

8 Přílohy

Seznam her ze skupiny s vyšší úrovní obtížnosti:

Všechny citace v této skupině her jsou čerpány ze zdroje (37).

Obrázkové sudoku

Typ hry: jednoobrazková

Vysvětlení hry: Tato hra má stejná pravidla jako číselné sudoku, avšak čísla jsou nahrazena obrázky potravin obsahujících látky nezbytné k výživě mozku. V této hře je 9x9 políček, nevyplněná políčka je nutné doplnit obrázky tak, aby stejný obrázek nebyl v řádku, ani sloupci, ani čtverci 3x3 políčka.

Zajímavost ke hře: „Obrázky nám schematicky znázorňují jednotlivé látky, které jsou mimo jiné nezbytné pro výživu mozku a které bychom tedy měli v co nejhojnější míře konzumovat. Jsou to:

- *Voda (láhev) – Tekutiny obecně jsou pro dobré prokrvení mozku nutné.*
- *Bílkoviny (vejce) – Mají přímé účinky na paměť, zpracování a uchování informace v mozku, jsou zdrojem neurotransmitterů v mozku.*
- *Sacharidy (bonbón) – Jsou základním palivem pro mozek, ten spotřebuje čtvrtinu energie získané z glukózy.*
- *Vitamín C (jablko) – Tento důležitý antioxidant chrání buňky před poškozením kyslíkovými radikály, působí také proti ateroskleróze.*
- *Vitamín E (ořech) – Je také velmi důležitý antioxidant.*
- *Vitamíny skupiny B (krychlička droždí) – Jsou nezbytné pro správné fungování nervového systému a kvalitu duševní činnosti.*
- *Hořčík (lusk) – Ovlivňuje výměnu energie v nervových buňkách, zlepšuje paměť a myšlení.*
- *Jód (ryba) – Jeho nedostatek způsobuje zpomalené psychomotorické tempo, apatii a depresi.*
- *Měď (houba) – Je potřeba ke správnému fungování nervového systému.“*

Způsob ovládnání hry: Uživateli je zobrazena tabulka sudoku s částečně doplněnými políčky. Pro vyplnění políčka uživatel klikne do prázdného políčka, čímž je mu zobrazena lišta se všemi obrázky, které jsou v daném sudoku nabízeny. Uživatel klikne na obrázek, který chce doplnit do políčka. Obrázek je doplněn do políčka, lišta s obrázky je skryta. Pokud chce uživatel hodnotu doplněného políčka změnit, opětovně klikne do políčka, zobrazí se lišta, vybere jiný obrázek k doplnění. Políčko je doplněno.

Přiřazování přídavných a podstatných jmen

Typ hry: jednoobrazovková

Vysvětlení hry: V této hře je úkolem přiřadit přídavné jméno s podstatným jménem tak, aby byly vytvořeny dvojice ustálených slovních spojeních.

Zajímavost ke hře: „*Další látky potřebné pro dobrou výživu mozku jsou např. selen (důležitý antioxidant bránící působení volných radikálů), železo (důležité pro dostatečný přísun kyslíku k buňkám celého těla, tedy i mozgovým) a zinek (také důležitý antioxidant, jeho nedostatek způsobuje poruchy psychické činnosti). Pokud jíme vyváženou stravu, většinou tyto látky dostaneme do těl v dostatečném množství přirozeným způsobem. Pokud ne, je nutné je do těla dodávat v podobě různých multivitaminových přípravků a potravinových doplňků.*“

Způsob ovládnání hry: Uživateli budou zobrazeny dva sloupce. V jednom sloupci podstatná jména, ve druhé sloupci přídavná jména. Uživatel musí tažením prstu po obrazovce přiřadit přídavné jméno k podstatnému jménu. Po přetažení přídavného jména k podstatnému jménu vznikne mezi slovy spojnice. Pokud chce uživatel svůj tah změnit, novým přetažením stará spojnice zanikne a vznikne spojnice mezi nově spojenými slovy.

Pozorné čtení

Typ hry: víceobrazovková

Vysvětlení hry: Uživatel bude mít za úkol přečíst kratší text, ze kterého mu budou následně položeny otázky, na které bude z paměti odpovídat.

Zajímavost ke hře: „*Procvičujete si svoji krátkodobou paměť a koncentraci pozornosti. Stává se Vám někdy, že si nejste jisti, zda jste před odchodem z domu vypnuli sporák, žehličku, zda jste zamkli? Zkuste na tyto činnosti více koncentrovat svou pozornost a dělat je vědomě, a ne pouze automaticky. Také si nejlépe hlasitě nebo alespoň v duchu řekněte, co právě děláte (Vypnula jsem žehličku, zamkla dveře atd.)*“

Způsob ovládnání hry: Po spuštění hry je uživateli zobrazen text. Po přečtení textu se vždy na nové obrazovce uživateli budou zobrazovat otázky. Pod každou otázkou bude řádek pro vepsání textové odpovědi. Kliknutím na řádek pro vepsání textu bude uživateli zobrazena klávesnice. Uživatel vepíše textovou odpověď a tlačítkem *Další* bude přesunut k další otázce.

Zapamatování symbolů v tabulce

Typ hry: víceobrazovková

Vysvětlení hry: Po dobu 2 minut budou uživateli zobrazeny symboly v tabulce, po 2 minutách bude zobrazena prázdná tabulka, do které bude třeba přiřadit symboly tak, jak byly uživateli zobrazeny.

Zajímavost ke hře: „*Procvičujete krátkodobou paměť ikonickou (obrazovou).*“

Způsob ovládnání hry: Po spuštění hry bude uživateli zobrazena tabulka s obrázky, které si musí zapamatovat přesně, jak jsou v tabulce umístěny, zároveň uživatel vidí odpočet času, po jehož uplynutí bude aplikace přepnuta na další obrazovku. Na této další obrazovce bude prázdná tabulka a mimo tabulku budou umístěny obrázky. Kliknutím prstu na obrázek a tažením prstu po obrazovce do políčka, kam chce uživatel obrázek umístit, jsou přiřazovány obrázky. Pokud chce uživatel obrázek v políčku změnit, přetáhne do políčka jiný obrázek a původní obrázek je nahrazen novým.

Letopočty

Typ hry: víceobrazovková

Vysvětlení hry: Uživateli budou po dobu 5 minut zobrazeny méně známé letopočty s popisem události, která se daného letopočtu udála. Následně bude třeba spojit letopočty s popisem události.

Zajímavost ke hře: „V této úloze jde o náročnější trénink krátkodobé paměti – kombinace paměti numerické (číselné) a sémantické (slovní). Pro její lepší zvládnutí je dobré rozdělit si letopočty na menší celky a k těm si pak vytvořit nějakou legendu. Samozřejmě pro splnění této úlohy stačí zapamatovat si z každého letopočtu jen část.“

Způsob ovládnutí hry: Uživateli bude zobrazena tabulka, kde v prvním sloupci budou letopočty a ve druhém sloupci popis události k danému letopočtu. Tato tabulka bude zobrazena po dobu 5 minut, uživatel uvidí odpočítávání času. Po uplynutí času bude uživateli zobrazena prázdná tabulka. Pod prázdnou tabulkou budou jednotlivé popisy a letopočty jako objekty. Letopočet s popisem události bude třeba přiřadit tažením prstu po obrazovce do buněk tabulky na stejném řádku. V případě potřeby přesunutí objektu na jiné místo, je třeba objekty prstem přetáhnout na správné místo. Obsah buňky v tabulce je nahrazen novým obsahem.

Úprava pro aplikaci: Ve cvičebnici jsou v tabulce vynechány pouze některé buňky – v některých řádcích tabulky chybí pouze popis, v některých pouze letopočet. Uživatel nemá nápovědu v podobě přiřazovaných objektů. Naproti tomu v aplikaci bude více možností špatného přiřazení letopočtu k popisu.

Synonyma

Typ hry: jednoobrazovková

Vysvětlení hry: V této hře bude mít uživatel za úkol najít slova synonymní a vytvořit tak dvojice slov.

Zajímavost ke hře: „Procvičujete krátkodobou paměť ikonickou (obrazovou).“

Způsob ovládnutí hry: Na obrazovce jsou rozmístěna slova, jakmile uživatel spatří slovo synonymní, přetáhne je prstem na slovo, ke kterému patří. Aplikace zobrazí spojnicí mezi těmito slovy. Pokud uživatel vytvořil špatnou spojnicí, novým přetažením slova na slovo je stará spojnice zrušena a vytvořena nová.

Hodiny

Typ hry: jednoobrazovková

Vysvětlení hry: V této hře budou uživatelé zobrazeny obrázky ručičkových hodin ve dvou zobrazeních – normální a jako zrcadlový odraz. Úkolem bude přiřadit normální zobrazení hodin k jejich odrazu.

Zajímavost ke hře: „Tímto cvičením aktivujeme pravou mozkovou hemisféru, kterou v běžném životě trochu opomíjíme.“

Způsob ovládnání hry: Uživatelé budou zobrazena obrazovka, na které uvidí obrázky hodin ve dvou sloupcích, v jednom sloupci budou hodiny v normálním zobrazení, druhý sloupec bude jako zrcadlový odraz. Uživatel bude muset propojit obrazy hodin z prvního sloupce se zrcadlovým odrazem ze sloupce druhého tak, že tažením prstu po obrazovce z konkrétního obrázku v jednom sloupci přejede na obrázek ve druhém sloupci. Tím bude vytvořena spojnice.

Počítání bez kalkulačky

Typ hry: jednoobrazovková

Vysvětlení hry: Uživatelé budou zobrazeny příklady, které musí být spočítány bez použití kalkulačky.

Zajímavost ke hře: „Pokuste se i v běžném životě obejít bez kalkulačky nebo ji používejte ke kontrole správného výsledku. Tímto způsobem si procvičíte krátkodobou paměť i oprášíte své matematické znalosti.“

Způsob ovládnání hry: Na obrazovce bude zobrazeno 10 příkladů, vedle každého příkladu bude řádek pro vepsání výsledku. Jakmile uživatel klikne na řádek pro vepsání výsledku, bude zobrazena číselná klávesnice, pomocí které bude uživatelem vepsán výsledek. Pokud vepsanou hodnotu chce změnit, opětovně klikne na řádek a opraví číslice.

Poznámka: Výsledky není třeba kontrolovat na kalkulačce, jelikož výsledky budou překontrolovány aplikací.

Slova z římských číslic

Typ hry: víceobrazovková

Vysvětlení hry: Tato hra bude spočívat v rozluštění slov nahrazením arabských číslic za římské, čímž vzniknou slova.

Zajímavost ke hře: „Zkuste další slova sami vytvořit (tj. najděte slova, která obsahují co nejvíce písmen I, V, X, L, C, D a M a „převeďte“ je do číselného vyjádření).“

Způsob ovládní hry: Uživateli bude zobrazena obrazovka, kde bude napsáno slovo v arabských číslicích, pod tímto slovem bude řádek, pro vepsání textu, uživatel klikne na řádek pro vepsání textu, bude mu zobrazena klávesnice a vepíše správné slovo.

Řazení slov

Typ hry: jednoobrazovková

Vysvětlení hry: V této hře bude uživatel řadit slova. Slova budou podstatná jména a přídavná jména – v prvním sloupci bude muset uživatel seřadit podstatná jména dle abecedy, následně ve druhém sloupci přídavná jména podle abecedy. V obou sloupcích bude stejný počet slov.

Zajímavost ke hře: V tomto cvičení jde o náročnější trénink koncentrace (musíte se soustředit jednak na sledování písmenek podle abecedy, jednak na rozlišování přídavných a podstatných jmen).

Způsob ovládní hry: Uživateli bude zobrazena obrazovka, kde budou 2 sloupce, ve kterých budou různě seřazena podstatná a přídavná jména. Do prvního sloupce bude třeba seřadit podstatná jména, do druhého sloupce přídavná jména. Uživatel slova řadí tak, že tažením prstu po obrazovce slovo přesune na správné místo. Slova bude možné přesouvat mezi sloupci i v rámci jednoho sloupce. Po přesunutí slova na požadované místo budou slova ve sloupci posunuta o jeden řádek níže.

Zeměpisné názvy

Typ hry: víceobrazovková

Vysvětlení hry: Uživateli bude zobrazeno 5 zeměpisných názvů, z nichž jeden nějakým způsobem s ostatními nesouvisí. Nesouvisející bude nutné označit.

Zajímavost ke hře: „Procvičujete své logické myšlení a myšlení v souvislostech.“

Způsob ovládnání hry: Uživateli bude zobrazena obrazovka, na které bude 5 zeměpisných názvů formou tlačítek. Jeden název vždy do dané skupiny slov nějakým způsobem nebude zapadat, jakmile uživatel na toto slovo klikne, slovo bude označeno a uživatel bude moci pokračovat na další obrazovku. Pokud by si uživatel svou volbu rozmyslel, kliknutím na jiné slovo bude původně označené slovo odznačeno a označeno nově vybrané. Následně bude moci pokračovat.

Písmenné rébusy

Typ hry: víceobrazovková

Vysvětlení hry: Uživateli budou zobrazeny rébusy, ze kterých bude třeba rozluštit, jaké skrývají mužské nebo ženské jméno.

Zajímavost ke hře: „*Pokuste se sami na podobném principu rébusy vytvořit.*“

Způsob ovládnání hry: Uživateli bude vždy zobrazena obrazovka s jedním obrázkovo písmenným rébusem, pod kterým bude řádek pro vepsání slova. Uživatel klikne na řádek pro vepsání slova a bude mu zobrazena klávesnice, vepíše slovo a bude moci pokračovat k dalšímu rébusu. Pokud bude chtít slovo změnit, bude moci opětovně kliknout na řádek, opět bude zobrazena klávesnice a uživatel slovo přepíše.

Parkoviště

Typ hry: víceobrazovková

Vysvětlení hry: Po dobu 4 minut bude uživateli zobrazeno “parkoviště” s auty různých značek, barev a uspořádání. Během této doby si uživatel bude muset zobrazené kombinace zapamatovat, po uplynutí časového limitu bude zobrazeno prázdné parkoviště a uživatel bude muset správně na parkovací místa umístit barevné auto i jeho značku.

Zajímavost ke hře: „*V této úloze stimuluje vizuální složku krátkodobé paměti (pro většinu lidí jsou vizuální informace snadnější k zapamatování než např. informace zvukové – mozek totiž pracuje převážně s obrazy).*“

Způsob ovládnání hry: Uživateli bude po dobu 4 minut zobrazena tabulka s barevnými obrázky aut a popisem značky. Některé buňky v tabulce mohou být prázdné. Uživatel uvidí odpočítávání času. Po uplynutí času mu bude zobrazena prázdná tabulka. Když klikne do buňky, stejně jako u hry sudoku mu bude zobrazena lišta, kde bude muset vybrat správný tvar auta, označit správnou barvu a označit správný název značky. Bude moci kliknout do všech buněk a pokaždé bude zobrazen výběr ze všech možností.

Barevné tvary v řadě

Typ hry: víceobrazovková

Vysvětlení hry: V časovém limitu 3 minuty budou uživateli zobrazeny různé geometrické tvary vyplněné různými barvami v tabulce. Po uplynutí časového limitu bude uživateli zobrazena neúplná tabulka, kterou bude muset doplnit – na správné místo, správný tvar, vyplněný správnou barvou.

Zajímavost ke hře: V této úloze trénujeme krátkodobou paměť.

Způsob ovládnání hry: Uživateli bude po dobu 3 minut zobrazena tabulka s barevnými geometrickými tvary. Uživatel bude zároveň zobrazeno odpočítávání času. Po uplynutí času mu bude zobrazena prázdná tabulka, když klikne do buňky, stejně jako u hry sudoku mu bude zobrazena lišta, kde bude muset vybrat správný geometrický tvar a označit správnou barvu. Pokaždé bude zobrazen výběr ze všech možností.

Seznam her ze skupiny se střední úrovní obtížnosti:

Všechny citace v této skupině her jsou čerpány ze zdroje (38).

Přesmyčky měst

Typ hry: víceobrazovková

Vysvětlení hry: Uživateli budou zobrazeny přesmyčky českých měst. Uživatel bude muset napsat správný název města.

Zajímavost ke hře: „Pokud Vám tato úloha připadá příliš těžká a nedaří se Vám, odložte ji na nějakou dobu a vraťte se k ní s odstupem. Právě u tohoto typu cvičení je znát, když

je mozek „unaven“. Příště zkuste s touto úlohou začít a podívat se na jednotlivé přesmyčky jakoby ‚z jiného úhlu‘, uvidíte, že budete lepší.“

Způsob ovládnání hry: Uživateli bude zobrazena obrazovka, kde bude vypsáno po pěti slovech v přesmyčce, vedle každého slova bude řádek. Uživatel klikne na řádek a bude zobrazena klávesnice, vepíše správné slovo vzniklé z přesmyčky. Řádek bude možné přepsat.

Hlavní města

Typ hry: jednoobrazovková

Vysvětlení hry: Zde budou uživateli zobrazeny názvy zemí a hlavní města, uživatel bude muset správně přiřadit hlavní město k zemi.

Zajímavost ke hře: *„Víte, že za dobré fungování paměti je zodpovědná mimo jiné také část mozku nazývaná limbický systém? Ten je aktivován vždy, když má pro nás informace nějaký emoční náboj, ať už kladný nebo záporný, a usnadňuje vytvoření paměťové stopy v mozku. To tedy znamená, že to, co nás zajímá a baví, si dokážeme díky limbickému systému zapamatovat mnohem snadněji.“*

Způsob ovládnání hry: Uživateli budou zobrazeny dva sloupce. V jednom sloupci budou názvy zemí, ve druhé sloupci názvy měst. Uživatel bude muset tažením prstu po obrazovce přiřadit město k zemi. Po přetažení názvu města k zemi vznikne mezi slovy spojnice. Pokud uživatel bude chtít svůj tah změnit, novým přetažením stará spojnice zanikne a vznikne spojnice mezi nově spojenými slovy.

Úprava pro aplikaci: Zde bude zjednodušení cvičení v tom, že uživatel neuvidí pouze země, ke kterým by města dopisoval, nýbrž uvidí i názvy měst, které přiřazuje.

Co mají slova společného?

Typ hry: jednoobrazovková

Vysvětlení hry: V této hře budou uživateli zobrazeny skupiny slov, ke kterým bude muset přiřadit slovo, které bude vyjadřovat, co mají slova ve skupině společného.

Zajímavost ke hře: „V této hře procvičujeme zejména logické myšlení a myšlení v souvislostech.“

Způsob ovládnání hry: Uživateli budou zobrazeny dva sloupce, v prvním sloupci budou vypsány skupiny slov, ve druhém budou slova, která budou vyjadřovat to, co mají slova v dané skupině společného. Uživatel přetažením slova z druhého sloupce na skupinu slov ve sloupci prvním vytvoří spojnicí, čímž bude slovo přiřazeno ke skupině slov. Pro změnu bude možné znovu slovo přetáhnout na jinou skupinu, stará spojnice zanikne a místo toho bude vytvořeno nové spojení.

Úprava pro aplikaci: Zjednodušení spočívá v přiřazování slova, které bude vyjadřovat, co má skupina slov společné.

Skrytá slova

Typ hry: víceobrazovková

Vysvětlení hry: Uživateli budou zobrazovány věty, ve kterých bude muset hledat slova - např. barvy nebo části lidského těla.

Zajímavost ke hře: „Podobně jako u přesmyček, i u skrývaček dobře funguje odstup, pokud se řešení nedaří. Pokud Vám úloha připadá náročná, nepropadejte vzteku a zkuste se na ni podívat jindy.“

Způsob ovládnání hry: Uživateli bude na obrazovce zobrazena věta, pod kterou bude řádek pro vepsání slov, které ve větě objeví. Uživatel klikne na řádek a bude mu zobrazena klávesnice, vepíše slovo. Pro změnu slova opětovně klikne na řádek a slovo přepíše.

Zapamatování slov

Typ hry: víceobrazovková

Vysvětlení hry: Uživateli bude zobrazen sloupec slov, která si bude muset zapamatovat i v jejich pořadí. Jakmile uváží, že si je pamatuje, slova skryje a bude je muset vepsat do správného řádku, jak šla za sebou.

Zajímavost ke hře: „Zkuste si usnadnit zapamatování těchto slov tak, že si je v duchu rozdělíte do menších skupinek – kategorií – podle nějakého společného kritéria (např. až se pak budete snažit rozpomenout se na co nejvíce slov ze seznamu, zkuste si v duchu právě přeríkat jednotlivé kategorie a vybavit si slova podle nich). Tato paměťová technika – mnemotechnika se nazývá kategorizace a patří k těm jednodušším mnemotechnikám, které se dají v běžném životě dobře využít.“

Způsob ovládnání hry: Uživateli bude zobrazena obrazovka, kde bude sloupec slov. Slova si bude muset zapamatovat ve správném pořadí, po zapamatování se posune na další obrazovku, kde bude sloupec pouze s řádky. Kliknutím do každého řádku bude zobrazena klávesnice, uživatel tak do řádku, do kterého klikl, vepíše slovo. Jako správně označená odpověď bude počítáno i slovo bez diakritiky.

Nákup

Typ hry: víceobrazovkové

Vysvětlení hry: Tato hra bude mít 2 části – nejprve bude uživateli zobrazen nákupní seznam, který si bude muset uživatel 2x přečíst a zapamatovat si jej, poté bude muset vybrat potraviny, které byly součástí nákupu i se správným množstvím. V druhé části bude vypsán seznam potravin s cenou, cenu těchto potravin bude muset sečíst bez použití kalkulačky a spočítat, kolik peněz prodavač má vrátit, pokud bude uživatel platit určitou bankovkou.

Zajímavost ke hře: „Pro lepší zapamatování můžete využít opět paměťové techniky kategorizace a rozdělit si položky nákupu např. na mléčné výrobky, ovoce, zeleninu atd. a vybavovat si je podle těchto jednotlivých kategorií. Zkuste si cvičení i v realu – až půjdete nakupovat, zkuste si svůj vlastní seznam zapamatovat tímto způsobem a obejít se tak bez lístečku.“

Způsob ovládnání hry: Uživateli bude zobrazen nákupní seznam, bude si muset zapamatovat potraviny s požadovaným množstvím. Jakmile usoudí, že si je pamatuje, pokračuje. Budou zobrazena tlačítka s názvy jednotlivých potravin, uživatel stiskne tlačítka těch potravin, které bude třeba koupit. Potraviny budou označeny, pokračuje na další obrazovku, zde bude vytvořen seznam z vybraných potravin – první sloupec, ve druhém sloupci budou na výběr množství (např. 10 dkg, 1 ks...) jako jednotlivé

objekty. Objekty vyjadřující množství bude možné přiřazovat k jednotlivým potravinám přetažením objektu k příslušné potravine. Objekt bude přiřazen a nebude možné jej znovu použít, pro změnu bude možné přetáhnout jiný objekt, starý objekt bude vrácen mezi ostatní nevyužité objekty. V dalším kroku hry bude zobrazen jiný nákupní seznam, kde budou u jednotlivých potravin vypsány ceny, pod tímto seznamem bude pole pro vepsání celkové ceny tohoto nákupního seznamu. Uživatel nesmí používat kalkulačku. Kliknutím do pole bude zobrazena klávesnice, pomocí které uživatel napíše celkovou cenu uvedeného nákupu.

Úprava pro aplikaci: Zjednodušení v tom, že uživateli bude při vzpomínání zobrazeno více položek nákupu, než které byly na seznamu, stejně tak i více možností množství. Uživatel tak bude mít menší nápovědu.

Zapamatování obrázků

Typ hry: víceobrazovková

Vysvětlení hry: Po dobu 2 minut budou uživateli zobrazeny symboly v tabulce, po 2 minutách bude zobrazena prázdná tabulka, do které bude třeba přiřadit symboly tak, jak byly uživateli zobrazeny.

Zajímavost ke hře: „*Touto úlohou procvičujete krátkodobou, tzv. recentní paměť. V běžném životě ji můžete stejně dobře procvičit tak, že budete např. s vnoučaty hrát pexeso.*“

Způsob ovládní hry: Uživateli bude po dobu 2 minut zobrazena tabulka s obrázky. Uživatel bude zároveň zobrazeno odpočítávání času. Po uplynutí času mu bude zobrazena prázdná tabulka, když klikne do buňky, stejně jako u hry sudoku mu bude zobrazena lišta, kde bude muset vybrat správný obrázek. Pokaždé bude zobrazen výběr ze všech možností.

Úprava pro aplikaci: V aplikaci bude hra jednodušší, protože zde bude nápověda v podobě výběru z lišty obrázků.

Známé osobnosti

Typ hry: jednoobrazovková

Vysvětlení hry: Na základě několika indicií bude muset uživatel rozhodnout, o kterou osobnost se jedná.

Zajímavost ke hře: „Tato úloha se může někomu z Vás zdát příliš náročná. Pokud je to Váš případ, vezměte si na pomoc třeba nějakou encyklopedii, popř. internet. Ostatně hledání informací v encyklopediích je také výborný způsob, jak si procvičit mozek.“

Způsob ovládní hry: Uživateli budou zobrazeny dva sloupce, v prvním sloupci budou vypsány skupiny slov charakterizující konkrétní osobnosti, ve druhém budou jména osobností. Uživatel přetažením jména osobnosti z druhého sloupce na skupinu slov ve sloupci prvním vytvoří spojnici, čímž bude jméno osobnosti přiřazeno ke skupině slov. Pro změnu bude možné znovu jméno osobnosti přetáhnout na jinou skupinu, stará spojnice zanikne a místo toho bude vytvořeno nové spojení.

Úprava pro aplikaci: V aplikaci bude hra jednodušší, protože uživateli je zobrazena nápověda v podobě seznamu osobností.

Města

Typ hry: jednoobrazovková

Vysvětlení hry: Na základě několika indicií bude muset uživatel rozhodnout, o jaké město se jedná.

Zajímavost ke hře: „Víte, že pro dobré zapamatování informací je také nezbytný dostatečný spánek? Ve spánku totiž dochází k přesunu informací z krátkodobé paměti do paměti dlouhodobé. Proto není vhodné, když se studenti učí celou noc a ráno jdou rovnou ke zkoušce.“

Způsob ovládní hry: Uživateli budou zobrazeny dva sloupce, v prvním sloupci budou vypsány skupiny slov mající vazbu k nějakému městu, ve druhém budou názvy měst. Uživatel přetažením názvu města z druhého sloupce na skupinu slov ve sloupci prvním vytvoří spojnici, čímž bude název města přiřazen ke skupině slov. Pro změnu bude možné znovu název města přetáhnout na jinou skupinu, stará spojnice zanikne a místo toho bude vytvořeno nové spojení.

Úprava pro aplikaci: V aplikaci bude hra jednodušší, protože uživateli je zobrazena nápověda v podobě seznamu měst.

Rčení

Typ hry: jednoobrazovková

Vysvětlení hry: Úkolem této hry bude najít rčení s podobným významem.

Zajímavost ke hře: „Zde trénujete svou slovní zásobu a také dlouhodobou paměť.“

Způsob ovládání hry: Uživateli budou zobrazeny dva sloupce, v prvním sloupci budou vypsána rčení a označena číslem, vedle každého čísla bude řádek pro vepsání textu. Ve druhém sloupci budou vypsána rčení, přičemž každé rčení bude mít svou dvojici v prvním sloupci. Rčení ve druhém sloupci budou označena písmenem. Uživatel přiřazuje rčení z druhého sloupce ke rčení ze sloupce prvního tak, že klikne do pole pro vepsání textu, bude zobrazena klávesnice a vepíše písmeno rčení, které bude chtít přiřadit ke rčení, které bude uvedeno pod číslem, ke kterému písmeno vepisuje.

Vztahy mezi slovy

Typ hry: jednoobrazovková

Vysvětlení hry: Dle logické souvislosti mezi prvními dvěma slovy bude muset uživatel doplnit chybějící slovo dle stejné logické souvislosti.

Zajímavost ke hře: „Tato úloha procvičuje vaše logické myšlení a myšlení v souvislostech.“

Způsob ovládání hry: Uživateli budou zobrazeny dva sloupce, v prvním sloupci budou vždy dvě dvojice. Jedna dvojice bude celá, ve druhé dvojici bude chybět slovo, uživatel toto slovo bude muset doplnit podle stejné souvislosti, jako bude v první dvojici (první dvojice je vzorová). Uživatel bude slovo vybírat ze slov ve druhém sloupci. Uživatel přetažením slova z druhého sloupce na příslušnou dvojici přiřadí slovo k vybrané dvojici na řádek. Pro změnu bude možné znovu slovo přetáhnout na jinou dvojici, slovo bude přesunuto na jiný řádek dle vybrané dvojice nebo bude nahrazeno novým slovem z druhého sloupce.

Doplnění přísloví

Typ hry: jednoobrazková

Vysvětlení hry: Do uvedených rčení/přísloví bude třeba doplnit číslovku.

Zajímavost ke hře: Pokuste se vymyslet další rčení a úsloví, kde se vyskytuje nějaká číslovka a které zde nebylo uvedeno.

Způsob ovládnání hry: Uživateli budou zobrazeny věty (rčení), které budou mít místo číslovky pole pro vložení textu. Uživatel klikne do pole a bude mu zobrazena klávesnice, vepíše chybějící číslo.

Spojování číslic

Typ hry: jednoobrazková

Vysvětlení hry: Na ploše budou zobrazeny číslice od 1 do 10 ve 2 barvách. Uživatel bude muset spojit číslice stejné barvy tak, jak jdou za sebou, a to co nejrychleji.

Zajímavost ke hře: „*V této úloze jde trochu o náročnější trénink koncentrace pozornosti. Ta je nezbytná pro dobré vstřípení nějaké nové informace do naší paměti – zkrátka když si něco máme zapamatovat, musíme se na to dobře soustředit a nenechat se vyrušit žádnými zabíhavými myšlenkami ani vnějšími vlivy.*“

Způsob ovládnání hry: Uživateli bude zobrazena obrazovka, kde budou různě rozmístěny číslice. Uživatel tažením prstu od jedné číslice ke druhé tyto číslice bude spojovat, kolem číslice bude vytvořen zelený kroužek, který bude značit platný tah. V rámci zobrazení výsledků bude zobrazen čas pro každou barvu číslic. Čas bude počítán od chvíle, kdy se uživatel dotkne první číslice dané barvy a poslední číslice barvy stejné.

Místní přídavná a podstatná jména

Typ hry: jednoobrazková

Vysvětlení hry: Úkolem této hry bude spojit zeměpisné přídavné jméno vztahující se ke jménu podstatnému tak, aby bylo vytvořeno ustálené spojení.

Zajímavost ke hře: „Tato úloha prověří Vaši slovní zásobu i dlouhodobou paměť. Tyto funkce si můžete dobře procvičit třeba i luštěním křížovek.“

Způsob ovládnání hry: Uživateli budou zobrazeny dva sloupce, v prvním sloupci budou vypsána zeměpisná přídavná jména, ve druhém budou podstatná jména. Uživatel přetažením podstatného jména na zeměpisné přídavné jméno ve sloupci prvním vytvoří spojnicu, čímž bude podstatné jméno přiřazeno k zeměpisnému přídavnému jménu. Pro změnu bude možné znovu podstatné jméno přetáhnout na jiné zeměpisné přídavné jméno, stará spojnice zanikne a místo toho bude vytvořeno nové spojení.

Úprava pro aplikaci: V aplikaci bude hra jednodušší, protože uživateli bude zobrazena nápověda v podobě podstatných jmen.

Odebrání písmene

Typ hry: víceobrazovková

Vysvětlení hry: Uživateli bude zobrazeno slovo, kde bude muset označit písmeno, které bude možné vynechat, aby vzniklo slovo jiné.

Zajímavost ke hře: „U tohoto cvičení se snáze projevuje únava mozku, takže pokud by se Vám třeba nedařilo, udělejte si pauzu a vraťte se k úloze později.“

Způsob ovládnání hry: Uživateli bude na obrazovce vždy zobrazeno jedno slovo, jehož písmena budou jako tlačítka. Kliknutím na tlačítko s písmenem bude označeno písmeno, které bude chtít uživatel vynechat, aby vzniklo slovo nové. Pod tímto slovem bude vypsáno slovo tak, jak bude vypadat s vynechaným písmenem – náhled nového slova. Pokud bude chtít uživatel označit jiné písmeno, klikne na jiné písmeno, to bude označeno. Předchozí označené písmeno bude odznačeno, náhled slova bude změněn na nově vzniklé slovo.

Trojice slov

Typ hry: jednoobrazovková

Vysvětlení hry: Uživateli budou zobrazena 3 slova, ke kterým bude muset napsat vhodné podstatné jméno, které s těmito slovy bude tvořit ustálené slovní spojení.

Zajímavost ke hře: „*Pokuste se vymyslet ještě další přívlastky – přídavná jména, která lze připojit k podstatnému jménu, které jste správně určili.*“

Způsob ovládnání hry: Uživateli budou zobrazeny dva sloupce, v prvním sloupci budou vypsané skupiny slov, ve druhém budou slova, přičemž vždy jedno slovo bude možné spojit s jednou skupinou slov v prvním sloupci tak, aby tato slova tvořila se spojeným slovem ustálené slovní spojení. Uživatel přetažením slova z druhého sloupce na skupinu slov ve sloupci prvním vytvoří spojnicí, čímž bude slovo přiřazeno ke skupině slov. Pro změnu bude možné znovu slovo přetáhnout na jinou skupinu, stará spojnice zanikne a místo toho bude vytvořeno nové spojení.

Úprava pro aplikaci: Zjednodušení spočívá v přiřazování slova, které se slovy ze skupiny tvoří ustálené slovní spojení.

Úsečky

Typ hry: víceobrazovková

Vysvětlení hry: Uživateli budou zobrazeny překřížené úsečky mající na jednom konci číslice a na druhém písmeno. Uživatel tak dle číslice seřadí písmena a vznikne mu slovo.

Zajímavost ke hře: „*Trénujete koncentraci a zároveň krátkodobou paměť – musíte sledovat zároveň číslice ve správném pořadí a zároveň si pamatovat, která písmena jste již našli.*“

Způsob ovládnání hry: Uživateli budou na jedné obrazovce zobrazeny různě překřížené úsečky, na jednom konci úsečky bude napsáno číslo, na druhém písmeno. Uživatel poskládá slovo a bude pokračovat na další obrazovku, zde bude textové pole pro vepsání slova. Uživateli bude kliknutím do textového pole zobrazena klávesnice, uživatel napíše slovo, pro změnu slova bude možné jej přepsat.

Seznam her ze skupiny s nízkou úrovní obtížnosti:

Všechny citace v této skupině her jsou čerpány ze zdroje (39).

Spojování číslic

Typ hry: jednoobrazovková

Vysvětlení hry: Na ploše budou zobrazeny číslice, které bude třeba postupně spojit, spojením číslic vznikne obrázek.

Zajímavost ke hře: „Procvičujete si koncentraci pozornosti. Ta je velice důležitá pro náležité vstřípení informace. Pokud je pro nás úloha příliš náročná, zkuste ji udělat třeba jen do poloviny.“

Způsob ovládnání hry: Uživateli bude zobrazena obrazovka, kde budou různě rozmístěny číslice. Uživatel tažením prstu od jedné číslice ke druhé tyto číslice spojuje, kolem číslice bude muset být vytvořen zelený kroužek, který bude značit platný tah. Číslice budou muset být spojeny od nejmenší po největší. Po spojení všech číslic vznikne obrázek.

Spojování písmen

Typ hry: jednoobrazovková

Vysvětlení hry: Na ploše budou zobrazena písmena abecedy, uživatel je bude muset spojit tak, jak jdou písmena v abecedě za sebou.

Zajímavost ke hře: „Procvičujete si koncentraci pozornosti. Ta je velice důležitá pro náležité vstřípení informace. Pokud je pro nás úloha příliš náročná, zkuste ji udělat třeba jen do poloviny. Další možnosti procvičení koncentrace pozornosti – luštění osmisměrek.“

Způsob ovládnání hry: Uživateli bude zobrazena obrazovka, kde budou různě rozmístěna písmena. Uživatel tažením prstu od jednoho písmene ke druhému tyto písmena spojuje, kolem písmene bude muset být vytvořen zelený kroužek, který bude značit platný tah. Písmena budou muset být spojována dle pořadí abecedy. Po spojení všech písmen vznikne obrázek.

Dvojice

Typ hry: jednoobrazovková

Vysvětlení hry: Úkolem této hry bude doplnit druhou osobu ze známé dvojice.

Zajímavost ke hře: „*Procvičujete dlouhodobou paměť. Tyto dvojice jsou tvořeny asociacemi a zůstávají v mozku velice dlouho zachovány.*“

Způsob ovládnání hry: Uživateli budou zobrazeny dva sloupce, v prvním sloupci bude vypsáno jméno jedné osoby ze známé dvojice, ve druhém budou jména druhé osoby ze známé dvojice. Uživatel přetažením jména ze druhého sloupce na jméno ve sloupci prvním vytvoří spojnici, čímž bude jméno z druhého sloupce přiřazeno ke jménu ze sloupce prvního. Pro změnu bude možné znovu jméno ze druhého sloupce přetáhnout na jiné jméno v prvním sloupci, stará spojnice zanikne a místo toho bude vytvořeno nové spojení.

Úprava pro aplikaci: V aplikaci bude hra jednodušší, protože uživateli bude zobrazena nápověda v podobě jmen druhé osoby ze dvojice.

Přirovnání

Typ hry: jednoobrazovková

Vysvětlení hry: Uživateli bude zobrazena část běžné užívaného přirovnání, jeho úkolem bude doplnit zbývající část tohoto přirovnání.

Zajímavost ke hře: „*V této úloze využíváte své dlouhodobé paměti. Ta bývá u Vaší nemoci velmi dlouho zachována beze změny.*“

Způsob ovládnání hry: Uživateli budou zobrazeny dva sloupce, v prvním sloupci bude vypsán začátek přirovnání, ve druhém budou slova k doplnění. Uživatel přetažením slova ze druhého sloupce na začátek rčení ve sloupci prvním vytvoří spojnici, čímž bude slovo z druhého sloupce přiřazeno k počáteční části rčení ze sloupce prvního. Pro změnu bude možné znovu slovo ze druhého sloupce přetáhnout na jiný začátek rčení v prvním sloupci, stará spojnice zanikne a místo toho bude vytvořeno nové spojení.

Úprava pro aplikaci: V aplikaci bude hra jednodušší, protože uživateli bude zobrazena nápověda v podobě slov pro doplnění rčení.

Antonyma

Typ hry: jednoobrazková

Vysvětlení hry: Uživateli bude zobrazeno slovo, ke kterému bude muset doplnit slovo opačného významu.

Zajímavost ke hře: „Podobně jako u úlohy Dvojice i zde jde o zapamatování informací pomocí asociací. Asociace Vám pomohou hledaná slova v dlouhodobé paměti najít, a tak úlohu splnit.“

Způsob ovládnání hry: Uživateli budou zobrazeny dva sloupce, v prvním sloupci bude vypsáno první slovo, ve druhém budou slova opačného významu. Uživatel přetažením slova ze druhého sloupce na slovo ve sloupci prvním vytvoří spojnicí, čímž bude slovo z druhého sloupce přiřazeno ke slovu ze sloupce prvního. Pro změnu bude možné znovu slovo ze druhého sloupce přetáhnout na jiné slovo v prvním sloupci, stará spojnice zanikne a místo toho bude vytvořeno nové spojení.

Úprava pro aplikaci: V aplikaci bude hra jednodušší, protože uživateli bude zobrazena nápověda v podobě slov pro doplnění.

Příslloví a rčení

Typ hry: jednoobrazková

Vysvětlení hry: Uživateli bude zobrazena část přísloví, kterou bude muset doplnit.

Zajímavost ke hře: „Opět procvičujete svou dlouhodobou paměť.“

Způsob ovládnání hry: Uživateli budou zobrazeny dva sloupce, v prvním sloupci bude vypsána část rčení, ve druhém budou zbývající části rčení. Uživatel přetažením zbývající části rčení ze druhého sloupce na část rčení ve sloupci prvním vytvoří spojnicí, čímž bude část rčení z druhého sloupce přiřazena k části ze sloupce prvního. Pro změnu bude možné znovu část ze druhého sloupce přetáhnout na jinou část v prvním sloupci, stará spojnice zanikne a místo toho bude vytvořeno nové spojení.

Úprava pro aplikaci: V aplikaci bude hra jednodušší, protože uživateli bude zobrazena nápověda v podobě zbývajících částí rčení.

Propletené čáry

Typ hry: jednoobrazovková

Vysvětlení hry: Uživateli budou zobrazena na jedné straně čísla a na druhé písmena, která budou spojena propletenými čarami. Uživatel bude muset ke každému číslu přiřadit správné písmeno, se kterým bude číslice spojena.

Zajímavost ke hře: „*Procvičujete si svou prostorovou představivost a prostorové vnímání.*“

Způsob ovládnání hry: Uživateli bude zobrazena obrazovka, kde budou v horní oblasti obrazovky písmena a v dolní oblasti obrazovky číslice, obojí budou jako tlačítka. Tato tlačítka budou spojena propletenými čarami. Uživatel bude muset rozpoznat, které písmeno vede ke kterému číslu. Uživatel přetažením prstu po obrazovce z čísla na písmeno, nebo opačným směrem spojí písmeno s číslem. Tím bude zbarven okraj tlačítek u písmene i čísla stejnou barvou, což značí spojenou dvojici. Každá dvojice bude mít jinou barvu. Pro změnu bude možné znovu jednu část z dvojice přetáhnout na jiné tlačítko z protější řady, staré zbarvení bude zrušeno a vznikne nové, staré nespárované tlačítko bude odbarveno.

Odpovídající tvary

Typ hry: jednoobrazovková

Vysvětlení hry: Uživateli budou na jedné straně displeje zobrazeny tvary s písmeny, na druhé straně displeje budou zobrazeny tvary s číslicemi svým vyřiznutím odpovídající vždy některému tvaru s písmenem. Uživatel bude muset tvary s číslicemi správně přiřadit k tvarům s písmeny tak, aby vyřiznutí pasovala do sebe.

Zajímavost ke hře: „*Procvičujete si svou prostorovou představivost a prostorové vnímání.*“

Způsob ovládnání hry: Uživateli bude zobrazena obrazovka, kde budou v horní oblasti obrazovky tvary s písmeny a v dolní oblasti obrazovky tvary s číslicemi, obojí jsou jako tlačítka. Uživatel bude muset rozpoznat, který tvar s písmenem svým vyřiznutím odpovídá tvaru s číslicí. Uživatel přetažením prstu po obrazovce z tvaru s písmenem

na tvar s číslicí, nebo opačným směrem vytvoří dvojici, tím bude zabarven okraj tvaru s písmenem i číslicí stejnou barvou, což bude značit spojenou dvojici. Každá dvojice bude mít jinou barvu. Pro změnu bude možné znovu jednu část z dvojice přetáhnout na jiný tvar z protější řady, staré zbarvení bude zrušeno a vznikne nová dvojice, starý nespárovaný tvar bude odbarven.

Názvy měst v písních

Typ hry: jednoobrazovkové

Vysvětlení hry: Uživateli budou zobrazeny úryvky textu písní, ve kterých budou názvy měst, ovšem ty budou vynechané. Uživatel bude muset doplnit správná města.

Zajímavost ke hře: „*Paměť někdy lépe funguje ve spojení s hudbou, melodií. Určitě se Vám názvy měst vybaví lépe, když si písničku zazpíváte, ať už nahlas, nebo alespoň v duchu.*“

Způsob ovládní hry: Uživateli budou zobrazeny dva sloupce, v prvním sloupci bude vypsán úryvek z písně s vynechaným názvem města, ve druhém budou názvy měst. Uživatel přetažením názvu města z druhého sloupce na úryvek písně ve sloupci prvním vytvoří spojnici, čímž bude název města z druhého sloupce přiřazen k úryvku písně ze sloupce prvního. Pro změnu bude možné znovu název města ze druhého sloupce přetáhnout na jiný úryvek v prvním sloupci, stará spojnice zanikne a místo toho bude vytvořeno nové spojení.

Úprava pro aplikaci: V aplikaci bude hra jednodušší, protože uživateli bude zobrazena nápověda v podobě názvů měst.

Rébusy měst

Typ hry: víceobrazovkové

Vysvětlení hry: Uživateli budou zobrazeny obrázkovo písmenné rébusy, ze kterých bude muset uhodnout správný název města.

Zajímavost ke hře: „*V tomto cvičení jde o trénink spolupráce obou mozkových hemisfér (pravá pracuje spíše s obrazy, levá spíše s textem, písmeny).*“

Způsob ovládnání hry: Uživateli bude vždy zobrazena obrazovka s jedním obrázkovo písmenným rébusem, pod kterým bude řádek pro vepsání názvu města. Uživatel klikne na řádek pro vepsání názvu města a bude mu zobrazena klávesnice, vepíše název města a bude moci pokračovat k dalšímu rébusu. Pokud bude chtít název města změnit, bude moci opětovně kliknout na řádek, opět bude zobrazena klávesnice a slovo přepíše.

Rébusy

Typ hry: víceobrazovková

Vysvětlení hry: Uživateli budou zobrazeny obrázkovo písmenné rébusy, ze kterých bude muset uhodnout správné slovo.

Zajímavost ke hře: „*V tomto cvičení jde o trénink spolupráce obou mozkových hemisfér (pravá pracuje spíše s obrazy, levá spíše s textem, písmeny).*“

Způsob ovládnání hry: Uživateli bude vždy zobrazena obrazovka s jedním obrázkovo písmenným rébusem, pod kterým bude řádek pro vepsání slova. Uživatel klikne na řádek pro vepsání slova a bude mu zobrazena klávesnice, vepíše slovo a bude moci pokračovat k dalšímu rébusu. Pokud bude chtít slovo změnit, bude moci opětovně kliknout na řádek, opět bude zobrazena klávesnice a slovo přepíše.

Významové dvojice

Typ hry: jednoobrazovkové

Vysvětlení hry: Na displeji budou zobrazeny různé obrázky, uživatel bude hledat, které spolu významově souvisí.

Zajímavost ke hře: „*Trénujete si logické myšlení a myšlení v souvislostech.*“

Způsob ovládnání hry: Uživateli bude zobrazena obrazovka, kde budou různě umístěny obrázky. Uživatel vyhledá dvojici obrázků, které spolu významově souvisí a na tyto obrázky klikne – nejprve na jeden, poté na druhý. Dvojice obrázků bude přesunuta k hornímu okraji obrazovky a s dalšími dvojicemi budou tvořit sloupec. Ostatní obrázky budou ve volném prostoru pod tvořícím se sloupcem. Pro zrušení dvojice a „uvolnění“ obrázků zpět k vytváření dvojic bude postačovat kliknutí na jeden obrázek

ze špatně utvořené dvojice. Dvojice bude vyřazena ze sloupce a obrázky budou zpět mezi ostatními.

Doplňte jídlo

Typ hry: jednoobrazková

Vysvětlení hry: Uživateli bude zobrazena skupina přídavných jmen, ke kterým bude muset doplnit podstatné jméno takové, které s těmito přídavnými jmény bude významově souviset.

Zajímavost ke hře: „Pokuste se vymyslet ke každému podstatnému jménu – jídlu ještě další přídavná jména, než jsou ta tři uvedená.“

Způsob ovládní hry: Uživateli budou zobrazeny dva sloupce, v prvním sloupci budou vypsány skupiny slov, ve druhém budou názvy potravin, přičemž vždy jednu potravinu bude možné spojit s jednou skupinou slov v prvním sloupci tak, aby tato slova tvořila se spojenou potravinou spojení, které je běžně užíváno. Uživatel přetažením názvu potravin z druhého sloupce na skupinu slov ve sloupci prvním vytvoří spojnici, čímž bude potravina přiřazeno ke skupině slov. Pro změnu bude možné znovu název potravin přetáhnout na jinou skupinu, stará spojnice zanikne a místo toho bude vytvořeno nové spojení.

Úprava pro aplikaci: Zjednodušení spočívá v přiřazování slova, které se slovy ze skupiny tvoří ustálené slovní spojení.

Rčení se zvířaty

Typ hry: jednoobrazková

Vysvětlení hry: Uživateli budou zobrazena rčení, ve kterých se vyskytují názvy zvířat, které budou vynechány. Uživatel bude muset tato zvířata doplnit.

Zajímavost ke hře: „Zde si procvičujete svou slovní zásobu.“

Způsob ovládní hry: Uživateli budou zobrazeny dva sloupce, v prvním sloupci bude vypsána část rčení, ve druhém budou zbývající části rčení formou obrázku. Uživatel přetažením obrázku ze druhého sloupce na část rčení ve sloupci prvním vytvoří

spojnici, čímž bude obrázek z druhého sloupce přiřazen k části ze sloupce prvního. Pro změnu bude možné znovu obrázek ze druhého sloupce přetáhnout na jinou část v prvním sloupci, stará spojnice zanikne a místo toho bude vytvořeno nové spojení.

Tvary v obrázku

Typ hry: víceobrazovková

Vysvětlení hry: Uživateli budou zobrazovány obrázky poskládané z různých geometrických tvarů. K těmto obrázkům budou položeny otázky na spočtení konkrétních geometrických tvarů v obrázku.

Zajímavost ke hře: „*Tato úloha prověří Vaše prostorové vnímání.*“

Způsob ovládnání hry: Uživateli bude zobrazen velký obrázek nakreslený z geometrických tvarů, pod ním bude otázka na spočtení konkrétního druhu geometrických tvarů, vedle které bude textové pole pro vepsání odpovědi. Uživatel spočte geometrické tvary, na které byl dotázán v otázce, a klikne do pole pro vepsání odpovědi, bude mu zobrazena klávesnice, na které napíše číslo. Na dalších obrazovkách bude zobrazován stejný obrázek s otázkou na spočtení jiných tvarů. Změna odpovědi bude možná opětovným kliknutím do textového pole a přepsáním odpovědi.

Vyřad' slovo

Typ hry: víceobrazovkové

Vysvětlení hry: Uživateli bude zobrazena skupina slov, z nichž jedno se do skupiny svým významem nehodí, uživatel bude muset rozhodnout, které slovo to je.

Zajímavost ke hře: „*Zde cvičíte logické myšlení a myšlení v souvislostech.*“

Způsob ovládnání hry: Uživateli bude zobrazena obrazovka, na které bude několik slov formou tlačítek. Jedno slovo vždy do dané skupiny slov nějakým způsobem významově nezapadá. Jakmile uživatel na toto slovo klikne, slovo bude označeno a uživatel bude moci pokračovat na další obrazovku. Pokud by si uživatel svou volbu rozmyslel, kliknutím na jiné slovo bude původně označené slovo odznačeno a označeno nově vybrané, následně bude moci pokračovat.

Číslice ve slovech

Typ hry: jednoobrazovková

Vysvětlení hry: Uživateli budou zobrazena slova, kde budou části těchto slov nahrazena číslicí. Úkolem bude rozluštit, o jaká slova se jedná.

Zajímavost ke hře: „Jako další variantu této úlohy se můžete pokusit vymyslet další slova, která v sobě obsahují nějaké číslo a přepsat je do „číselného“ tvaru.“

Způsob ovládnání hry: Uživateli bude zobrazen sloupec slov, přičemž v každém slově bude část slova nahrazena číslicí, vedle každého slova bude textové pole pro přepsání celého slova do písmenné podoby. Uživatel text vepíše kliknutím do textového pole, bude mu zobrazena klávesnice a vepíše text. Pokud bude chtít uživatel svou odpověď změnit, text bude možné přepsat opětovným kliknutím do textového pole. Jako správně budou vyhodnocovány i slova bez diakritiky.

Přídavná a podstatná jména

Typ hry: jednoobrazovková

Vysvětlení hry: Uživateli budou zobrazena přídavná a podstatná jména, která k sobě bude muset správně přiřadit tak, aby tvořila logické sousloví.

Zajímavost ke hře: „Zde trénujete asociační myšlení, které využijeme k vybavení informací z dlouhodobé paměti.“

Způsob ovládnání hry: Uživateli budou zobrazeny dva sloupce, v prvním sloupci budou přídavná jména, ve druhém budou podstatná jména, přičemž vždy jedno podstatné jméno bude možné spojit s jedním přídavným jménem v prvním sloupci tak, aby tato slova tvořila logické sousloví, které je běžně užíváno. Uživatel přetažením podstatného jména z druhého sloupce na podstatné jméno ve sloupci prvním vytvoří spojnicí, čímž bude podstatné jméno přiřazeno k přídavnému jménu. Pro změnu bude možné znovu podstatné jméno přetáhnout na jiné přídavné jméno, stará spojnice zanikne a místo toho bude vytvořeno nové spojení.

Doplnění barev

Typ hry: jednoobrazková

Vysvětlení hry: Uživateli budou zobrazena slova, ke kterým bude možné přiřadit jednu barvu tak, že s nimi tvoří ustálené spojení.

Zajímavost ke hře: „*Tato úloha prověřuje Vaši slovní zásobu a také dlouhodobou paměť.*“

Způsob ovládní hry: Uživateli budou zobrazeny dva sloupce, v prvním sloupci budou vypsány skupiny slov, ve druhém budou názvy barev, přičemž vždy jednu barvu (jedno slovo) bude možné spojit s jednou skupinou slov v prvním sloupci tak, aby tato slova tvořila se spojenou barvou spojení, které je běžně užíváno. Uživatel přetažením barvy z druhého sloupce na skupinu slov ve sloupci prvním vytvoří spojnicí, čímž bude barva přiřazena ke skupině slov. Pro změnu bude možné znovu barvu přetáhnout na jinou skupinu, stará spojnice zaniká a místo toho bude vytvořeno nové spojení.

Úprava pro aplikaci: Zjednodušení spočívá v přiřazování slova, které se slovy prvního sloupce tvoří ustálené spojení.