

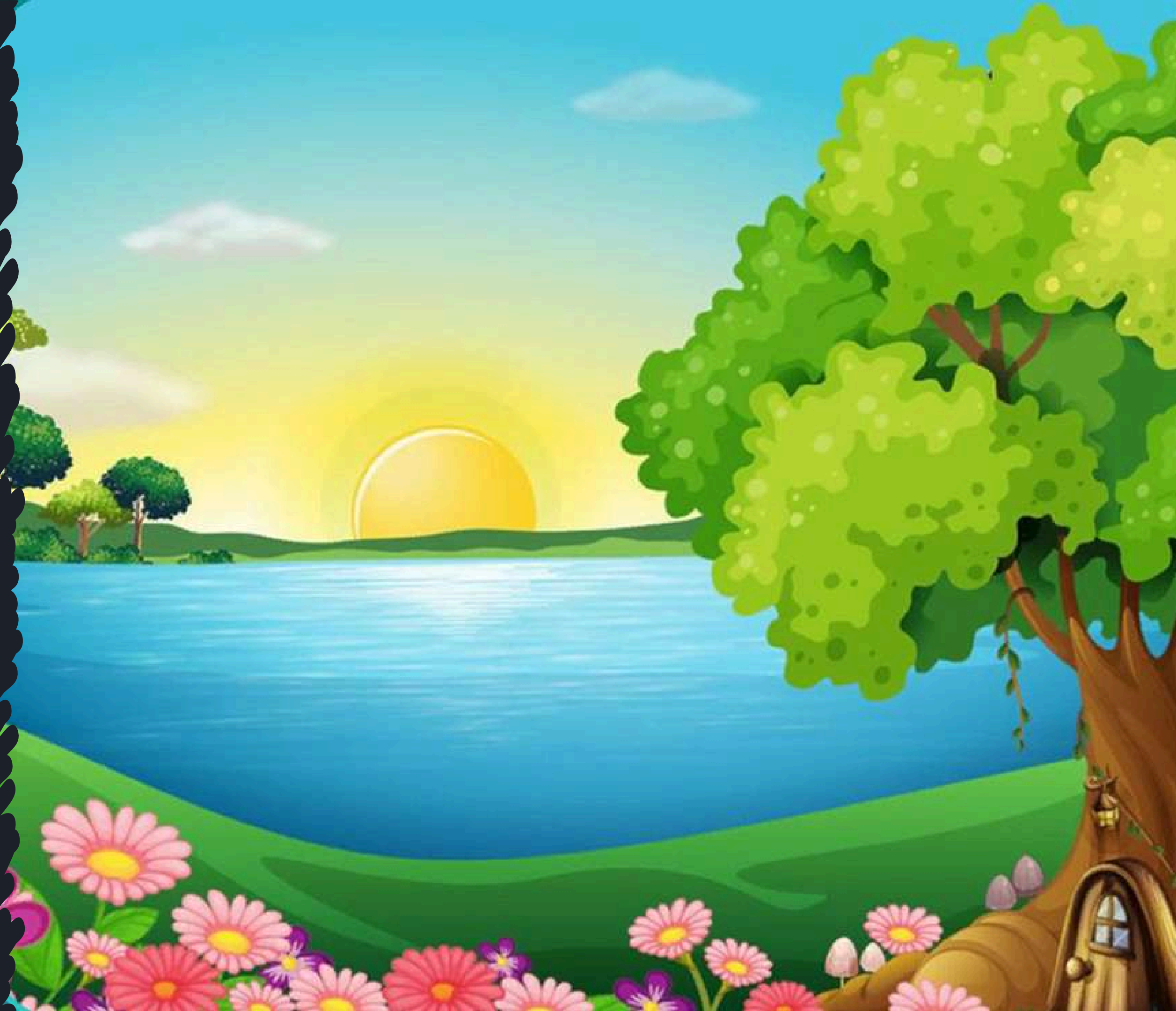
Створіть свій власний шедевр і намалюйте щось дивовижне. Ви можете використовувати фонові візерунки або штампи, що додаються. Звичайно, ви також можете малювати маркером.

Приклад використання:

розвиток творчості, створення спільних робіт, малювання теми в рамках занять.



Для цієї вправи рекомендуємо використовувати м'ячі.



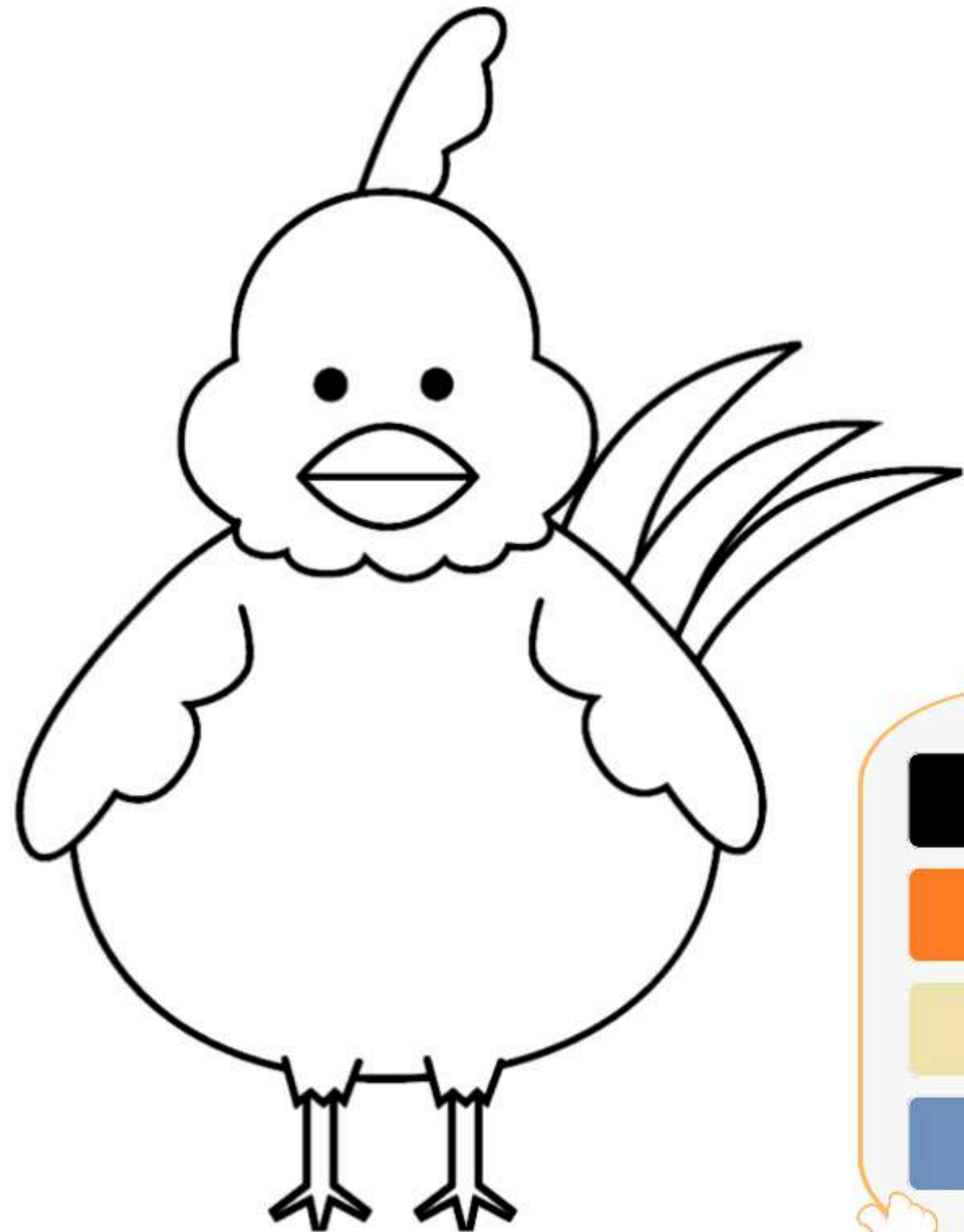
Заповнити кольором

Спробуйте одну з наших розмальовок та додайте трохи кольору. Одним дотиком можна заповнити все поле.

Приклад використання:

практика точності, креативності, змагання на найоригінальніше розфарбування малюнка.

Для цієї вправи рекомендуємо використовувати м'ячі.



Штовхання

Думаєте, що у вас гостре око? Ви обов'язково маєте це перевірити в нашій грі в дартс. Киньте м'яч і подивіться, скільки очок ви зможете набрати!

Захід для 1-5 осіб.

Приклад використання:

спортивний день, тренування на точність, турнір, підрахунок очок.

Для цієї вправи рекомендуємо використовувати м'ячі.



250

220

0

Сусіди лемурів

У певній будівлі був тихий день. Кілька людей дружелюбно дивилися у вікна. Раптом лиходії вирішили порушити цю ідилічну ауру. Кинули в них пирогом, і решта мешканців змогли знову зітхнути.

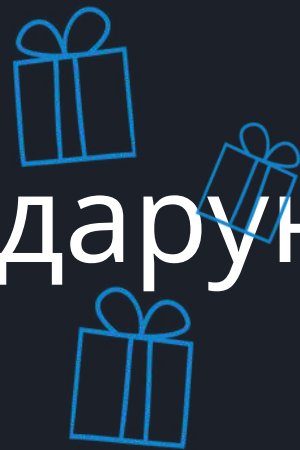
Приклад використання:

правила життя в суспільстві, роль поліцейських

Для цієї справи рекомендуємо використовувати м'ячі.



Падаючі подарунки



Ідеальне різдвяне заняття! З саней Санти падають ще більше подарунків. Зберіть їх усі, перш ніж вони впадуть на землю. Цікаво, скільки ви зможете зібрати?

Приклад використання:

Різдвяні розваги та теми





Врятуйте сніговика

Сніговик блукає зимовою країною чудес. Захистіть його від падіння льоду.

Приклад використання:

Теми, пов'язані із зимою, снігом та карнавалом. Вправи на спостереження та концентрацію уваги.

Для цієї вправи рекомендуємо використовувати м'ячі.



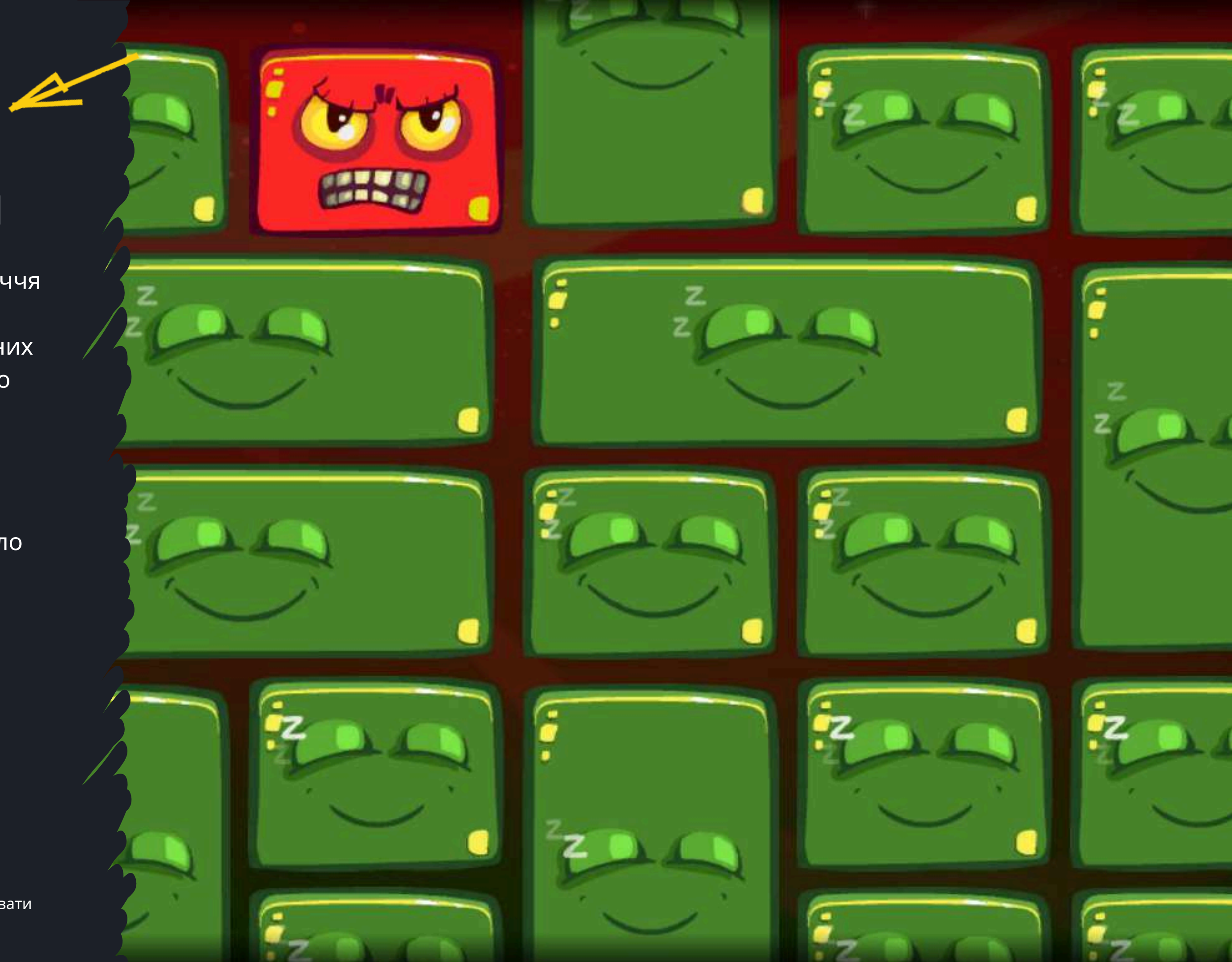
Спальні прямокутники

Солодко сплячі прямокутні обличчя можуть показати своє справжнє обличчя, щойно ви вдарите по них м'ячем! Швидко приспійте тих, хто нервує.

Приклад використання:

теми про емоції, веселоці навколо засмаги.

Для цієї вправи рекомендуємо використовувати м'ячі.

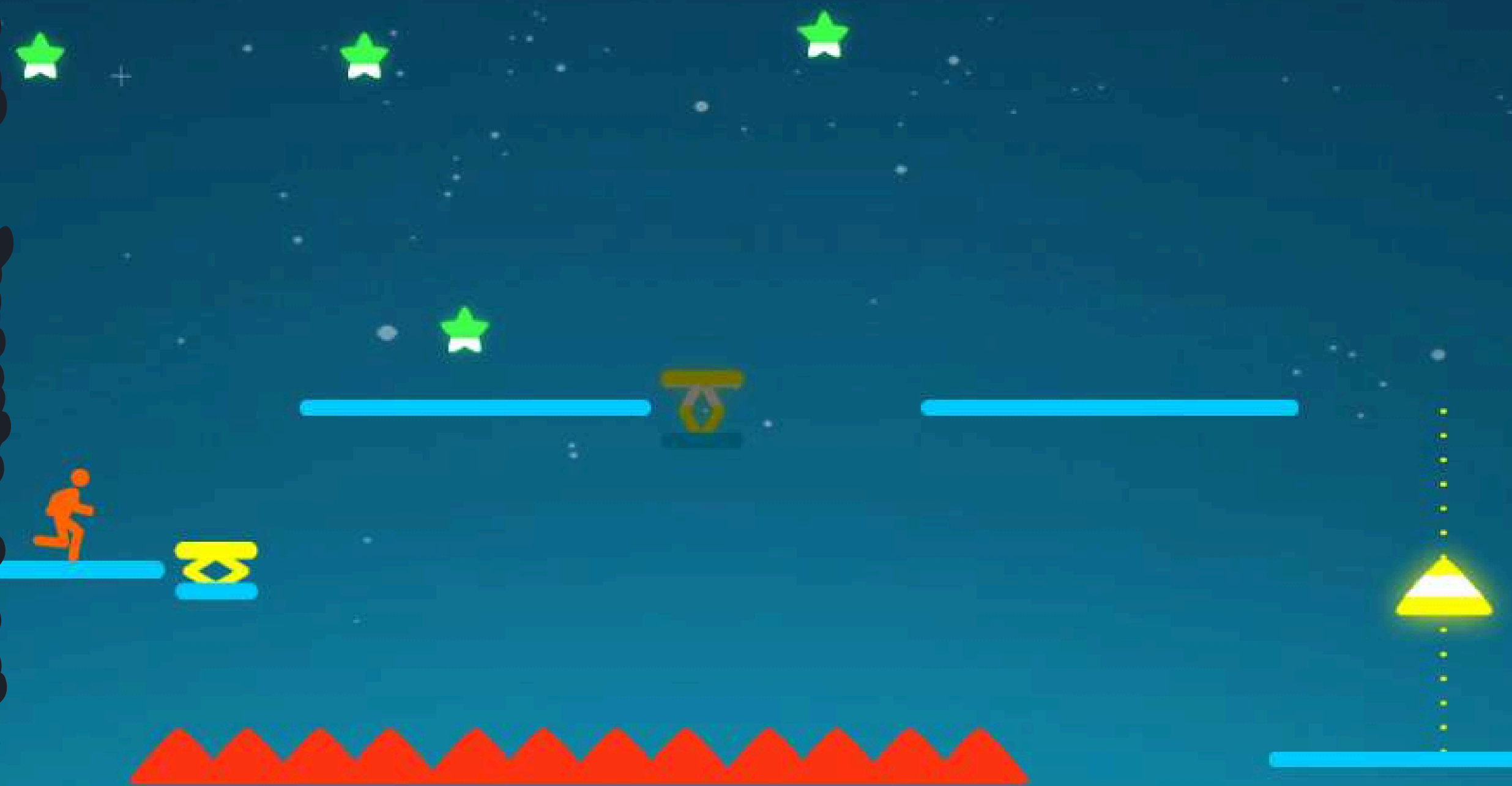


Смуга перешкод

На вас чекає справжня смуга перешкод. Ретельно розташуйте платформи та остерігайтеся будь-яких небезпек, що чатують на вас.

Приклад використання:

практикування спритності, причинно-наслідкового мислення та планування



Для цієї вправи рекомендуємо використовувати м'ячі.



Тренуйте свої рефлекси

Перевірте свої рефлекси, точність, швидкість та координацію. Влучте в центр відображених кіл протягом часу, зазначеного кільцем навколо них. Ви можете перевірити свою точність та швидкість кидка. Найкраще грати індивідуально, а потім порівнювати свої результати.

Приклад використання:

спортивний день, тренування точності та швидкості, змагання зі спортивних заходів

Для цієї вправи рекомендуємо використовувати м'ячі.



Втікачі яєць

Барвисті яйця котяться та повзають по екрану. Розбийте їхню шкаралупу та подивіться, які дивовижні істоти з них вилуплюються.

Приклад використання:

вправи, пов'язані з Великоднем та динозаврами

Для цієї вправи рекомендуємо використовувати м'ячі.



Розташуйте малюнок

Повертайте окремі квадрати та спробуйте розташувати їх у цілісне зображення. Є кілька різних прикладів на вибір.

Приклад використання:

у рамках тем, пов'язаних з міським простором, тваринами, групуванням іграшок



Для цієї вправи рекомендуємо використовувати м'ячі.



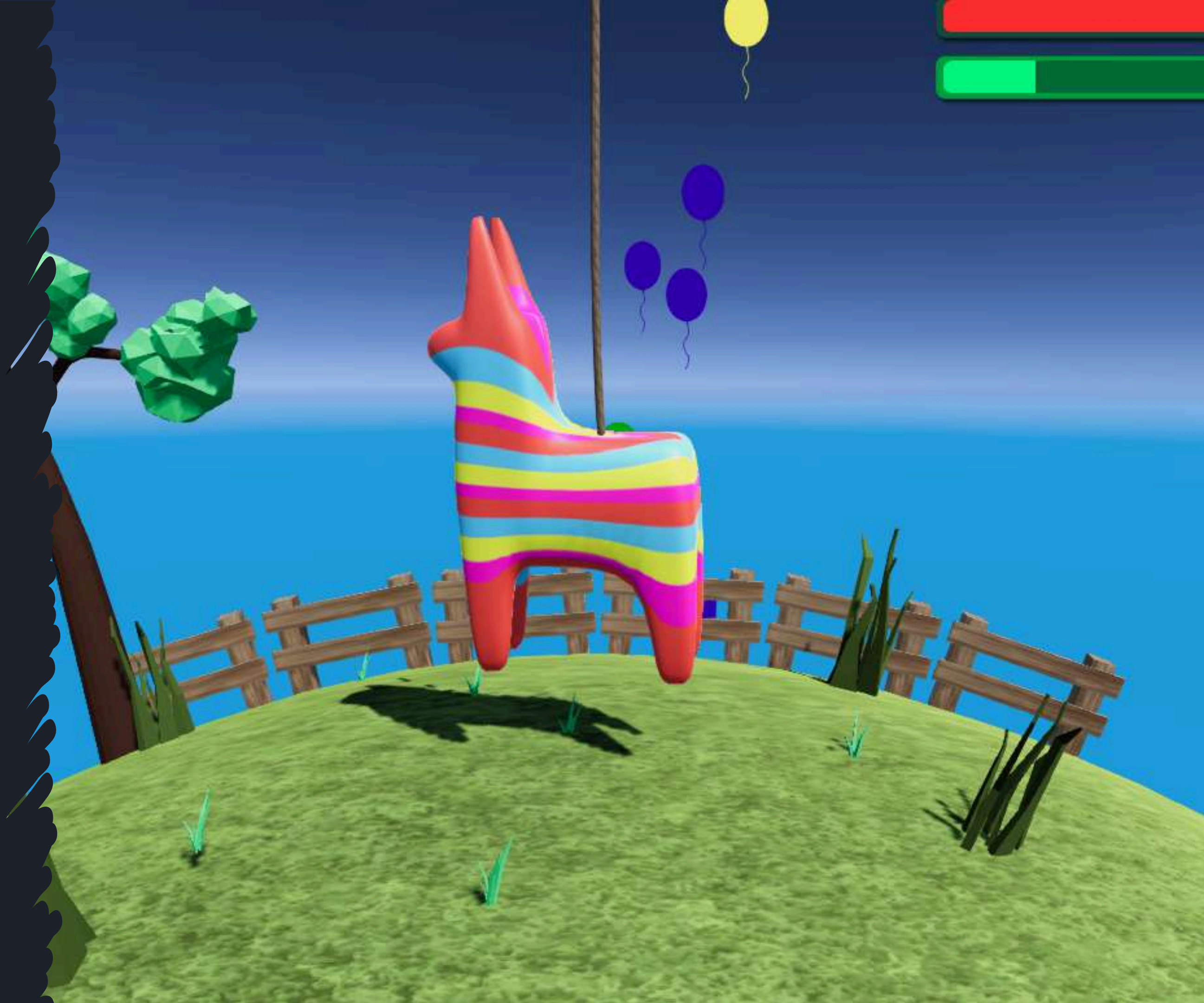
Піньята



Активність, де ви знищуєте віртуальну піньяту гумовою бейсбольною битою. Дізнайтеся, що всередині.

Приклад використання:

дні народження, культурні дні



Для цієї вправи рекомендуємо використовувати м'ячі.

Врятуйте планету

Врятуйте планету від різних загроз з космосу. Вторгнення інопланетян, атака астероїдів... Тільки ви можете стати героєм цього світу!

Приклад використання:

розмови про космос, екологію, позаземне життя

Для цієї вправи рекомендуємо використовувати м'ячі.



Зростаючі квадрати

Вдаряйте по зростаючих квадратах і заробляйте все більше й більше очок. Чим вони більші, тим більше очок ви отримаєте. Але будьте обережні, вони можуть вибухнути в якийсь момент.

Приклад використання:

вправи на спритність, рахунок,
спостережливість, концентрацію уваги

Для цієї вправи рекомендуємо використовувати м'ячі.





Спіймати Фруудо

Райдужні істоти літають по екрану.
Спіймайте якомога більше та
подивіться, що станеться.

Приклад використання:

вечірка з дня народження

Для цієї вправи рекомендуємо використовувати
м'ячі.



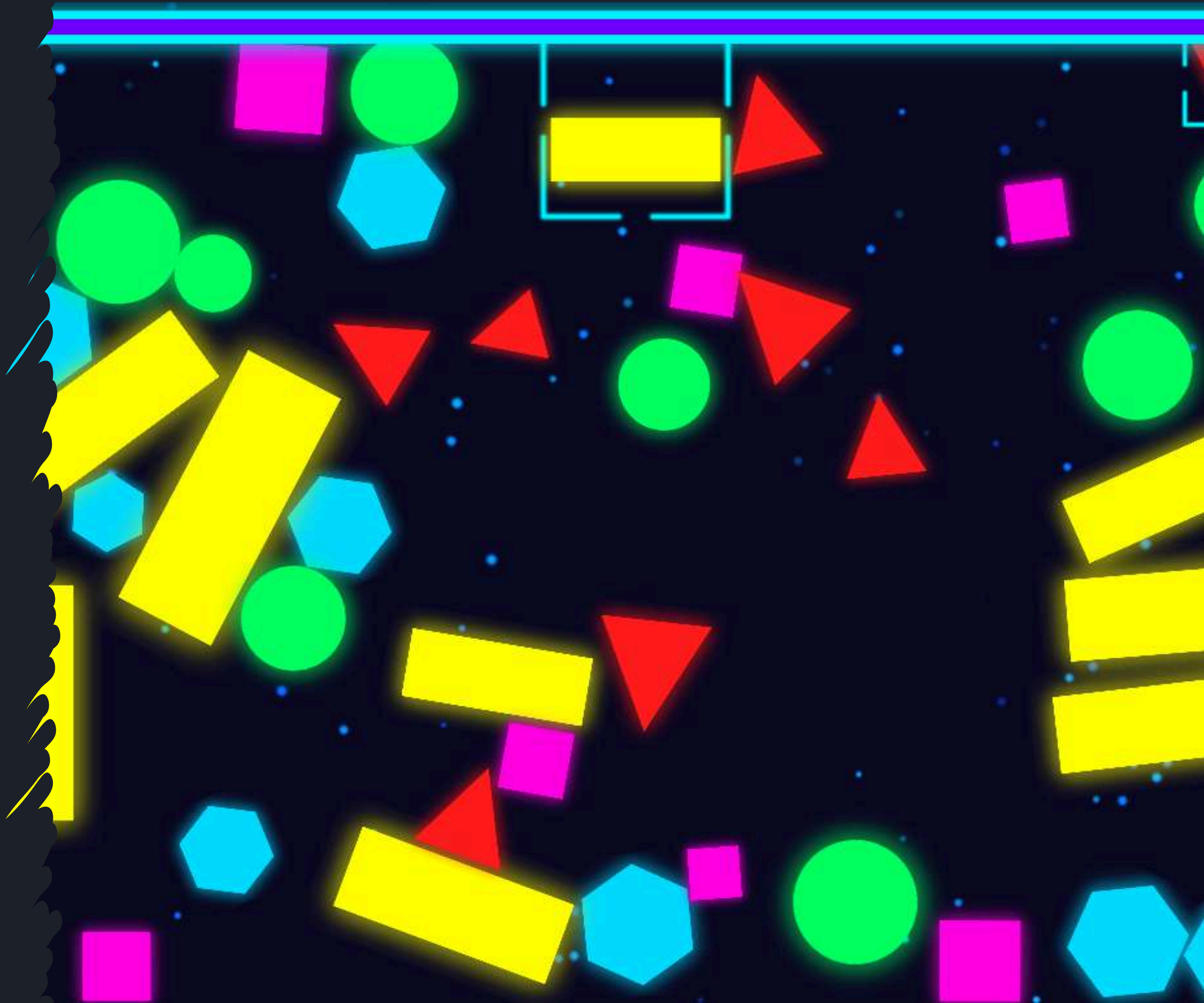
Знайдіть фігури

Знайдіть усі фігури, схожі на ту, що зображена в синьому полі зверху. Не пропустіть жодної, що має інший розмір або колір!

Приклад використання:

як частина вправ, пов'язаних з розпізнаванням або називанням форм, пошуком у сцені, спостережливістю

Для цієї вправи рекомендуємо використовувати м'ячі.



Хрестики-нулики

Відома дитяча розвага, яка також входить до цього набору! Вишикуйте три фігури в ряд і змагайтеся з другом. Ця розвага розрахована на двох гравців.

Приклад використання:

розминка перед заняттями, визначення порядку, в якому команди представляють свої завдання, логічне мислення, змагання

Для цієї вправи рекомендуємо використовувати м'ячі.



It's smart to play.

Щоб отримати більше натхненного контенту, відвідайте

www.knowla.eu

Knowla®