

Igre je konec, ko eden od igralcev pride do 10, ko lahko zamenjata tudi strani. Igra je primerna tudi za mlajše bratce in sestrice, saj lahko namreč na začetku določimo hitrost žogice od zelo nizke(1) do zelo visoke(5).

CATCHVERB

CATCHVERB uri v poznavanju angleških pravih in nepravilnih glagolov. Z uporabo dinamične grafične upodobitve enota vsakega učenca visoko motivira, saj je zamišljena kot tekmovanje.

Opisi: Po ekranu potujejo pravilni in nepravilni glagoli, ki jih mora uporabnik ujeti v ustrezen prostor. Ko ujame nepravilni glagol, mora vpisati obliki za past tense in past participle. V programu je 90 glagolov, ki jih učenci spoznajo v osnovni šoli, dolžino igre pa lahko spreminjamo.

PITAGOROV IZREK

PITAGOROV IZREK je učna enota za učenje in preverjanje razumevanja Pitagorovega izreka.

ŽIVALSKI SISTEM

ŽIVALSKI SISTEM omogoča preveriti razumevanje in sposobnost uporabe znanja o razvrščanju živali v sistem. Poudarek je na poznavanju odnosov med živalmi in kriterijev za njihovo ločevanje oz. združevanje.

