

FlySky BAASMÄNGUD

INTERAKTIIVNE PÕRAND DIDACTIX FlySky



Teeme õppimise koos meeldejäavaks



BASIC



1. 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.



2. MULLID

Seebimullid tulevad välja igalt poolt. Ülesanne on võimalikult palju mulle kokku korjata.

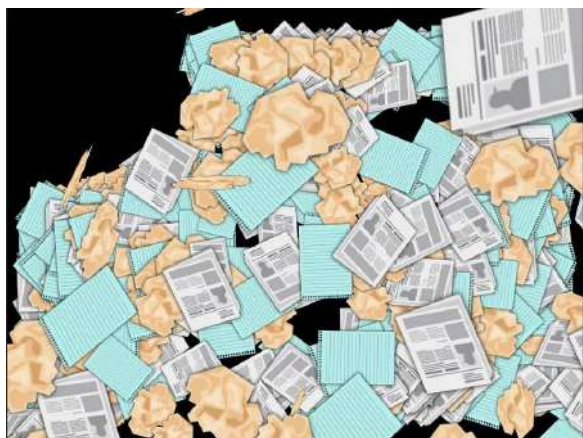
Tuleb ettevaatlik olla roheliste mullidega – need kogudes kaotatakse punkte. Mullid lõhkevad väiksemagi liigutuse korral. Mänguväljaku ülaosa rohelisel ribal näeb, kui palju punkte peab veel koguma, et järgmisele tasemele jõuda.



3. 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.

BASIC



4. 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.



5. 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 põrkaks 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!



6. RAKETID

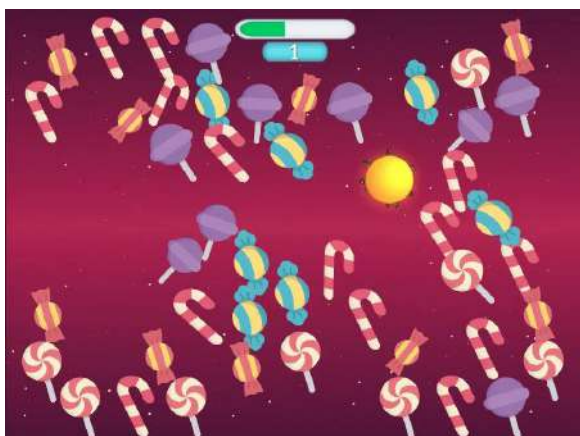
Meeskonnamäng 2 või 4 mängijale. Ülesanne on tabada vaenlaste kosmoselaevu. Ekraanil on 3 numbrit – vasak ja parem numbrid näitavad meeskondade punkte ja keskmine number näitab, kui mitu punkti on vaja võiduks saada. Raketi laskmiseks vajutage sellele käe või jalaga. Raketi saab hävitada mitte ainult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

BASIC



7. KONTOURID

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.



8. MAIUSTUSED

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

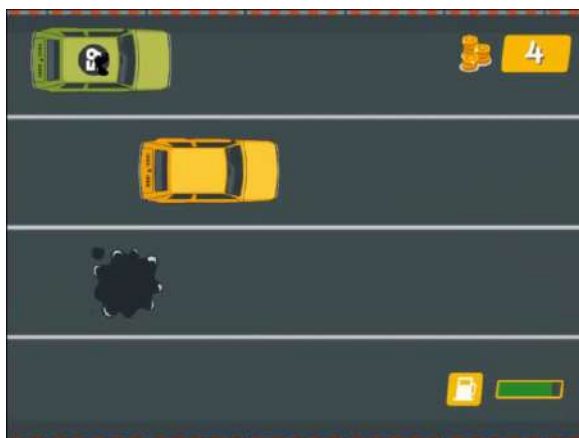


9. PEIDETUD AARDED

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.

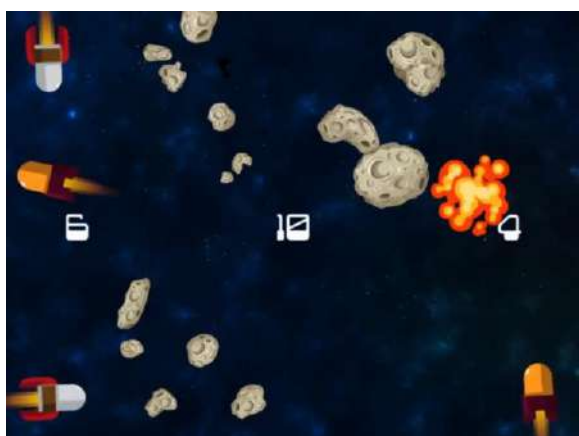
Esialgu on väli tühi - aarete avastamiseks tuleb teil käe või jalaga väljal nühkida. Aare täielikuks välja kaevamiseks tuleb teil selle kohal aktiivselt jala või käega nühkida.

BASIC



10. VÕIDUSÕIT

Ole võidusõiduauto juht, kes sõidab läbi linna. Välti 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.



11. 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.



12. 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



13. 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.



14. 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.



15. TORM

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

BASIC



16. TÄHED

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



17. 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 meresiilile peale ärge astuge!



18. VALIGE NIMETUSED PILDILE

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



19. PILDIVIKTORIIN

Leidke üles neljast pildist looma õige pilt – vihje peitub looma pildis ja häälightsuses. 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!



20. 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.



21. 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.

BASIC



22. 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. Korraga saab mängida mitu last.



23. 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.



24. PLAADIPUSLE

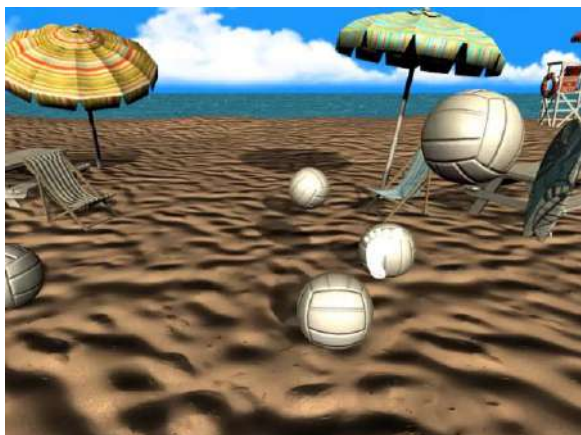
Stardiplaadil on pilt, mis on lõigatud 4 tükiks, mis pole õiges kohas. Teie ülesanne on muuta pildi tükide järjekord nii, et need moodustaksid ühtse terviku. Pärast igat kokku korjatud pilti suureneb pusletükkide arv. Lisaraksuseks on aega, mis piirab voozu pikkust ühe pildi jaoks.

BASIC



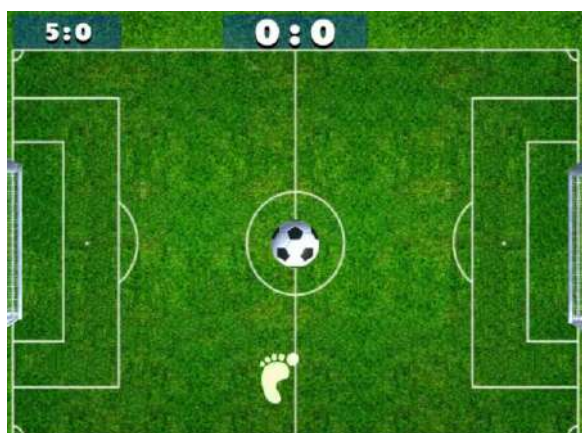
25. LEIDKE PAARID

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!



26. RANNAPALLID

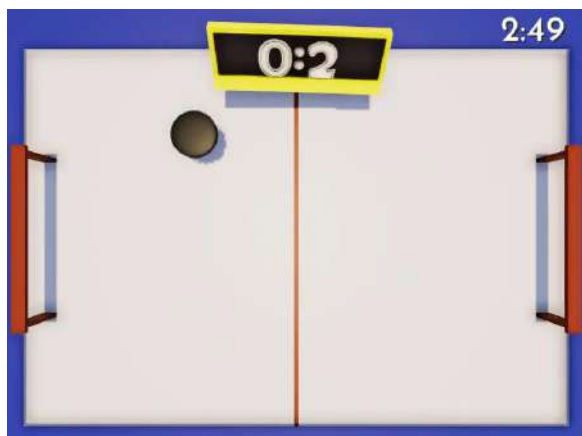
Mäng on mõeldud pallide löömiseks mänguväljakult. Palli mänguväljakult liikuma panemiseks tuleb teil see lihtsalt oma jala või käega lükata. Kui üritate palli ka lüüa, siis sobib see ka väga hästi! Kui hästi sihite, siis kaob see väljakult üpris kiiresti. Mängu saavad mängida mitmekesi, kuid olge ettevaatlikud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



27. 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.

BASIC



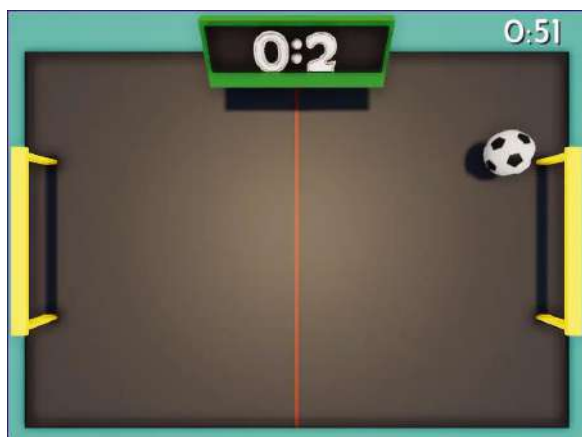
28. JÄÄHOKI

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.



29. KÖIEVEDU

Köievedu on välimäng kahele või neljale mängijale. Mängijad, hüppates 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.



30. 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 (löökk 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.

BASIC



31. 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.



32. PLAHVATUSOHTLIK TEE

Mäng, mis lubab lastel trennida oma reflekse, osavust ja keskendumist. Plahvatusohtliku tee eesmärk on koguda sigu, lambaid ja/või mänguautosid 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.



33. PUUVILJA TEE

Lõputu tüüpi mäng. Värvikad puuviljad voolavad meie suunas: pirnid, õunad, banaanid, maasikad 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



34. KÕRBE AARDED

Mäng, mida mängides lapsed saavad treenida oma reflekse ja käe-silma koordinatsiooni. 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 puudutava ega nende kohal seista, muidu püüavad nad mängija kinni. Nad ründavad ka õhus! – olge ettevaatlikud. Mängijal on vaid 1 elu.



35. KUMMITUSED

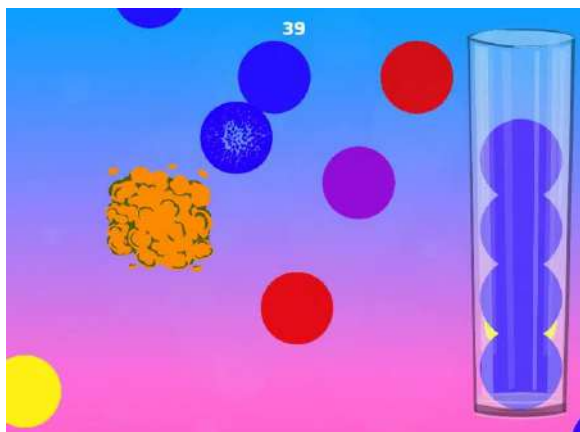
Mängu eesmärk on puhastada mets tüütutest kummitustest! Kinni püüda tuleb kõik kummitused, ühe kummituse vahele jätmine tähendab kaotust. Tabatud kummituste arv kuvatakse mänguväljaku ülemises paremapoolses nurgas. Mängida saab üks või mitu inimest.



36. SEEBIMULLID

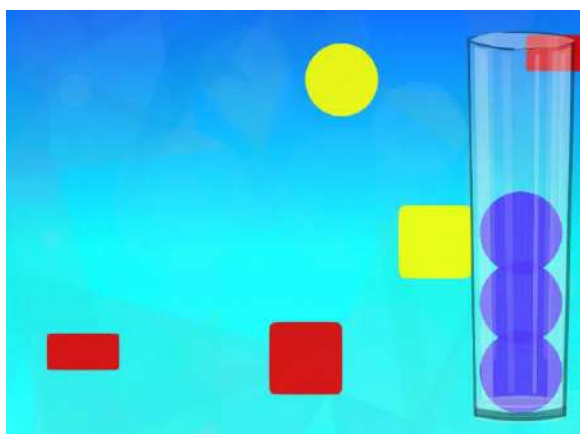
Kaitske pink langevate mullide eest. Ärge laske mullidel maapinnale langeda. Püüdke kinni kõik mullid, selleks hüppake või viibake käe või jalaga mullide üle. Olge tähelepanelikud! Mullide lõhkemisel võivad tekkida ka mitmed väikesed mullid. Meeskonnatöö antud mängus on hea lahendus, sest mulle tekib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

BASIC



37. VÄRVLISED 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.



38. VÄRVLISED KUJUNDID

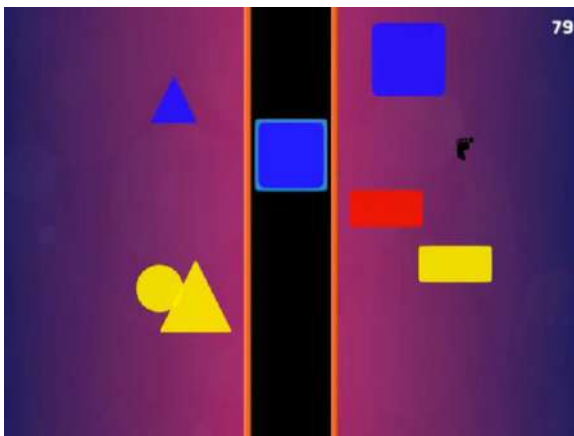
Valige mängukiirus klõpsates nuppudele numbritega 1, 2. või 3. Seejärel jätke meelde mänguväljakule ilmunud kujund ja selle värv – selleks on aega vaid paar sekundit. Mänguväljakul on erinevat värvi kujundeid – korjake üles need, mis vastavad mängu alguses näidatud kujundile. Kujundite kogumiseks viibake 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.



39. KÄSITÖÖMEISTER

Mänguväljakul 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 lohistada. 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



40. KLAASIFIKATSIOON

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.



41. SWEZZLE

Mängu eesmärk on paigutada asjad ridadesse või veergudesse ja koguda punkte. Esimene element (kuvatakse tahvli paremal küljel) peab olema halli plaadi kõrval. Iga järgnev peab puudutama vähemalt ühte varem paigutatud elementi (kui just halli paani ümber olevad väljad pole veel vabad – siis saab need ka nende peale asetada). On väga oluline, et kõrvuti asetsevad plaadid sobiks 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.



42. LÕPMATU SWEZZLE

Lõpmatu Sweezle's peate keskenduma palju pikemale, isegi ajaliselt piiramatule, mängule. Plaatimise ja punktiarvestuse reeglid jäävad samaks – plaadid asetatakse tahvlile 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 (see pole alati olemas). Siiski kaotate siis mõned punktid! Eesmärk on püstitada uus punktirekord ja pidada pikki lõogastavaid mängu.

BASIC



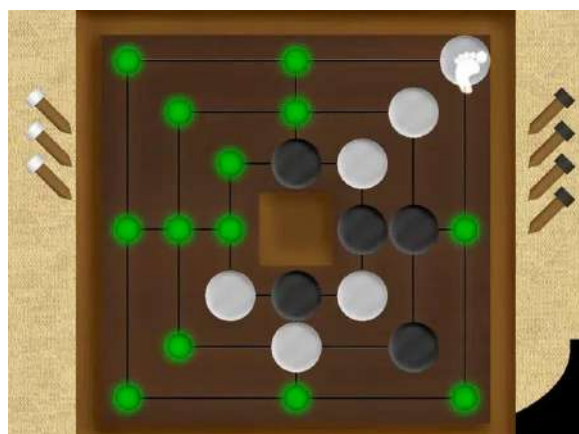
43. TABULA LUSORIA

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. Etturid tuleb asetada või liigutada üle tahvli topelt puudutusega. Kui valitud väli on kollasega esile tõstetud, puudutage seda oma valiku kinnitamiseks uuesti. Kolmandas etapis tuleks etturid liigutada mööda jooni, mis välju ühendavad. Pärast etturile vajutamist süttivad väljad, mida saab haarata, roheliseks. Võidab mängija, kes paneb esimesena 3 etturit ritta.



44. 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.



45. TRIPS-TRAPS-MILL

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

BASIC



46. 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.

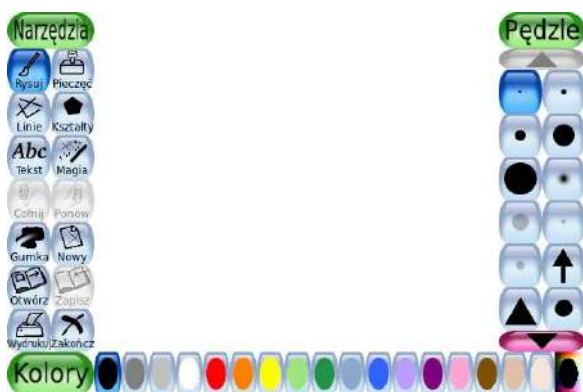


47. KRITSELDAMINE

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.

48. 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-pliatsiga. Kustutamiseks kasutage kustutuskummi. Samuti saate oma efekte salvestada ja tulevikus neid kasutada.



BASIC



49. 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!



50. 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.



51. 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. "Kustutuskummi" abil saate kogu marsruudi kustutada, "noolt" kasutatakse taseme vahele jätmiseks. "Kolmnurk" kinnitab marsruuti. Mängus on 3 keerukuse taset.

BASIC



52. 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. "Kolmnurk" kontrollib marsruudi õigsust. Mängus on 3 keerukuse taset.



53. KODEERIMINE - PABER

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



54. KODEERIMINE – BIO

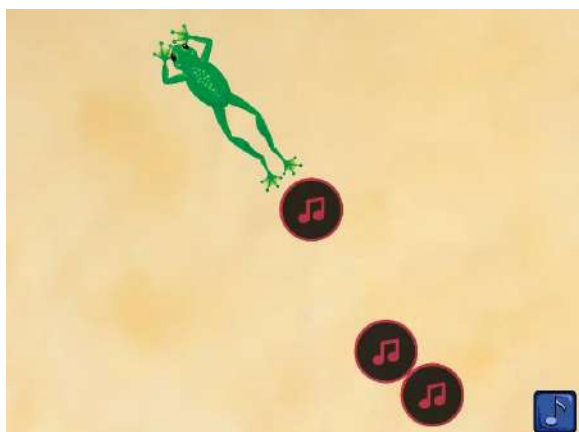
Mängija ülesanne on programmeerida kangelase marsruut nii, et ta koguks kõik biojäätmed, mida tuleks mängu lõpuks prügikasti visata. Olge tähelepaneliku! Mänguväljakul alati leidub jäätmeid, mis ei ole biojäätmed – neid korjata üles ei tasu! Mitte biojäätmed kuvatakse mänguväljaku paremal poolel.

BASIC

55. LIBLIKAS

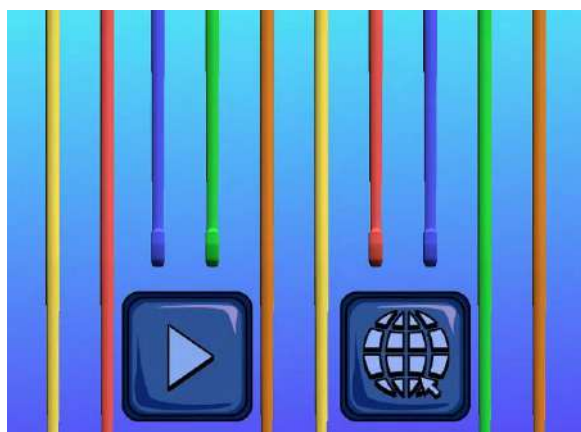


Mäng kõige väiksematele lastele. Värvilised liblikad ilmuvad mänguväljakule üksteise järel ja need tuleb kinni püüda. Liblika kinni püüdmiseks peate lihtsalt sellest üle joosta või lihtsalt sellele peale astuda. Nad on igasuguse liikumise suhtes väga tundlikud, nii et ka kõige väiksemad lapsed saavad 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.



56. KONN

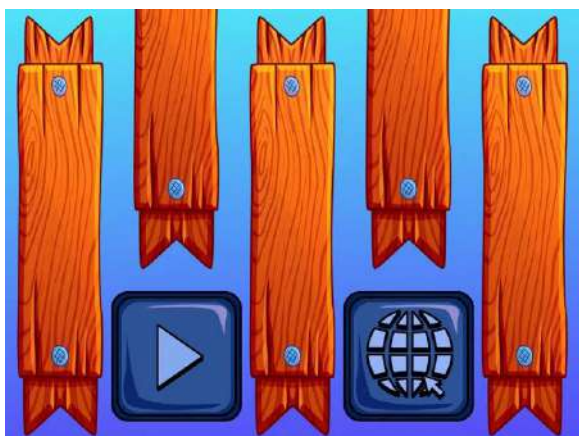
Mäng on mõeldud kõige väiksematele. Selle eesmärk on toetada laste motoorset koordineerimise ja kõndimise õppimise etapis ning parandada nende motoorseid oskusi. Mänguväljakule ilmub konn, mis reageerib lapse liikumisele - konn hüppab vastupidises suunas. Kui konn kaob väljaku serva taha, ilmub ta automaatselt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



57. 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



58. MUUSIKALINE PÖRAND

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



59. KELLAMÄNG

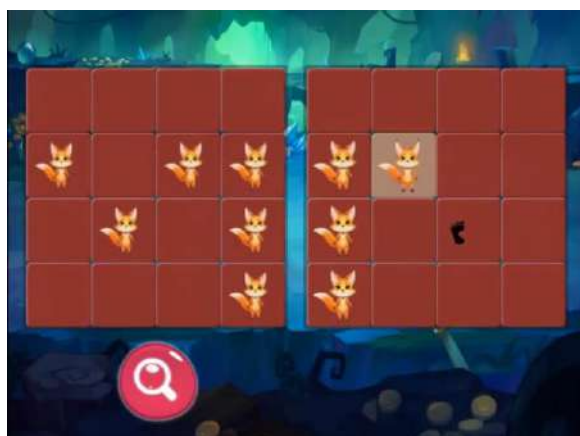
Suured värvilised triibud ahvatlevad neile peale hüpata ja vaadata, mis juhtub! Selgub, et nad suudavad teha elegantset ja puhast heli ning nende löömine on väga lihtne. Imikud, kes roomavad või hüppavad üle aktiivse mänguväljaku, tekitavad heliefekte. Triibud tekitavad Diatoonilise kella helisid. Korruga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



60. 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.

BASIC



61. SÜMMEETRILISED REBASED

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



62. VÄRVIKAD JELLY OAD

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



63. 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 tahvil. Konna asetamiseks väljale puudutage valitud ruut, et eemaldada valesi paigutatud konna, vajutage sellele konnale. Kontrollige tehtud töö suurendusklaasile klikates.

BASIC



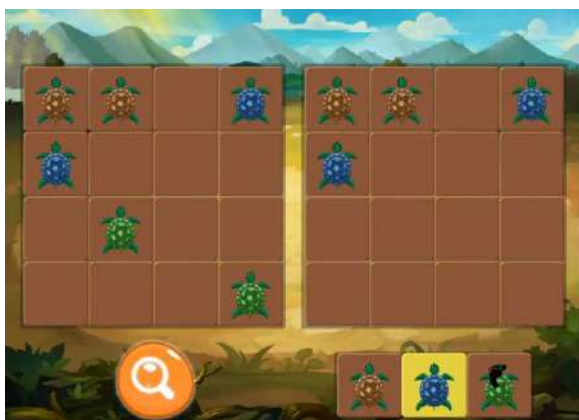
64. ROHELISED JELLY OAD

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



65. SIGADE KAARDISTAMINE

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



66. VÄRVIKAD KILPKONNAD

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

BASIC



67. 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!



68. VÄHEM VÕI ROHKEM

Mängu tegevus toimub kaevanduses, mis on erinevaid värtesemeid 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.



69. 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 ilmus ja valida valikvastuste seast õige elemendi koguse.

BASIC



70. 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.



71. 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 hüppates.



72. LIITMINE

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

BASIC



73. METSLOOMAD

Tänu mängule Metsloomad 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.



74. TALULOOMAD

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.



75. 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.

BASIC



76. 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.



77. 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.



78. 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



79. PRÜGINE HEINAMAA

Põhiharidus. Metsalagendik on saastunud igasuguste jäätmetega, puhastage see võimalikult paljudest jäätmetest. Esialgu on lagendik tühi. Lagendikku ummistavate peidetud esemete leidmiseks libistage käsi või jalg 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.



80. ORGAANILINE TORM

Metsa jäetud prügi kujutab endast tohutut ohtu metstaimedele ja -loomadele. Pürgi metsas ei ole mitte ainult kole, vaid võib olla ka mürgine elusolenditele. Torm viis kogu prügi minema, pannes selle lendama! Proovige metsa puhastada kogu prügist. Koos kogutud jäätmetega kogute punkte, mis viivad järgmisele raskusastmele. Õhus lendavate jäätmete kogumiseks libistage käsi või jalg neist üle. Peate olema ettevaatlik, et mitte lendavaid liblikaid maha lüüa, vastasel juhul osa punktidest arvestatakse maha. Mängus on ainult bioloogilised jäätmed, kuid pidage meeles, et metsa ei tohi millistki prügi visata!



81. PLASTIK TORM

Plastik torm on mäng, mille ülesandeks on metsalagendiku puhastamine. Torm tõi metsa erinevaid plastjäätmeid – need tuleb kokku korjata, et taga metsas elavate organismide ohutust. Plastjäätmed 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.

BASIC



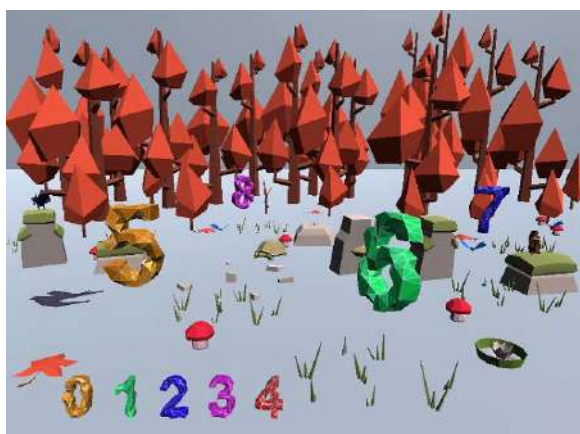
82. PABERI TORM

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!



83. KIRJATÄHED

Mängus Tähed 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.



84. NUMBRID

Mänguväljakul on numbrid laiali. Mängija ülesanne on need ükshaaval õiges järjekorras üles korjata. Peale kõigi numbrite korjamise automaatselt avaneb uus mänguvoor – mängija saab veelkord 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.

BASIC



85. TÄHESTIK

Mäng Tähestik 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 mänguvuor – mängija saab veekord kontrollida oma teadmisi või anda teisele mängijale võimaluse end proovile panna.



86. 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.



87. TRUMMARID

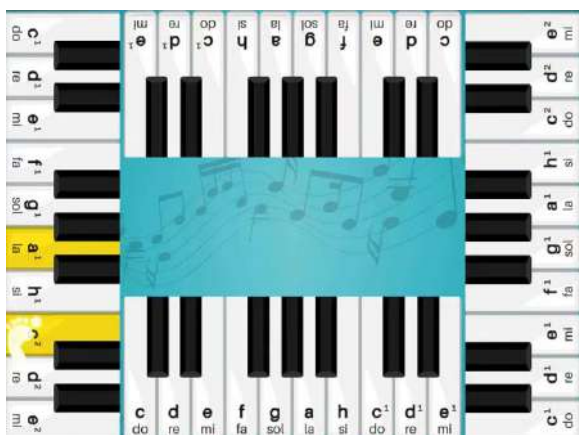
Trummarid – muusikaline mäng, mis võimaldab trumme paarikaupa mängida. Kaks mängijat seisavad üksteise vastas piki mänguväljaku pikki servi. Nende kasutuses on 6 erinevat trummi: suur trumm, väike trumm, bongo, goblet trumm, tamburiin. Muusikalisi harjutusi toetab tahhomeeter: 2/4, 3/4 ja 4/4. Tahhomeetri kasutamine on valikuline, saate selle igal ajal sisse lülitada, välja lülitada või tempot muuta.

BASIC



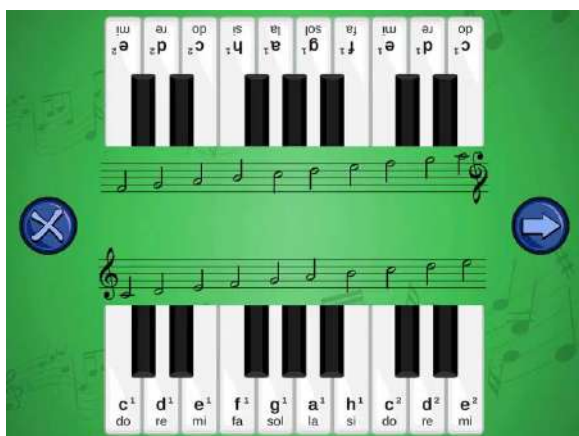
88. TRUMMID

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 piirkonnas eemaldada.



89. 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.



90. KAKS KLAVERIT

Mäng Kaks Klaverit – võimaldab mängida duetina. Mängijad seisavad üksteise vastas ja nende ülesanne on proovida luua harmooniline meloodia. Igal klahvil on nootide nimed, mille kohal on noodimärgid.

BASIC



91. KLAVER

Kui muusika on teie kirg, aitab see mäng teil arendada oma oskusi ja õppida põhilisi muusikalisi helisid. Mänguväljakul kuvatakse aktiivsed klahvid, millele on märgitud nootide nimed ja noodimärgid. Muusikapakett sisaldab ka versioone kahele ja neljale inimesele, kes mängivad korraga. Kasutajad mängivad klahve, vajutades neile (ühe puudutusega). Mängust väljumine toimub puldi abil.