

## Sovelluksia 3–5 -vuotiaille ja heidän kanssaan työskenteleville

### **Parking Cars**

*Pelissä on tarkoitus koota tie, jotta auto pääsee ajamaan parkkipaikalle. Päättely, hahmottaminen, looginen ajattelu*

Erilaisia **palapelejä**, esim. **SpacePuzzle**, **SeasonPuzzle** (Scot Adelman). Peleissä 9 palaisia palapelejä. Mahdollisuus tehdä omasta kuvasta sovelluksella **PuzzleMaker**.

### **Beebot**

*Ohjelmoinnin opetteluun, looginen päättely, syy-seuraus -suhde  
Toimii samalla periaatteella kuin oikeat Beebotit. Vaikeusasteeltaan erilaisia tasoja. Voidaan pelata myös pienen ryhmän kanssa yhdessä screenille heijastettuna.*

### **Citymals Lite**

*kielen kehitys, nimeäminen, puhumaan rohkaiseminen.  
Sovelluksessa tapahtuu asioita sitä mukaa, kun lapsi puhuu. Lapsi voi sanoittaa mitä kuvassa juuri tapahtui ja näin tarina jatkuu automaattisesti. Esim. kissa juoksee. Ikäsuositus n. 3+, soveltuu S2 -lapsille*

### **Eskarisokkelo 123**

*Hienomotoriikka, päättely  
Visuaalisesti miellyttävä. Tarkoitus kuljettaa hahmo sokkelon läpi. Kiva 5-6 -vuotiaille. Ilmaisversiossa vain neljä sokkeloa.*

### **Flow free**

*Pelissä tarkoitus yhdistää samanväriset pisteet.  
Simppeleitä, mutta koukuttava peli. Paljon kenttiä ja eri haastetasoja. Sopii monen ikäisten kanssa pähkäiltäväksi.*

### **Hauskat kasvikset**

*kasvisten tunnistaminen, nimeäminen, tabletin hallinta/sorminäppäryys, syy-seuraus -suhde, hahmottaminen. Sovelluksessa mm. pestään perunoita, pilkotaan kurkkua, viedään varjokuvan perusteella kasvis oikealle paikalleen, harjoitellaan laskemista. Ikäsuositus 2-4 v.*

### **Kidoko My Emotions**

*Sovellus on englanninkielinen. Siinä käydään tunteita läpi, esim. iloinen, surullinen, vihainen. Hahmo näyttää, miltä mikin tunne näyttää. Tätä voisi katsoa vaikka yhdessä heijastettuna seinälle tunteista keskustelun tueksi. Esityksen voi pysäyttää haluamaansa kohtaan ja toistaa. Lisäksi muistipeli. Ei mäännöksiä.*

### **Memory Monster (Sweet Monster Memory Game)**

*Hauska monsteriteemainen muistipeli. Kolme eri tasoa. Voi pelata vaikka kaverin kanssa.*

**Molla ABC**

*Kirjainten ja numeroiden hienomotorinen harjoittelu. Tätä suosittelevat myös toimintaterapeutit! Yksinkertainen, selkeä ja motivoiva.*

**Myyrän mielikasvikset**

*kasvien tunnistaminen/nimeäminen, ruokakasvatus. Sovelluksessa voi valita minkä vuodenajan kasviksia tutkitaan. Löytyy myös valmiita tehtäviä/leikkejä kasvattajien tueksi. Suosittelevat sovellusta enemmän kasvattajan käyttöön/tutkimiseen yhdessä lasten kanssa. Ikäsuositus 4+ v.*

**Möllit**

*ongelmanratkaisu, looginen ajattelu, yhteistyötaidot. Pelissä tulee liikuttaa neljää otusta reittiä eteenpäin ja avalla esteitä tieltä. Peliä voi pelata yksin tai kaverin kanssa yhdessä pohtien. Ikäsuositus 5+v.*

**Quiver**

*Herätä värityskuvat eloon. Tämä on kiva ja lapsia innostava sovellus. Värityskuvia voi tulostaa Quiverin sivuilta netistä. Huom. vain osa on maksuttomia.*

**Sequences**

*Ensin – sitten, sarjoittaminen. Oikeita kuvia ja tapahtumasarjoja. Ikäsuositus 4-6 v.*

**Animal Muddle**

*Pelissä kootaan eläin eri ruumiinosien avulla. Eläinten ja ruumiinosien nimeäminen, eläinten ääntely, hauskat eläimet. Ikäsuositus 3-5v.*

**PumiLumi A-hide-and-peek-adventure**

*Pelissä etsitään erilaisia eläimiä, löydätkö kaikki? Nimetään eläimiä ja niiden värejä yhdessä. Ikä 3+*

**Fun Learning Picture Puzzles**

*Vastakohtien opetteluun. Sovelluksessa opetellaan myös mistä eri tuotteet on tehty. Sopii heijastettavaksi seinälle ja ryhmässä katsottavaksi. 4+*

**ToddlerKidsGame – Smart Baby 2 Sorter**

*Ilmaisversiossa auki kolme tasoa. Asioita lajitellaan värin ja muodon mukaan. 2-4v.*

**Bamba Burger**

*Kokoa oma hampurilainen! Mitä laitetaan väliin? Millaiset perunat annokseen mukaan? Mitä juomaa otat? Lopuksi määrittele sille hinnan ja maksat sen. 4+*

**Animal Doctor (Jungle & Safari)**

*Ilmaisversiossa pääsee hoitamaan kirahvin tai sarvikuonon kuntoon. Kehittää hienomotoriikkaa sekä ongelmanratkaisukykyä.*

**Animal Kindergarten Math**

*Luvut 1-10, värit, muodot. Soveltuu 5+ ja myös heijastettuna seinälle yhdessä tehtäväksi.*

**Autism iHelp Opposites**

*Sovelluksessa opetellaan vastakohtia valokuvien avulla. Kielen kehityksen tueksi. Voidaan heijastaa seinälle ja katsoa yhdessä.*

**Where is my hat?**

Voidaan pelata yksin tai kaksin. Kehittää tarkkaavaisuutta ja reaktiokykyä. Yksinpeli soveltuu 3-4 v, kaksin peli 4+. Löydä samanlainen hattu!

**Fast: 2 player game.**

Kahdestaan pelattava peli. Kumpi löytää ensin kuvion, joka on molemmilla? Hauska peli +4v.

**Magic Fluids Lite.** Rauhoittava ja kiinnostava peli, jossa iPadin näytöllä voit tehdä erivärisiä kuvioita. Kuviot muodostuvat kuin nestemäisellä väriaineella iPadin näytölle. Erilaisia nopeus, väri ja "aine" vaihtoehtoja.

**Fluid.** Samantyyppinen peli kuin edellä mainittu. Muutamia säätömahdollisuuksia, esim. nopeutta voi vaihdella.

**Spin-n-Move.** Sovelluksessa on neljä erilaista "onnenpyörää", joita pyörittämällä valikoituu uusi liike sovelluksessa mm. eläimet näyttävät mallia liikkumiselle. Toimii hyvin heijastettuna seinälle tai vaikka odottelujumpaksi.

**Lil Fitness.** Sovelluksessa jokaiselle viikonpäivälle eri eläimen pitämä lyhyt jumppa. Toimii hyvin heijastettuna seinälle sekä odottelujumppana iPadilta.

**Jungle Gym 1 ja 2.** Sovelluksissa lapset liikkuvat viidakossa. Lapset näyttävät eläinten kanssa erilaisia liikkeitä, joita matkimalla päästään pelissä eteenpäin. Toimii hyvin heijastettuna seinälle.

