



EMYSTM

KATALOG 2026





ROBOT EMYS

Roboty EMYS wspierają naturalny rozwój dziecka. Zostały opracowane tak, aby pomóc maluchom w nauce języka angielskiego. Wspierają podejście multisensoryczne, w którym wirtualny, cyfrowy świat spotyka się z rzeczywistym, a nie zastępuje go.

EMYS jest urzeczywistnieniem wymagowanego przyjaciela dziecka. Towarzyszy mu w jego samodzielnym uczeniu się, gdzie nauka odbywa się w jego własnym rytmie. Zastosowanie bezpiecznych dla dzieci metod grywalizacji zapewnia im stały kontekst do ćwiczenia języka angielskiego i stymuluje głębokie uczenie. Co więcej, EMYS dba o prywatność Twojego dziecka i jest w pełni funkcjonalny nie będąc podłączonym do Internetu.



Baw się

Ucz się



Pokochaj



...zmieniaj i kształtuj przyszłość



Niezastąpione wsparcie na wszystkich poziomach angielskiego dzięki:

- immersji językowej,
- ekspozycji na brytyjski akcent,
- nauce przez zabawę,
- ...dostępnej już dla najmłodszych uczniów.



EMYS to nie tylko nauka języka angielskiego. Nauczyciele z ponad **700** szkół i przedszkoli w Polsce potwierdzają, że EMYS wzmacnia u dzieci:

- zdolność samodzielnego uczenia się,
- umiejętność komunikacji,
- zdolność do pracy zespołowej,
- produktywność,
- łatwość przystosowywania się,
- znajomość cyfrowych technologii,
- zdolność do przełamania bariery językowej.



Wyjątkowe i niezastąpione wsparcie dla najmłodszych, dzięki któremu zaobserwowano:



wymierny wzrost wewnętrznej motywacji do nauki języka angielskiego,

wzrost aktywności produkcji językowej,



potencjał do zapewnienia równej dostępności do nauki, także u dzieci z różnymi niepełnosprawnościami i zaburzeniami.



Aktywna fizycznie interakcja z robotem, bez uzależniania i efektów ubocznych.





EMYS potrafi rozpoznać
wszystkie swoje akcesoria.



Unikalne połączenie świata wirtualnego
ze światem fizycznym zapewniają:

- bezpieczeństwo cyfrowe,
- praktyczne uczenie się,
- aktywne zanurzenie
w języku.





I'm hungry, can you make a smoothie for me?

Is it clean or dirty?

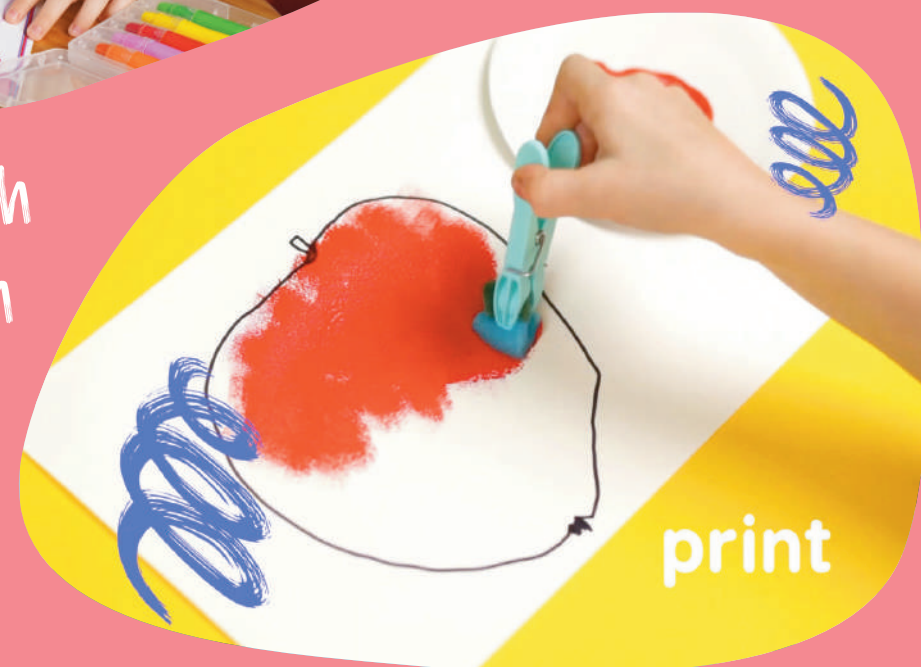


Od intuicyjnych i zrozumiałych poleceń...

My tummy hurts. Use some medicine.



...do aktywnych i kreatywnych zabaw.



print





EMYSwerson

W klasie EMYSwerson, nauczyciele mają więcej przestrzeni na obserwację, ocenę pracy i postępu każdego dziecka. Pakiet robotów EMYS można wdrożyć w różnych konfiguracjach w zależności od potrzeb, takich jak:

- samodzielna praca na stanowiskach play&learn,
- praca w małych grupach (maks. 2-3 osoby/robot) na stanowiskach play&learn,
- aktywności na indywidualnych stanowiskach play&learn wokół wspólnej zabawy,
- indywidualne lub rotacyjne organizowanie stanowisk play&learn, gdzie część dzieci pracuje z nauczycielem nad wprowadzeniem nowych treści, a pozostałe nad ich utrwalaniem,
- realizowanie klasycznych scenariuszy zabaw wokół jednego robota.

W klasie EMYSwerson dziecko jest w centrum swojej edukacji. Ten wyjątkowy sposób organizacji zajęć:

- stwarza dzieciom więcej przestrzeni do naturalnego rozwoju i nauki we własnym rytmie,
- pozwala dzieciom być osobami sprawczymi aktorami posiadającymi autonomię w uczeniu się.



Interacting with EMYS

The children will:

- continue to independently sustain interaction with EMYS by following his verbal and visual instructions
- learn to use the colour dice to make a choice
- learn to prepare art materials, fold, draw, colour, paint, and cut out
- learn to use the green and red sticks to move the instructions forward or to move backwards
- enjoy the photo taken by EMYS in appreciation of their work

Before the lesson: Prepare the art supplies required for the art activity. These are: paints, a paintbrush, markers, scissors and paper. If your school does not have enough paints, paintbrushes, markers or scissors for each child, you can ask the children to bring in their own from home.

What game 7 is about: There are three art activities to choose from. Choose the activity you wish to complete by touching the screen with the corresponding side of the colour dice. EMYS will tell the children which items they should prepare and tell them how to do the activity. You can use the green and red sticks to move the instructions forward or backwards.

1



Revise STEP 6 and play the song
Play the song. Ask the children to sing and do the actions/gestures the children learned in the previous lesson.



20

2

Activity Book, pages 26 - 27

As an introduction to an art activity the children will be asked to circle the things which they need to make a fruit stamp. On page 27 show the children how they need to decide which picture is number 1, 2, 3 and 4 by drawing a line to the numbers at the bottom of the page. The first example is done for them.



3

Choose an art activity

Activate step 7 and as a class, choose an art activity by voting. Show the children the pictures of each individual art activity and then ask them to choose.



4

Prepare the art supplies

Start the art activity, and draw the children's attention to EMYS' screen as he shows the supplies that will be needed for the chosen activity. Once the children have watched the part of the film showing what they will need, encourage them to come to you and ask for the things they are missing in English, for example, 'Scissors, please'. The children may need prompting and/or reminding of how to need prompting and/or reminding of how to say the words.

6

Take a photo

EMYS will take a photo of the children's artwork at the end of the art activity. Ask the children to hold their artwork and to arrange themselves in such a way that all of them will fit into the picture.



7

Activity Book, pages 28 - 29

Ask the children to open their books to page 28. With the help of the first example show the children how they need to draw a line from the art activity to the required art supply. Encourage the children to say the words.



21

Dla nauczycieli

Dla rodziców

Scenariusze zajęć
i poradniki
dostępne są
w aplikacji
mobilnej



Planet Stop 1

EMYS will show you how to play
and say the words.

Interacting with EMYS:

Your child will:

- sustain interaction with EMYS
- independently answer questions
- record his/her answers to EMYS' questions

English language outcomes:

Your child will:

- follow a story and learn to understand words and structures presented in story context: What's this? A cat, a dog, a rabbit, a parrot.
- learn to recognise, repeat and record the words: a cat, a dog, a rabbit, a parrot
- learn to pronounce the new words
- learn to understand and follow EMYS' instructions

What game 1 is about:

In this game EMYS will show animals hidden around the city. Your child's task is to identify the hidden animal and touch the screen with the corresponding card. The children are asked to repeat the name of the animal.

Game 1 is about:

EMYS will show animals hidden around the city. Your child's task is to identify the hidden animal and touch the screen with the corresponding card. The children are asked to repeat the name of the animal.

1

Explore the content of the 'At the Vet' box.
Open the box 'At the Vet' and explore the content of the box with your child.



2

Say 'Hello' and look after EMYS

Ask your child to greet EMYS with a cheerful 'Hello.' This will be your next set after 'The Washing Machine' and your child will have unlocked the cleaning game. Make sure your child has got a soft cloth with which he/she will look after EMYS i.e. clean his sides, head or tummy.



3

Find the number on the dice.
Look at the dice together and show the numbers. Encourage your child to independently find no. 1 on the dice.



4

Activate STEP 1

Spread the animal cards on the table. Ask your child to touch the screen with no. 1 on the dice. EMYS will show one by one parts of the city animals: a cat, a dog, a rabbit, a parrot. It is your child's task to identify the animal and to find the needed card. When your child touches the screen to repeat it, and to find the needed card, EMYS will say the word and ask your child to repeat it. A progress bar will appear on the right side of the screen. EMYS will record the word repeated by your child and not just for the result. Remember to praise the child for the effort and not just for the result. This word will be repeated by your child in many other new contexts and by the end of the set your child will be able to say the word very well.



5

The EMYS Activity Book, page 1

Ask your child to open the Activity Book on page 1 and to write his/her name. Keep touching EMYS to keep him happy and entertained. Ask your child to show EMYS the page with his/her name and to say 'Hello, EMYS.'



6

Revision, STEP 1

Encourage your child to independently activate STEP 1 again and to proceed with the game all on his own.



7

EMYS Activity Book, pages 2 & 3

Ask your child to colour the cat and find the sticker with the word 'a cat'. Ask him/her to say the word and if he/she needs help, ask your child to touch the screen with the card 'a cat'. Similarly, on page 3 ask your child to draw a line to the right picture and say the word 'a cat'.



8

EMYS Activity Book, pages 4 & 5

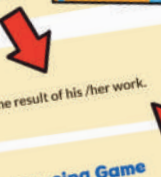
Tell your child to draw a line from the body parts of animals to the right animals. As a reward children can stick the animal stickers and try to say the words. EMYS and the animal cards can help them.



9

Show the pages to EMYS

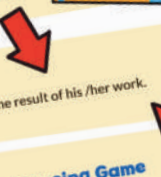
Ask the child to stroke EMYS on his head and show the result of his/her work.



10

OPTIONAL: STARTERS, Memory Sequencing Game

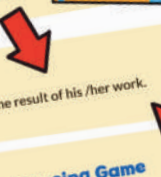
Program EMYS with the animal cards. Tell your child you are going to play a game.



11

OPTIONAL: STARTERS, Memory Sequencing Game

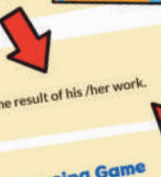
EMYS will show your child the four animals in a certain sequence. It is your child's task to touch EMYS' screen in the same sequence. Encourage your child to say the words and praise him/her for the effort.



12

The end of Planet Stop 1

Say 'Thank you, EMYS' and 'Good-bye' to EMYS and end the first Planet Stop.





Zawartość zestawu:

Interaktywny Pluszowy Ziemniak



14 Interaktywnych Kart Aktywacyjnych



Interaktywna Karta Programująca



12 Interaktywnych Zawieszek



52 Interaktywne Karty



Starter

Zestaw Starter zawiera zbiór popularnych gier dziecięcych, których animatorem jest EMYS. Dedykowany jest głównie zabawom w grupach i może być zintegrowany z różnymi programami nauczania. Gry i ćwiczenia mogą również wykorzystywać akcesoria ze wszystkich zestawów tematycznych, takich jak: The Washing Machine, At the Vet,... Poradniki i instrukcje do zabaw zawarte są w 'Przewodniku dla nauczyciela' udostępnionego z każdym zestawem tematycznym.

W zestawie Starter znajduje się łącznie 15 gier, z czego 10 opartych jest na zasadzie programowania EMYSa z wybranym słownictwem, które nauczyciel planuje wykorzystać na zajęciach. Programowanie odbywa się przy pomocy Interaktywnej Karty Programującej, wybranych przez prowadzącego zajęcia Kart Interaktywnych wchodzących w skład dowolnego zestawu tematycznego. EMYS łącząc gry z instrukcjami językowymi, angażuje dzieci w rozmaite aktywności fizyczne i zaprasza do wspólnej zabawy.



Zestaw w liczbach:

- **398** instrukcji i zwrotów motywacyjnych
- **210** pytań i poleceń
- **52** słów i wyrażen tematycznych

Przykładowe instrukcje:

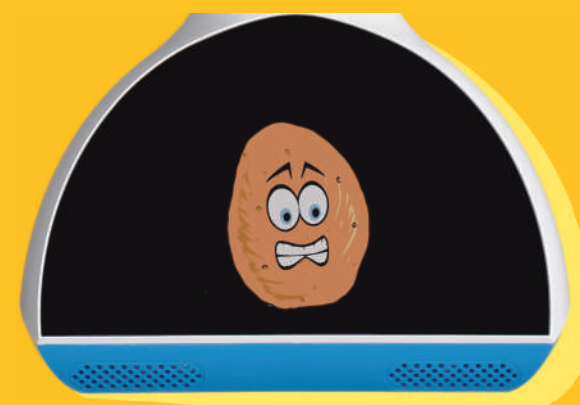
"Look at my screen. What can you see?"
"Choose a number:"
"Let's count!"

Przykładowe pytania i polecenia:

"Wednesday is before Thursday. Is it true or false?"
"Cross the room if you've got a teddy bear."
"Have you got two hands?"

Przykładowe zwroty motywacyjne:

"Wow! That's right!"
"You've got it! Well done!"
"Congratulations! You were the fastest!"





At the Vet

Małe dzieci uwielbiają wcielać się w role dorosłych i identyfikować się z lekarzem, nauczycielem, inżynierem, pilotem czy... weterynarzem. W zestawie tematycznym At the Vet dzieci wyruszają na misję ratowania rannych zwierząt, zabierają je karetką do kliniki w celu udzielenia pomocy. Dzieci uczą się rozpoznawać zwierzęta leśne i domowe, a przy użyciu odpowiednich medykamentów pomagają im wrócić do zdrowia.

Aby pomóc dzieciom przyswoić wiedzę, do zestawu dołączony jest 48-stronicowy zeszyt ćwiczeń. Ponadto, w zestawie znajduje się samo-przylepny Interaktywny Tag z doktorem. Element ten można przykleić do ulubionej zabawki dziecka lub jego samego. Tag ten, identyfikuje postać, do którego EMYS zwraca się – doktorze.

Zawartość zestawu:

Interaktywna Karta Aktywacyjna



8 Interaktywnych Kart ze zwierzętami



5 Interaktywnych Kart z medykamentami

samo-przylepny Interaktywny Tag z doktorem



Interaktywna Kostka Funkcyjna



Zeszyt ćwiczeń



Zestaw w liczbach:

- 181 instrukcji i zwrotów motywacyjnych
- 42 słów i wyrażen tematycznych
- 117 pytań i poleceń
- 9 intraktywnych gier
- 10 bajek
- 4 zajęcia plastyczne z przewodnikiem
- 1 animowana piosenka i 1 film instruktażowy

Przykładowe instrukcje:

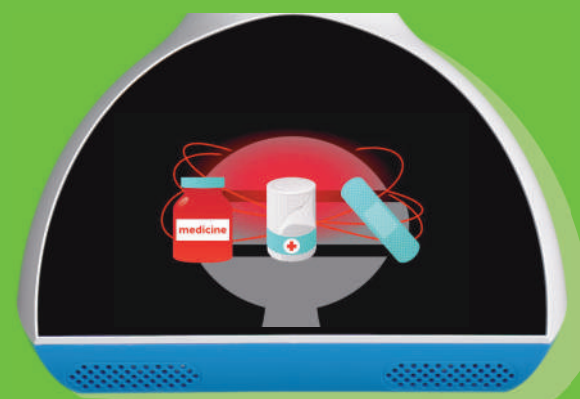
"Poor animals. Let's help them."
"The cat's got temperature."
"Choose a treatment."

Przykładowe pytania i polecenia:

"Can you give me some medicine?"
"Which animal can we help?"
"What can you see?"

Przykładowe zwroty motywacyjne:

"You're a wonderful vet!"
"You're doing great!"
"Excellent!"





The Washing Machine

Dzieci najszybciej uczą się języka w naturalnym otoczeniu, stopniowo zanurzając się w jego brzmieniu i strukturze. Dom jest centrum życia dziecka, gdzie codzienność przeplata się z dziecięcą wyobraźnią. Zestaw tematyczny The Washing Machine skupia się nie tylko na dobrze znanej rutynie prania i sortowania ubrań, ale wprowadza także postaci z innego świata, które odkrywają magię pralki.

Aby pomóc dzieciom przyswoić wiedzę, do zestawu dołączony jest 48-stronicowy zeszyt ćwiczeń i zestaw samoprzylepnych Interaktywnych Tagów, które można przykleić do ubrań dziecka.

Zawartość zestawu:

Interaktywna Karta Aktywacyjna



8 Interaktywnych Kart z ubraniami



8 samoprzylepnych Interaktywnych Tagów

Interaktywna Kostka Funkcyjna



3 Interaktywne Karty tematyczne



Zeszyt ćwiczeń



Zestaw w liczbach:

- **182** instrukcje i zwroty motywacyjne
- **52** słów i wyrażen tematycznych
- **128** pytań i poleceń
- **10** interaktywnych gier
- **10** bajek
- **3** zajęcia plastyczne z przewodnikiem
- **1** animowana piosenka i **1** film instruktażowy

Przykładowe instrukcje:

"Touch my screen with a card."
"Please help me decide."
"Colour the dress pink."

Przykładowe pytania i polecenia:

"Do you want to try again?"
"What have you got?"
"Is it clean or dirty?"

Przykładowe zwroty motywacyjne:

"Excellent! Congratulations!"
"What a lovely dress!"
"Wonderful!"



The Blender

Z zestawem The Blender dzieci uczą się przygotowywać sałatkę i koktajle owocowe. Wcielając się w nową rolę, uczą się nazywać różne owoce, liczyć je i rozpoznawać kolory. Wszystko to za sprawą starannie przygotowanych scenariuszy zabaw, które prowadzi robot EMYS. Dzieci biorą w nich udział wykorzystując załączone do zestawu Interaktywne Pluszowe Owoce.

Aby pomóc dzieciom przyswoić wiedzę, do zestawu dołączony jest 44-stronicowy zeszyt ćwiczeń i zestaw kreatywny wykorzystywany podczas prac plastycznych.

Zawartość zestawu:

Interaktywna Karta Aktywacyjna



8 Interaktywnych Pluszowych Owoców



zestaw kreatywny



Interaktywna Kostka Funkcyjna



Zeszyt ćwiczeń



Zestaw w liczbach:

- 182 instrukcje i zwroty motywacyjne
- 61 słów i wyrażen tematycznych
- 132 pytań i poleceń
- 8 interaktywnych gier
- 8 bajek
- 3 zajęcia plastyczne z przewodnikiem
- 2 zajęcia kulinarne z przewodnikiem
- 1 animowana piosenka

Przykładowe instrukcje:

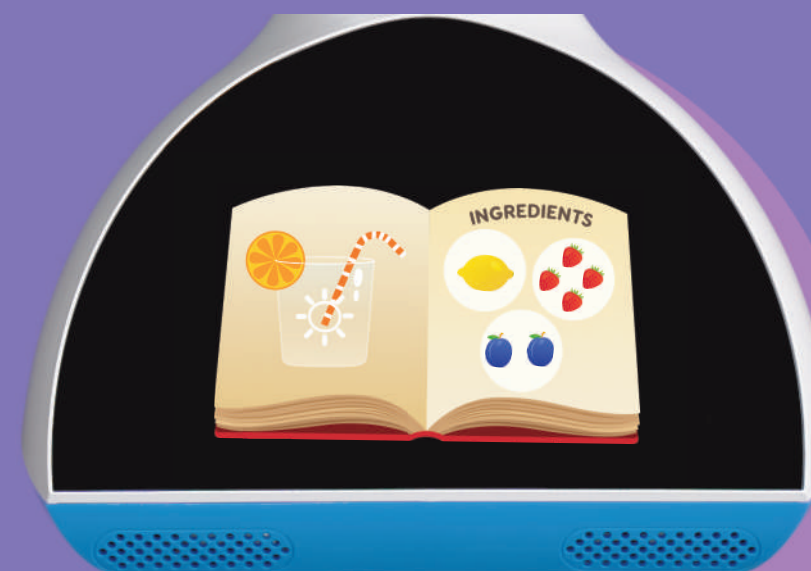
"Look at the basket. What is it?"
 "Let's colour. Colour the apple."
 "Let's count. Count the fruit in the basket."

Przykładowe pytania i polecenia:

"What can we put inside?"
 "How many are there?"
 "Is it yummy?"

Przykładowe zwroty motywacyjne:

"Super! You're doing great."
 "Fabulous!"
 "Hurrah!"





By the Pond

Dzięki temu zestawowi dzieci poznają fascynujące cykle życiowe żab i motyli, biorąc udział w angażujących, interaktywnych aktywnościach. Zaproś swoje dziecko do świata pełnego fascynacji, gdzie przyroda łączy się z językiem, a nauka odbywa się poprzez ruch, kreatywność i radość odkrywania. Zestaw łączy zagadnienia z zakresu przyrody i matematyki w odniesieniu do codziennych, bliskich dzieciom sytuacji. Uczniowie ćwiczą liczenie, dodawanie, odejmowanie, a także porównywanie ilości i wielkości – wszystko to podczas nauki języka angielskiego poprzez zabawę i odkrywanie.

Zestaw oparto na podejściu znanym jako Content and Language Integrated Learning (CLIL) – zintegrowane nauczanie przedmiotowo-językowe. Dzięki temu dzieci jednocześnie rozwijają kompetencje językowe oraz pogłębiają wiedzę z różnych dziedzin.

Zawartość zestawu:

4 Szeleszczące Karty cykl życia żaby



4 Szeleszczące Karty cykl życia motyla



4 Szeleszczące Karty przedmioty tematyczne



Mata edukacyjna



Interaktywna Kostka Funkcyjna



Zestaw w liczbach:

- **43** wyrażenia przyswajane podczas gier
- **72** słowa i wyrażenia docelowe
- **106** instrukcji i zwrotów motywacyjnych
- **12** interaktywnych gier
- **4** projekty kreatywne
- **10** nagrań wideo z prawdziwymi ujęciami przyrody
- **4** dodatkowe pomysły na zabawę po zakupie zestawu do hodowli motyli

Przykładowe instrukcje:

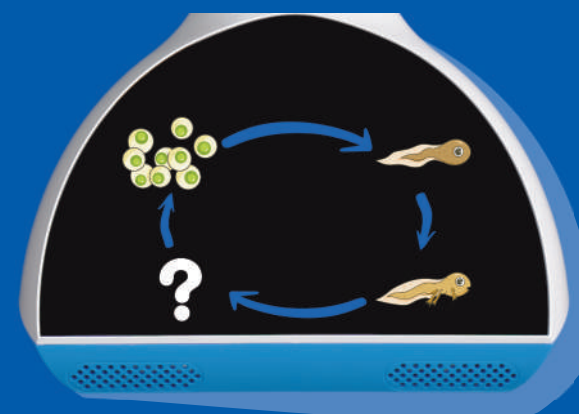
"Seven is an odd number."
"Help me find the missing element."
"Each egg hatches into a tiny tadpole."

Przykładowe pytania i polecenia:

"Do you know how frogs grow?"
"Can you walk like a duck?"
"Is it the right order?"

Przykładowe zwroty motywacyjne:

"Super! You're doing great."
"Brilliant!"
"Excellent!"





**INSECT
LORE**

**Bonus for
"By the Pond"**

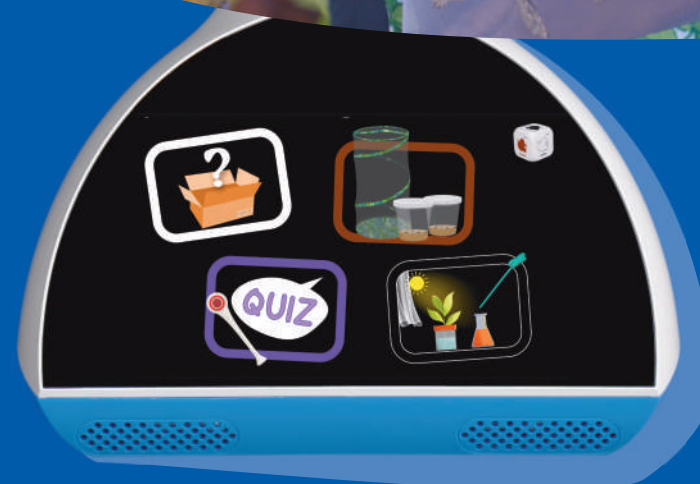


Butterfly Pavilion - Live Butterfly Add-On Kit

Zestaw By the Pond można zamówić z opcjonalnym zestawem Butterfly Pavilion – Live Butterfly Add-On Kit, który pozwala dzieciom doświadczyć pełny cykl życia żywego motyla. Współpracujemy z naszym zaufanym partnerem, firmą **Insect Lore**, która jest wyłącznym dostawcą zestawów do hodowli żywych motyli. Firma ma ponad 50 lat doświadczenia w edukacji opartej na kontakcie z naturą. Zestaw zawiera siedzisko do wielokrotnego użytku oraz jednorazowy voucher do realizacji na żywe gąsienice. Dzięki czemu całe doświadczenie jest ekscytujące, a jednocześnie łatwe do przeprowadzenia w klasie. EMYS wspiera tę przygodę dodatkowymi bonusowymi interaktywnymi grami i aktywnościami.



Zastrzeżenia: Produkt Butterfly Pavilion wspomniany na tej stronie jest oryginalnym, samodzielnym produktem firmy Insect Lore, dostarczanym w kompletnej i niezmięnionej formie. Wszystkie prawa autorskie, znaki towarowe, logotypy oraz prawa własności intelektualnej związane z tym produktem pozostają wyłączną własnością firmy Insect Lore.





Mr Zaggy

W grach Mr Zaggy, robot EMYS angażuje dzieci w interaktywne zabawy stworzone w celu wprowadzenia i nauczania nazw części ciała lub twarzy. Zestaw zawiera 17 elementów, które można używać w opcji gier wokół tematu całego ciała lub samej twarzy. Dzieci ćwiczą refleks, powtarzają i komunikują się z robotem odpowiadając na pytania poprzez wybór odpowiedniej Interaktywnej Karty.

Zestaw, wraz z instrukcjami wideo demonstruje jak przy użyciu piankoliny udekorować i stworzyć własnego unikatowego robota. Spersonalizowany robot nie tylko ożywi kreatywne pomysły dzieci, ale pozwoli im także zbudować wyjątkową więź.



Zawartość zestawu:



Interaktywna Karta Aktywacyjna



przód karty



tył karty

17 Interaktywnych Kart z częściami ciała



Opcja 1



Opcja 2

55 cm

21 cm



Zestaw w liczbach:

- 158 instrukcje i zwroty motywacyjne
- 53 słów i wyrażen tematycznych
- 82 pytań i poleceń
- 6 interaktywnych gier
- 1 zajęcia plastyczne demonstrujące jak spersonalizować robota

Przykładowe instrukcje:

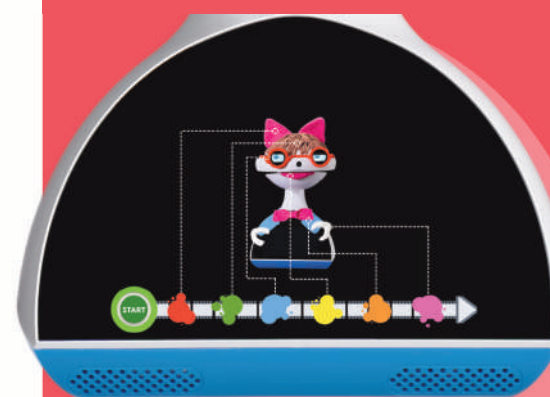
"Look again. What's missing?"
"Let's colour it. Choose the colour."
"Arrange the body parts from top to bottom."

Przykładowe pytania i polecenia:

"What can we put inside?"
"How many are there?"
"Is it yummy?"

Przykładowe zwroty motywacyjne:

"Super! I love my two ears."
"Fantastic! I love my hair."
"That's right! Well done!"





Gym Dots

Najlepszym sposobem na naukę dla najmłodszych jest aktywna zabawa. Maty Gym Dots zostały stworzone z myślą o zastosowaniu metody TPR (ang. Total Physical Response), czyli techniki reagowania całym ciałem. Dzieci słuchają poleceń robota i wykonują wskazane przez niego ćwiczenia.

Maty Gym Dots to gwarancja śmiechu i radości we wszystkich grupach wiekowych na wszystkich poziomach językowych. Z każdą matą Gym Dots uczestnicy powtarzają 6 różnych elementów słownictwa, a także przyswajają niektóre struktury gramatyczne w formie języka wokół wykonywanych podczas zabawy ruchów.

Dostępne tematy:

- **Halloween:** a bat, a witch, a black cat, a spider, a pumpkin, a ghost
- **Christmas:** a star, a reindeer, a Christmas tree, Santa, presents, an elf

...więcej tematów wkrótce.



Zawartość zestawu:

mata Gym Dots



pokrowiec



2 interaktywne zawieszki



"Put your right foot on Santa."
"Put your left hand on the bat."
"Can we move on?"



Gadżety EMYSwesum

Podczas nauki z EMYS dzieci wchodzą w interakcję ze światem fizycznym. Dzięki innowacjom technologicznym, wkraczają w zupełnie nowy wymiar, w którym rzeczywiste otoczenie dziecka jest odbiciem cyfrowego świata EMYSa. Wzajemne powiązanie tych dwóch światów pobudza wyobraźnię malucha i motywuje go do interakcji z gadżetami EMYSwersum.

Wprowadzenie gadżetów EMYSwersum do klasy, wzmacnia związek między światem, w którym dziecko jest aktorem, a kreacjami z wewnętrznego świata EMYSa. Dzieci czerpią wiele radości z zabawy, odczuwają jeszcze głębszą więź z anglojęzycznym przyjacielem, a to stymuluje ich wewnętrzny pęd do nauki

torba na EMYSa

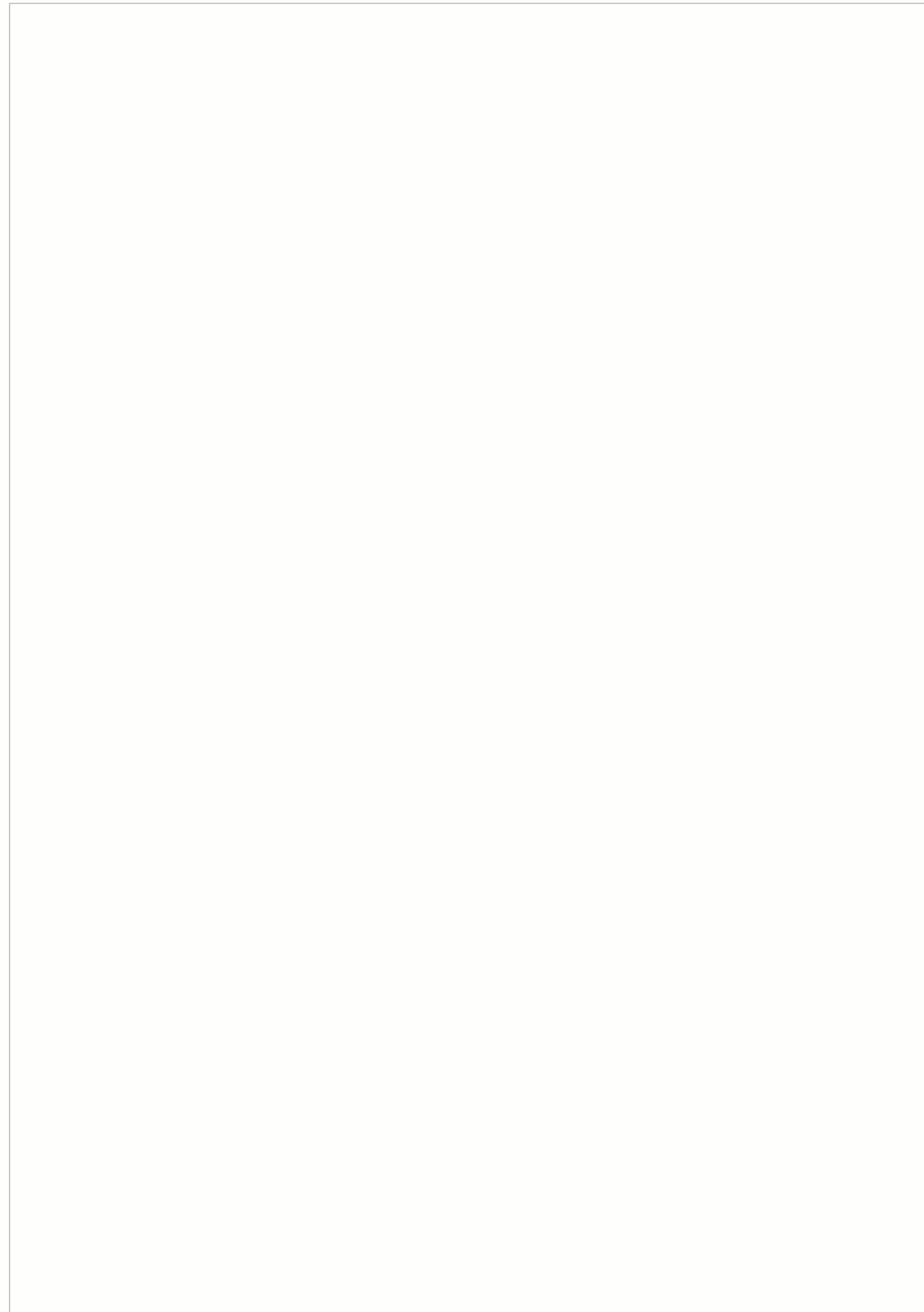
mata piknikowa z EMYSwersum

poduszki z EMYSwersum

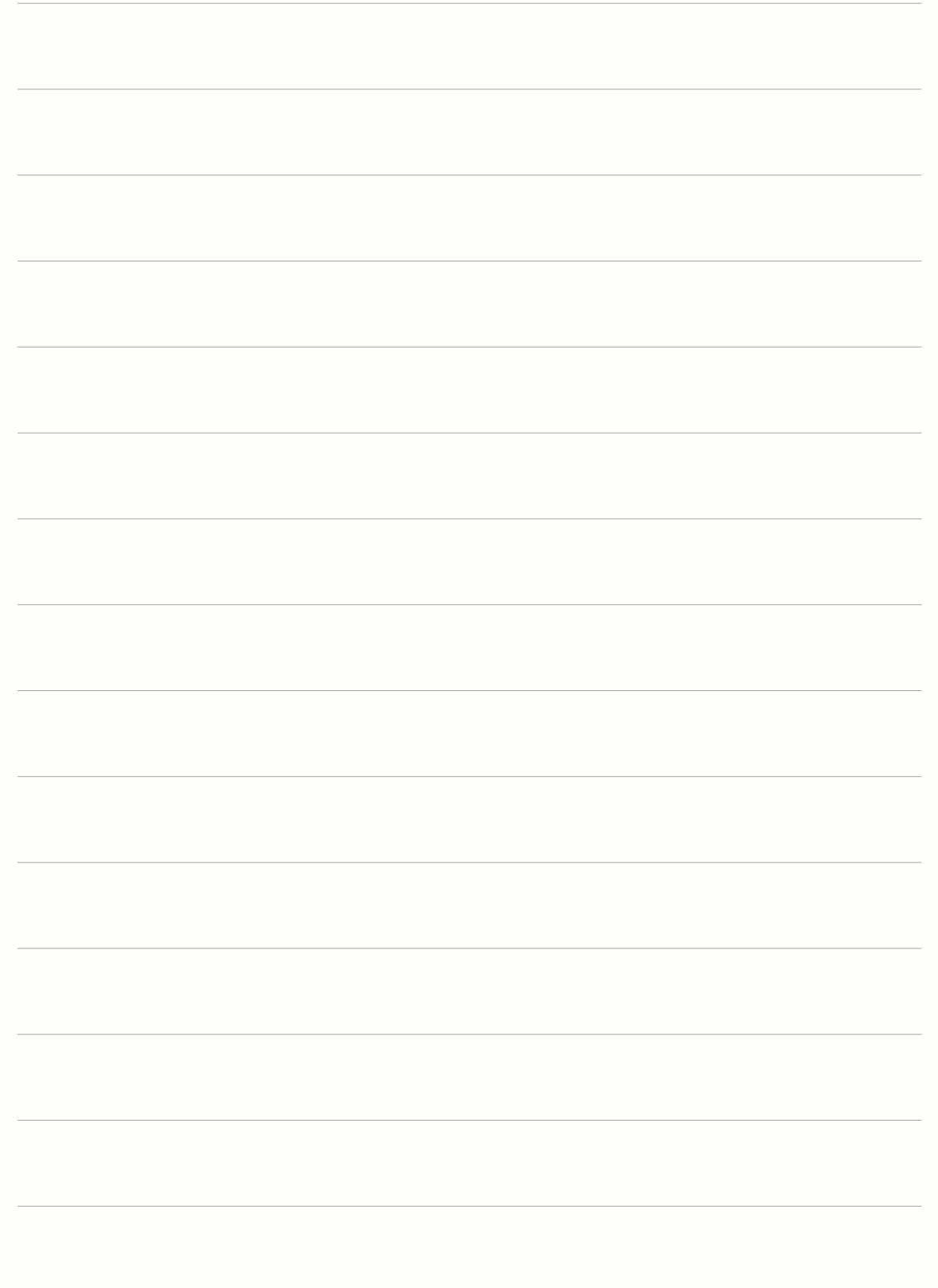
namiot tipi z EMYSwersum

dywan z EMYSwersum

Cennik:



Notatki:



Autoryzowany Partner:

Skontaktuj
się z
nami!



/EMYSrobot



EMYS Sp. z o.o.
Podwale 62a, lok. 014
50-010 Wrocław, POLAND

Wszelkie prawa zastrzeżone © 2026
contact@emys.co
www.emys.co