

## 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 накапывании 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

Необходимо раскрасить рисунок по образцу. Это можно сделать, меняя уровень высоты песка в красках, расположенных в нижней части песочницы. После того, как рисунок готов, необходимо нажать Enter. Закладка с левой стороны подскажет на какой высоте расположен каждый цвет в красках.



Смотри видео  
о режиме



### Подводный мир

На песке морская тема с морскими обитателями: кит, акула, осьминог, черепашка и маленькие юркие рыбки. Также есть ракушки разной формы. При уменьшении уровня высоты песка получаются морские впадины, которые окрашиваются в более темный цвет. Вода реагирует на движения рук также, как настоящая вода.



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

#### Конструктор режима «Мультфильмы»

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. Космос

На песке появляется космическое пространство, которое меняется. Оно приближается и меняется.

#### Конструктор режима «Релаксация. Космос»

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



### Релаксация. Цветы

На песке распускаются цветы, меняется их форма и расположение.

#### Конструктор режима «Релаксация. Цветы»

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

## ТАБЛИЦА РЕЖИМОВ В ПЕСОЧНИЦЕ



### 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



### 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. В левом боковом меню есть возможность отключить все картинки на поле с клетками и играть на пустом поле в свою игру: прятать реальные предметы и искать их.

#### 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.

#### Конструктор режима «Город»

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



Смотри видео  
о режиме

## ТАБЛИЦА РЕЖИМОВ В ПЕСОЧНИЦЕ



### Сахара

На песке локация пустыни. Чтобы найти воду, нужно сделать ямку. В боковом меню есть возможность добавлять животных. Для этого нужно войти в плашку «Эффекты» и кликнуть на животное. При нажатии на кнопку «Пробел» или в плашке «Опции» есть возможность переключить локацию на водную.



Смотри видео  
о режиме



### Остров

На песке локация с водой и рыбками. Чтобы построить остров, нужно сделать горку. В боковом меню есть возможность добавлять животных. Для этого нужно войти в плашку «Эффекты» и кликнуть на животное. При нажатии на кнопку «Пробел» или в плашке «Опции» есть возможность переключить локацию на песочную.



Смотри видео  
о режиме



### ПДД

В игре используется механика перекачивания. 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.



Смотри видео  
о режиме

### 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, здания.



### 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.



Смотри видео  
о режиме

### 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.



### Цветной песок

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



Смотри видео  
о режиме

## ТАБЛИЦА РЕЖИМОВ В ПЕСОЧНИЦЕ



### 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



### Математика с черепахой

Черепашке нужно дойти до большой звездочки. Для этого необходимо действовать по инструкции: выкапывать или закапывать определенные цифры по заданию. Уровень сложности можно менять в боковом меню, само задание можно менять в конструкторе режима также в боковом меню.



Смотри видео  
о режиме



### Режим «Накорми черепаху»

Черепашке нужно дойти до большой звездочки. Для этого необходимо выкапывать или закапывать съедобные и несъедобные предметы на поле, в зависимости от задания. В боковом меню есть возможность выбрать уровень сложности, а также перейти в другие режимы с черепахой.



Смотри видео  
о режиме



### Геологи

Ребенку предлагается найти полезное ископаемое России на поле с клетками. Ребенок помещает свою руку над полем (рекомендованное расстояние от песка 20 см) и по силе звукового сигнала определяет клетку, в которой есть полезное ископаемое. То есть рука используется как металлоискатель. Когда сигнал становится очень интенсивным, нужно задержать руку над клеткой и появится голубой круг-подсказка, что клетка определена верно! Теперь ребенок может откопать ископаемое и узнать о нем интересные факты. Факты появляются в виде открыток с изображением самого ископаемого и предмета, который сделан с использованием этого ископаемого. Также в открытке указаны крупные месторождения в России и описан внешний вид найденного ископаемого.



Смотри видео  
о режиме



### Буквоград

Игрок попадает в город букв, где буквы живут в домике. Из букв, которые живут в домике можно составить слово. У каждой буквы есть свой «адрес»: номер подъезда и обозначение этажа. Этаж обозначается в виде фигуры или буквы, в зависимости от выбранной сложности. Также от сложности зависит размер домика и размер слова, спрятанного в домике.

На первом этапе игры ребенку нужно по «адресам», указанным в верхней плашке, найти и откопать все буквы. Когда все буквы выкопаны, наступает второй этап игры, где нужно составить слово из найденных букв. Для этого нужно по порядку (начиная с первой буквы слова) выкапывать буквы в нужные окошки. Буквы обозначены разными цветами в соответствии с обозначаемым звуком (гласный, согласный твердый или согласный мягкий). Если дети еще не умеют составлять слова, можно пропустить этот этап игры, нажав на кнопку Enter.

### Конструктор режима «Буквоград»

В конструкторе есть возможность добавлять свои слова или просто наборы букв для игры. Также в конструкторе есть заготовленные наборы слов по популярным темам «Осень», «Зима», «Весна», «Лето». Из готовых наборов можно добавлять слова в свои авторские наборы. С помощью конструктора можно вводить слова на английском языке и изучать английские буквы.



## ТАБЛИЦА РЕЖИМОВ БЛОК «КАЛЕЙДОСКОП»



### Ход конём

На песке появляется шахматная доска с фигурой коня. Ребёнку нужно собрать все атрибуты для коня по чек-листу (расположен слева). Чтобы получить новый атрибут, нужно собрать 4 звёзды. Для того, чтобы получить звезду, нужно раскопать путь коня от клетки, где он стоит, до клетки со звездой (4 клетки в форме буквы «Г»). На более сложных уровнях конь может дойти до звезды за несколько ходов. **На шахматном поле появляются следующие препятствия и помощники:** **ямка** — при попадании на неё, конь возвращается на начальную клетку; **водоворот** — при попадании на вертушку, конь переносится на случайную клетку.

Чтобы режим работал корректно, необходимо разравнивать песок после каждого хода!



Смотри видео  
о режиме



### Карусель

Песочница делится на несколько полей (1, 2 или 4). Каждый ребёнок/команда занимает место напротив своего поля. В каждом поле появляются разные задания. Игроки должны решить задание в своём поле. Если всё выполнено верно, начисляется общий призовой балл (звёздочка). Затем на каждом поле появляется стрелка, которая укажет, куда перейти ребёнку/команде для выполнения следующего задания.

#### Типы заданий:

- Что лишнее?
- Продолжи ряд
- Найди пару
- По порядку
- Найди по контуру
- Какая буква
- На какую букву
- Реши пример
- 

Для педагога есть возможность выбора количества игровых полей, типа заданий.



Смотри видео  
о режиме



### Путешествие по России

В режиме можно путешествовать по разным городам России, выбирая вид транспорта (наземный, водный воздушный).

Перед ребёнком появляется карта России, на которой обозначены 15 городов, доступных для путешествия: Москва, Санкт-Петербург, Калининград, Казань, Челябинск, Новосибирск, Красноярск, Екатеринбург, Смоленск, Иркутск, Краснодар, Самара, Магадан, Владивосток.

После того, как выбраны города и транспорт для путешествия, ребёнок отправляется в путь, собирая части открытки. Когда все части собраны, открывается открытка с достопримечательностью города, его гимном, флагом и гербом, а также интересными фактами.



Смотри видео  
о режиме



### Абстракция

Если провести по песку рукой или каким-либо предметом, будет появляться след.

Можно выбрать цвет, которым хочется рисовать, также можно рисовать одной из трёх возможных текстур: радужная, цветочная, блестящая. Получившийся рисунок можно сохранить, нажав в правой панели соответствующую кнопку.



Смотри видео  
о режиме

## ТАБЛИЦА РЕЖИМОВ БЛОК «КАЛЕЙДОСКОП»



### Веселые дорожки

На песке лабиринт, состоящий из двух дорожек. Нужно внимательно послушать (или прочитать в верхней плашке) задание и выкопать ямку там, где правильный ответ. Если задание выполнено верно, на ответе будет появиться анимация блесток.



Смотри видео  
о режиме



### Лабиринт. Профессии

Перед игроками лабиринт, по которому нужно провести героя до определенной цели:

- полицейский идёт к полицейской машине;
- космонавт идёт к ракете;
- ветеринар идёт к собачке с забинтованной лапой;
- врач идёт к мальчику с забинтованной рукой;
- пожарный идёт тушить пожар.

Чтобы герой начал движение, нужно «подтолкнуть» его, сделав горку из песка позади фигуры героя, и двигать его в нужном направлении.



Смотри видео  
о режиме



### Маршрут

В режиме необходимо помочь герою найти свой домик. Поможет в этом карта, расположенная с левой стороны. Карта может быть двух видов.

1. Последовательность предметов, через которые нужно пройти, чтобы попасть в нужный дом.
2. Линия, показывающая направление движения героя.

Чтобы начать движение, нужно перемещать героя ладонью вместе с песком в нужном направлении.



Смотри видео  
о режиме