

ТАБЛИЦА РЕЖИМОВ В ПЕСОЧНИЦЕ



Вулкан

Рельеф меняется от уровня высоты песка. Чтобы появился вулкан, нужно сделать высокую круглую горку и убрать руки. Через несколько секунд из вулкана пойдёт дым и начнётся извержение.



[Смотри видео
о режиме](#)



Природа

На песке полянка с цветами, на которой летают бабочки. При нагромождении горки появляется горная текстура, при откапывании ямки-вода с рыбками. При наведении в нижнюю часть экрана появляется меню с возможностью поменять день на ночь, добавить природные явления: дождь, ливень, молния, радуга, облака. Также можно добавить на полянку 3D животных: медведь, белый медведь, заяц, заяц-беляк, волк, полярный волк, пингвин, олень, северный олень.



[Смотри видео
о режиме](#)

Конструктор режима «Природа»

Песок делится на 4 слоя в глубину. На каждый слой можно наложить любую картинку. Также можно выбрать цвет воды: реалистичная, зелёная, желтая, красная, либо «без воды».

Режим для слабовидящих

Текстуры травы, воды и гор становятся контрастных цветов, между ними четкие а не размытые границы.



Логическая раскраска

Игра разделена на 3 уровня сложности. 1 уровень «Раскрась по образцу». Задача: раскрасить картинку также, как на заданном образце. После того, как рисунок готов необходимо нажать Enter. 2 уровень «Раскрась по цифрам». Задача: раскрасить картинку, согласно цветам, обозначенным цифрами. 3 уровень «Реши пример и раскрась». Задача: решить пример в определённой области рисунка и раскрасить тем, цветом, который соответствует ответу на пример. Закладка слева подскажет на каком уровне высоты песка находится нужный цвет!



[Смотри видео
о режиме](#)



Подводный мир

Игра разделена на 3 уровня сложности. 1 уровень «Раскрась по образцу». Задача: раскрасить картинку также, как на заданном образце. После того, как рисунок готов необходимо нажать Enter. 2 уровень «Раскрась по цифрам». Задача: раскрасить картинку, согласно цветам, обозначенным цифрами. 3 уровень «Реши пример и раскрась». Задача: решить пример в определённой области рисунка и раскрасить тем, цветом, который соответствует ответу на пример. Закладка слева подскажет на каком уровне высоты песка находится нужный цвет!



[Смотри видео
о режиме](#)



Времена года

Рельеф меняется от уровня высоты песка. По кнопке «Пробел» переключаются времена года в соответствующей последовательности.

В каждом времени года отражены его основные признаки. Осенью летят листья. Зимой вода замерзает, метет метель. Летом на зеленой полянке летают птички, цветут цветы.



[Смотри видео
о режиме](#)

ТАБЛИЦА РЕЖИМОВ В ПЕСОЧНИЦЕ



Мультфильмы

На песочнице спрятан кадр из мультфильма. Чтобы отгадать мультфильм и посмотреть его фрагмент, нужно откапать ямку или накопать горку. Появляется часть картинки, по которой ребёнок отгадывает спрятанный мультфильм. После того, как ребёнок отгадал, по кнопке «Пробел» включается видеофрагмент этого мультфильма.

Конструктор режима «Мультфильмы»

В конструкторе есть возможность добавлять свои видео файлы (любые мультфильмы, русские народные сказки, обучающее видео). Например, при изучении цифр и букв можно выбрать картинку с определённой буквой или цифрой, а когда ребенок отгадал её — показать обучающее видео про эту букву или цифру.



[Смотри видео
о режиме](#)



Прятки

В этом режиме есть следующие темы: животные жарких стран, дикие животные, домашние животные, животные севера, птицы. В каждой локации спрятались животные, их 4.

Чтобы найти животное, нужно сделать ямку или горку на том месте, где оно должно появиться. Это может быть дерево, льдинка, стог сена или тропическое растение.



[Смотри видео
о режиме](#)



Релаксация

На песке появляется космическое пространство. При нажатии на экран режим меняется и перед вами распускаются цветы. Конструктор режима «Релаксация».

Конструктор режима «Релаксация»

В конструкторе есть возможность загрузить свое видео, соответствующее теме занятия (лес, океан, огонь, и т.д.), а также подобрать голосовое или музыкальное сопровождение к выбранному видеофайлу.



[Смотри видео
о режиме](#)



Раскраска

На песке появляется картинка, которую можно поменять по кнопке «Пробел». Чтобы раскрасить картинку в реалистичные цвета, нужно увеличить уровень песка на картинке, чтобы раскрасить в фантазийные цвета-уменьшайте уровень песка.



[Смотри видео
о режиме](#)



Фигуры

На песке появляются контуры геометрических фигур. Их количество увеличивается, согласно увеличению возраста. Предлагается познакомиться с фигурами, можно выложить по контуру камни, классифицировать предметы согласно форме. Затем по кнопке «Пробел» появляется задание: раскрасить фигуры в определенные цвета.

Режим для слабовидящих

Фигуры и фон становятся контрастными, раскрасить их можно только в черно-белом цвете.



[Смотри видео
о режиме](#)

ТАБЛИЦА РЕЖИМОВ В ПЕСОЧНИЦЕ



Сокровища

Появляется поле в клетку, на котором расположены разные объекты. Где-то на поле спрятано сокровище. В верхней части экрана задание-инструкция, которая поможет понять, в какой клетке спрятано сокровище. Когда клетка определена, нужно выкопать ямку и появится сокровище.

Режим для слабовидящих

Картинка становится черно-белой.



[Смотри видео
о режиме](#)



Животные

На песке появляются несколько животных. Количество животных зависит от выбранного возраста. Можно менять категорию животных, если навести курсор в левую часть экрана и нажать кнопку «Сменить животных». Появившиеся картинки нужно запомнить, предлагается также закопать реальные игрушки, соответствующие картинкам под сами картинки. Через определенное время или по кнопке «Пробел» животные исчезают и появляются уже в других местах. Задача: отгадать кто поменялся местами. Подсказать могут закопанные игрушки.



[Смотри видео
о режиме](#)



Черепаха

Черепаха движется к большой звезде через пустыню. Дети должны помочь ей преодолеть все препятствия на пути. Для этого нужно засыпать ямки и выкапывать кактусы.

Конструктор режима «Черепаха»

В конструкторе можно выбрать режим на двоих (соревновательный режим). Есть возможность выбрать имя своей черепашке из предложенных программой или придумать своё имя, выбрать время игры и скорость черепашки (медленная, средняя, быстрая, очень быстрая). В конструкторе можно выбрать тему игры: ФЭМП или Съедобное/несъедобное. Если выбрана тема ФЭМП, то в игре отрабатывается умение сравнивать числа (больше, меньше, равно), отличать чётное число от нечётного. При выборе темы съедобное/несъедобное ребёнок определяет в игре, чем может питаться черепашка, а чем нет.



[Смотри видео
о режиме](#)



Город

Ребёнок путешествует по странам и узнаёт интересные факты о них. Можно выбрать конкретные страны, а можно играть в случайном порядке. Чтобы попасть в страну, нужно собрать пазл с достопримечательностью этой страны. Части пазла собираются с помощью транспорта: когда пройдена часть пути, появляется новая часть пазла. Если все части собраны, то перед ребёнком появляется открытка с информацией о стране, в которую он попал: столица, флаг, достопримечательность и интересные факты.

Режим для слабовидящих

В конструкторе есть возможность определить стартовую и финишную точку для маршрута транспорта, выбрать вид транспорта.



[Смотри видео
о режиме](#)



Сахара/остров

В Сахаре дети копают ямки и ищут воду. В Острове, наоборот, нужно насыпать горку, чтобы получился кусочек суши. Режимы переключаются по клику на экран и по кнопке «Пробел».



[Смотри видео
о режиме](#)

ТАБЛИЦА РЕЖИМОВ В ПЕСОЧНИЦЕ



ПДД

В игре используется механика перекалывания. Необходимо помочь герою (мальчику или девочке) выбрать безопасный путь от пункта А до пункта Б. Важно соблюдать ПДД. Чтобы герой начал движение, нужно одной или двумя ладонями подталкивать его вместе с песком в нужном направлении. Рекомендуется использовать игрушечные знаки дорожного движения.

Конструктор режима «ПДД»

В конструкторе есть возможность создать свою карту для игры. Для этого нужно выбрать уровень сложности карты, а также расставить на ней светофоры, дорожные знаки и здания.



[Смотри видео
о режиме](#)



Мемори

Перед ребёнком локация с карточками, расположенными рубашкой вверх. На карточках находятся картинки. У каждой картинки есть пара. Ребёнок поочерёдно открывает карточки, чтобы найти две одинаковые.

Цель игры: найти все пары, т.е. открыть все карточки на игровом поле. Для того чтобы перевернуть карточку, нужно захватить её двумя руками, вместе с песком, и медленно «приподнять». Если ребёнок открыл две разные карточки, они закроются. Если открылись две одинаковые карточки, то они остаются лежать открытыми.

Конструктор режима «Мемори»

Конструктор даёт возможность загружать свои пары картинок. При выборе сложного режима, парами могут быть неодинаковые картинки, например: ёлка-треугольник, яблоко-круг и т.д., в зависимости от темы занятия.



[Смотри видео
о режиме](#)



Цветной песок

Песок случайным образом окрашивается в различные цвета. Чтобы зафиксировать нужный цвет, нужно нажать на «Пробел».



[Смотри видео
о режиме](#)



Планеты

На экране появляются контуры планет. Чтобы изучить планету, нужно насыпать горку песка. Это поможет узнать интересные факты. У каждой планеты есть мини-игра.



[Смотри видео
о режиме](#)



Речной город

В городе протекает река. Все точки в русле должны стать зелёными, тогда кораблик сможет проплыть. Для этого откапывайте красные точки. Можно добавить фигурки домов и построить свой город.



[Смотри видео
о режиме](#)