

INTERAKTYWNA PODŁOGA **FunFloor**

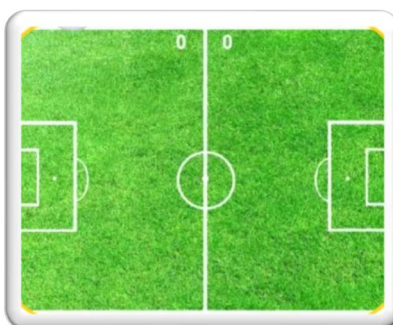


**PAKIET
FUN**

Pakiet FUN to zbiór gier o różnorodnej tematyce, który w najlepszy sposób pokazuje możliwości zastosowania Interaktywnej Podłogi FunFloor. Pakiet tworzy magiczny klimat na wszelkiego rodzaju imprezach okolicznościowych, integracyjnych, w salach zabaw, przedszkolach, szkołach, galeriach handlowych.

1. PINGWINEK

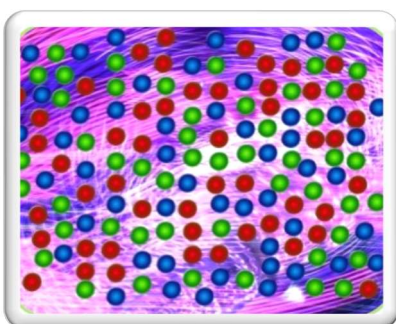

Po wystartowaniu gry na środku pojawia się pingwin. Celem gry jest złapanie jak największej ilości pingwinów w ciągu 30 sekund. Aby złapać pingwina trzeba na niego wskoczyć. Wówczas nowy pingwin pojawia się w innym miejscu.

2. PIŁKA NOŻNA


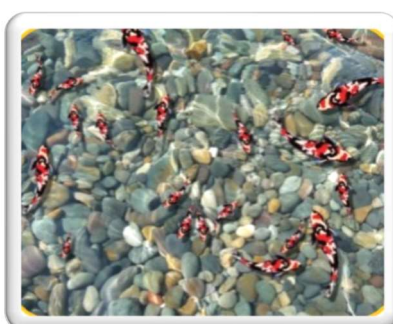
Gra dla dwóch drużyn lub dwóch osób. Polega na strzeleniu gola przeciwnikowi. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza strzeli 3 gole.

3. SPADAJĄCE BALONY

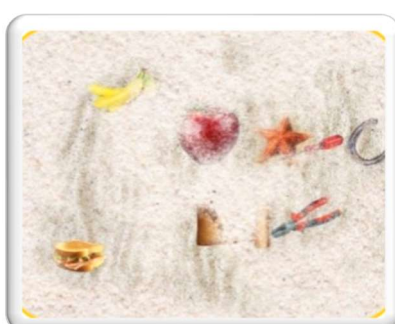

Gra polega na łapaniu spadających balonów. Po złapaniu balony pękają a z ich środka wypadają dwa mniejsze balony, które również należy przebić tak żeby żaden nie spadł na dół.

4. PĘKAJĄCE KULKI


Na planszy znajdują się magnetyczne kulki. Celem gry jest rozgonienie i rozbicie wszystkich kulek tak, aby żadna nie została.

5. RYBKI


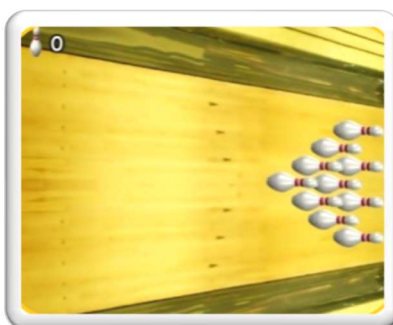
Gra polega na rozgonieniu wszystkich pływających rybek. Trzeba uważać, bo rybki lubią wracać na swoje miejsce.

6. ODKRYWANIE SKARBÓW


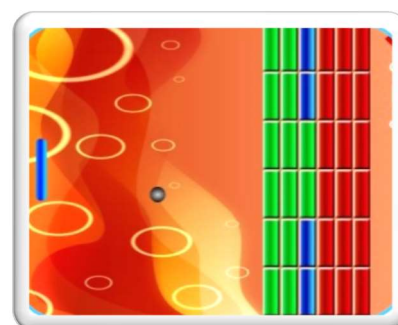
Na plaży pod piaskiem ukryte są różne przedmioty. Gracze siedzą na plaży i odgarniają piasek szukając ukrytych w nim skarbów. Do odgarniania piasku dobrze jest użyć szczotek.

7. GWIAZDKI

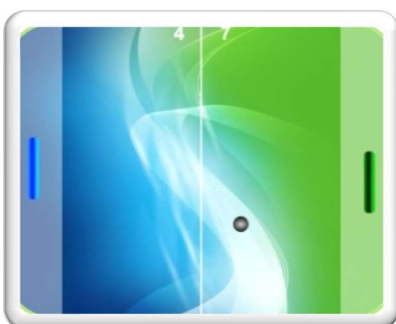

Znajdujemy się w kosmosie. Kiedy wchodzimy na planszę pojawiają się za nami gwiazdki. Musimy przed nimi uciekać, aby żadna nas nie złapała.

8. KRĘGLE


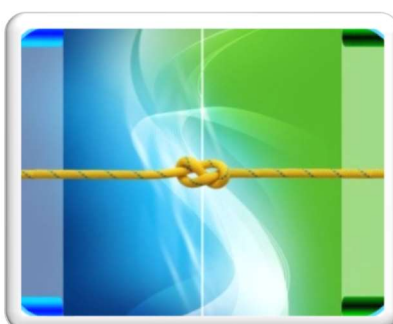
Gra polega na rozbiciu wszystkich kręgli. Każdy gracz ma 3 szansy. Po każdym rzucie wyświetla się wynik.

9. ROZBIJANIE MURKA


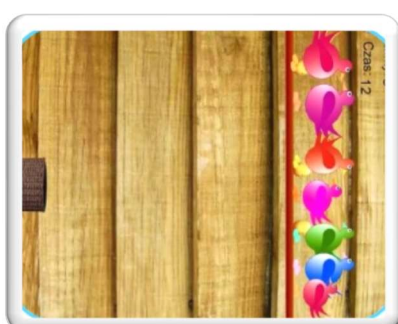
Gra polega na rozbiciu muru piłką odbijaną od paletki. Kiedy gracz nie odbije piłki traci jedną z trzech szans. Z czasem piłka przyspiesza, więc jest coraz trudniej. Gra kończy się w momencie rozbicia wszystkich elementów lub gdy gracz straci trzy szansy.

10. PING-PONG


Gra na dwie osoby. Gracze stoją po przeciwnych stronach i odbijają między sobą piłeczkę. Kto trafi do bramki przeciwnika zdobywa punkt. Gra kończy się, gdy któryś z graczy uzyska 5 punktów.

11. PRZYCIĄGANIE LINY


Gra dla 2 osób. Gracze stoją po dwóch stronach planszy, między nimi rozciągnięta jest lina z związanym na środku węzłem. Żeby wygrać, gracz musi przeciągnąć linę na swoją stronę. Gracz „zielony” przeciąga linę biegając jak najszybciej od zielonego do zielonego przycisku, gracz „niebieski” od niebieskiego do niebieskiego przycisku.

12. ŁAPANIE JAJEK


Gracz staje przed koszykiem i steruje nim przy pomocy nogi lub szczotki. Łapie do koszyka spadające jajka, które znoszą kury. Każde złapane jajko to jeden punkt.

13. BILARD


Na stole bilardowym znajdują się kolorowe bile. Należy wbić bile tak żeby wypełnić wszystkie łuzę. Po wbiciu wszystkich bil wyświetlany jest czas osiągnięty przez gracza.

14. ZBIERANIE MIODU


Na łące znajdują się stoiki z miodem. Zadaniem gracza jest zebrać wszystkie stoiki zanim nadlecą pszczoły. Na planszy pojawiają się nowe stoiki z miodem, gra trwa 30 sekund.

15. WESOŁE BUZIE


Na planszy rozmieszczone są wesole minki, wśród których jedna jest smutna. Zadaniem gracza jest odnalezienie smutną minkę i odczarowanie jej na wesolą. Żeby odczarować minkę, trzeba na nią wskoczyć. Gra polega na odczarowaniu jak największej ilości minek w ciągu 30 sekund.

16. SMUTNE BUZIE

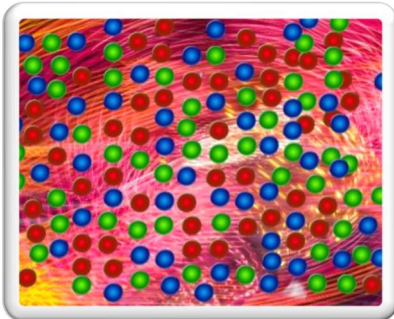

Na planszy rozmieszczone są smutne minki. Zadaniem gracza jest odczarowanie wszystkich smutnych minek na wesole. Gdy odczarowane zostaną wszystkie minki, gracz zdobywa puchar. Celem gry to zdobycie pięciu pucharów. Trzeba jednak się spieszyć zanim minki posmutnieją.

17. PĘKAJĄCE BALONY


Na planszy znajdują się urodzinowe balony. Celem gry jest przebicie wszystkich balonów.

18. BĄBELKI


Spod powierzchni oceanu wypływają bąbelki powietrza. Trzeba złapać je wszystkie tak, żeby żaden nie wyłynął na powierzchnię. Animacja jest spokojna a kojące dźwięki wyciszają grające na podłodze dzieci.

19. KULKI


Cel gry to rozgonienie wszystkich kulek, tak aby nie została żadna z nich. Należy to zrobić szybko, ponieważ kulki powracają na swoje miejsce.

20. GRZYBOBRANIE

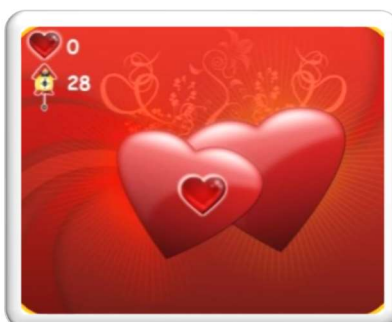

Gra polega na zbieraniu grzybów rosnących w lesie. Wygrywa ten kto zbierze ich jak najwięcej w ciągu 30 sekund. Zadanie utrudniają spacerujące jeże.

21. ZWIERZĘTA

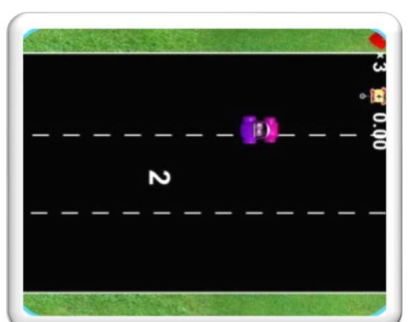

Na planszy znajdują się poszczególne obrazki zwierząt. Po lewej stronie widoczne są trzy przyciski: ptaki, ssaki, owady. Zadaniem dziecka jest wybranie jednego z nich oraz odszukanie wszystkich zwierząt z tej samej kategorii. Gra umożliwi poznanie odgłosów zwierząt. Po wskoczeniu na dany obrazek, usłyszymy dźwięk pasujący do ilustracji.

22. ŚNIEŻYNKI

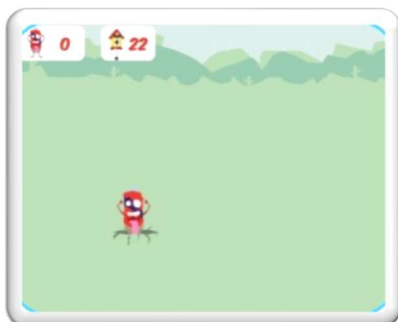

Po wystartowaniu gry na planszy znajdują się płatki śniegu. Celem gry jest rozganie wszystkich śnieżynek. Ze względu na wietrzną pogodę płatki po chwili wracają na swoje miejsce. Trzeba jak najszybciej biegać, żeby rozgonić wszystkie płatki.

23. SERDUSZKA


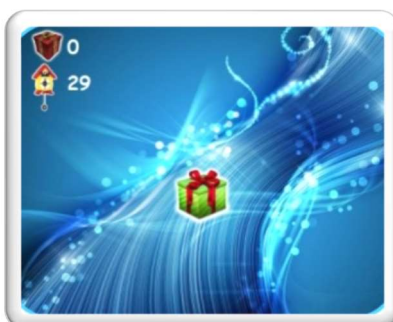
Gra polega na złapaniu jak największej ilości serduszek, które pojawiają się na planszy w ciągu 30 sekund.

24. SAMOCHÓD


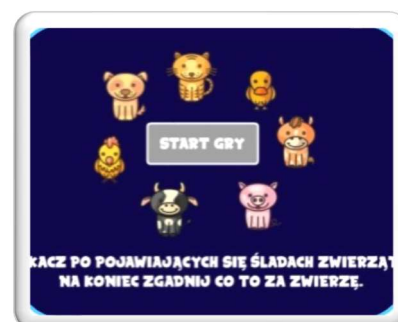
Gra polega na kierowaniu samochodem jadącym po ulicy i omijaniu pojawiających się przeszkód i innych samochodów. Kiedy samochód zderzy się z przeszkodą, gracz traci jedną z trzech szans.

25. POTWOREK


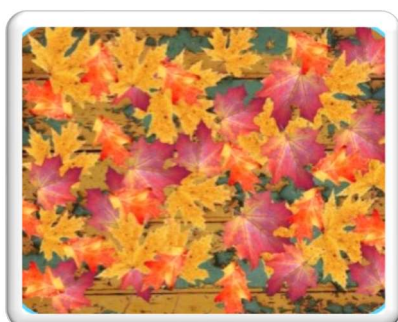
Gra polega na złapaniu wszystkich potworków, które sprytnie chowają się w ziemi. Wygrywa ten kto złapie ich najwięcej.

26. PREZENTY


Gra polega na rozpakowaniu wszystkich prezentów, które się pojawiają w ciągu 30 sekund. Animacja jest idealna podczas imprez urodzinowych.

27. ŚLADY ZWIERZĄT


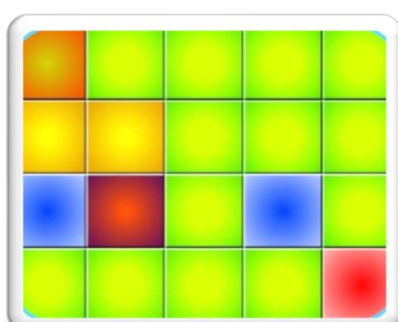
Na planszy pojawiają się ślady jakiegoś zwierzątka. Gdy gracz staje na śladach pojawiają się kolejne. Zadaniem gracza jest iść po śladach, które doprowadzą do zwierzątka. Można zgadywać jakie zwierzątko zostawiło taki ślad.

28. LIŚCIE


Po wystartowaniu gry na planszy znajdują się jesienne liście. Celem gry jest ich rozganianie. Ze względu na wietrzną pogodę liście po chwili wracają na swoje pierwotne miejsce. Do odgarniania dobrze jest użyć szczotek i miotel.

29. ZNAJDŹ RÓŻNICE - EKSPERT

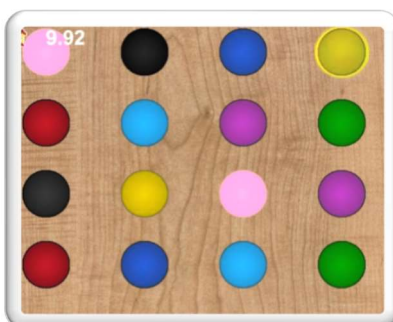

Gra na spostrzegawczość. Polega na znalezieniu 2 różnic między obrazkami. Stanięcie na miejscu różniącym dwa obrazki powoduje zaznaczenie obszaru.

30. DANCEFLOOR


Na planszy rozmieszczone są świecące kwadraty, które zmieniają kolory, kiedy na nich tańczymy. Animacja używana jest jako podłoga taneczna podczas imprez.

31. FIGURY GEOMETRYCZNE

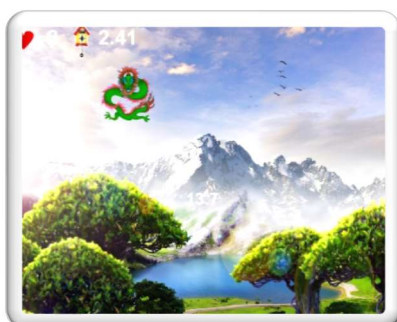

Gra uczy poznawania prostych figur geometrycznych. Zadaniem dziecka jest złapanie w ciągu 30 sekund jak największej figur danego rodzaju. Trzeba omijać inne figury, które odejmują punkty.

32. KOLOROWE PARY


Na planszy widoczne są kolorowe kółka. Gra polega na dopasowaniu poszczególnych elementów zwracając uwagę na kolor, tak aby powstały kolorowe pary.

33. ROBACZKI


Gra zaczyna się od pojawienia się na planszy 3 robaczek. Są bardzo szybkie i zwinne. Zadaniem dzieci jest złapanie jak największej energicznych robaczek w ciągu 30 sekund.

34. SMOKI


Na planszy widzimy krajobraz przedstawiający las, jezioro oraz góry. Nagle pojawia się groźny smok. Musimy tak manewrować swoimi ruchami, aby nie mógł nas złapać. Za każde niepowodzenie tracimy jedno z trzech żyć.

35. PĘDZĄCE ŚLIMAKI


Gra polegająca na przechodzeniu przez ścieżkę na drugą stronę i omijaniu pędzących ślimaków. Gracz wygrywa, jeśli przejdzie 10 razy przez ścieżkę. Gracz traci jedną z trzech szans, jeśli złapie go ślimak.

36. SŁOŃ Z PIŁKĄ


Celem gry jest łapanie piłki pojawiającej się w różnych miejscach planszy. Zadanie utrudnia słoń, który także chce złapać piłkę. Kiedy zdąży zrobić to przed graczem zasypia na krótką chwilę blokując piłkę.

37. SAMOLOT

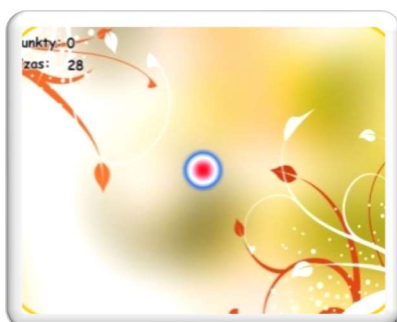

Gra polega na odnalezieniu i złapaniu samolotu, który lata pod chmurami. Manewrowanie ciałem (machanie rękami) powoduje rozganianie chmur. Dzięki temu możemy złapać samolot.

38. BOMBKI

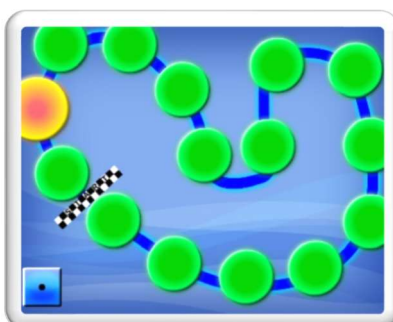

Na planszy rozłożone są bombki choinkowe. Stawanie na bombkach powoduje ich rozbijanie. Trzeba szybko się poruszać, żeby rozbici wszystkie bombki i odstąpić choinkę.

39. MAPY


Gra polega na odkryciu zastoniętego kontynentu i podanie jego nazwy. Gra ma charakter edukacyjny, wykorzystywana jest przy lekcjach geografii. W grze jest 8 plansz do odkrycia.

40. ŁAPANIE KULKI


Gra polega na rozbiciu wszystkich kulek, które pojawią się na planszy w ciągu 30 sekund.

41. PLANSZÓWKA


Na ekranie znajduje się planszówka oraz kostka do gry. Animacja umożliwia dostosowanie zabawy do potrzeb jak i pomysłów nauczyciela. Zadania mogą być zróżnicowane, które zachęcą do aktywności. Kostka umożliwia poruszanie się po planszy. Wystarczy na nią wskoczyć a wskaże ilość kroków, które możemy wykonać po zielonych polach.

42. MALOWANIE

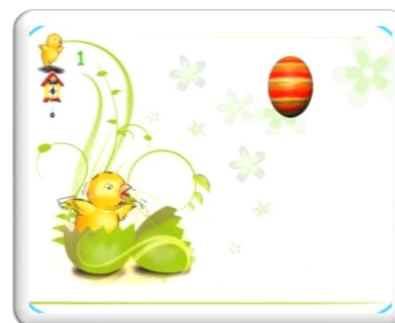

Animacja edukacyjna, w której gracze uczą się rozpoznawać podstawowe kolory: czerwony, zielony i niebieski. Jeden z graczy wybiera kolor do malowania a pozostali chodząc po kartce zamalowują ją.

43. DYNIE


Gra polega na złapaniu wszystkich dyń, które pojawią się na planszy w ciągu 30 sekund. Animacja jest idealna podczas zabaw halloweenowych.

44. MIKOŁAJ

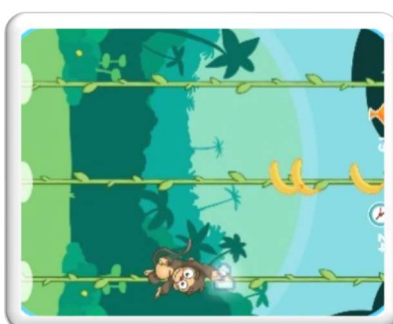

Gra polega na złapaniu wszystkich Mikołajów pojawiających się na planszy w ciągu 30 sekund. Animacja jest idealna podczas zabaw świątecznych.

45. PISANKA


Gra polega na złapaniu wszystkich pisanek, które pojawią się na planszy w ciągu 30 sekund. Animacja jest idealna podczas zabaw przed Świętami Wielkanocnymi.

46. ZIMA W OKNIE


Gra polega na odkryciu krajobrazu za oknem przez zeskrobanie szronu z powierzchni okna. Dzieci mogą używać gąbek, szczotek do wyczyszczenia szyby.

47. SPADAJĄCE BANANY


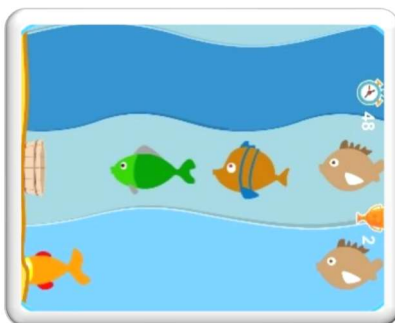
Gra polega na złapaniu jak największej ilości bananów przez małpkę, która przeskakuje między trzema lianami.

48. DINOZAURY


Pod piaskiem zakopane są szkielety dinozaurów. Dzieci siadają na piasku i ich zadaniem jest odśluszenie wszystkich ukrytych elementów.

49. INSTRUMENTY MUZYCZNE


Na planszy znajduje się fortepian, trąbka, gitara i saksofon. Kiedy staniemy na instrumencie usłyszymy jego dźwięk.

50. ŁAPANIE RYBEK


Gra polega na złapaniu do kosza jak największej ilości pływających rybek.

GRY Z PAKIETU FUN

- wpływają na rozwój dzieci
- poprawiają zdolności motoryczne
- rozwijają spostrzegawczość wzrokowo – ruchową
- zwiększają orientację przestrzenną
- poprawiają szybkość reakcji
- zwiększają aktywność fizyczną

