



Interaktywna podłoga FunFloor KATALOG GIER



Interaktywna podłoga FunFloor tworzy magiczny klimat na wszelkiego rodzaju imprezach okolicznościowych, integracyjnych, w salach zabaw, przedszkolach, szkołach, galeriach handlowych itp.



MULTIPLATFORMOWOŚĆ

Cyfrowa zawartość może zostać odtworzona na wielu urządzeniach multimedialnych.



POPRAWA MOTORYKI

Gry i animacje są tak zaprojektowane aby poprawiać motorykę dzieci oraz dorosłych po przez zabawę.



WSPARCIE DLA PLACÓWEK

Nasze podłogi zainstalowane są już w wielu placówkach gdzie cieszą się wielkim powodzeniem.



PRZYJEMNOŚĆ DLA UCHA

Dzięki współpracy ze światowej klasy lektorami wzbogaciliśmy gry o dźwięk dzięki czemu są jeszcze lepsze w odbiorze.



WIELE OSÓB JEDNOCZEŚNIE

Nasze gry i animacje w większości wykorzystują aspekt angażowania większej liczby osób.



NAJNOWSZA TECHNOLOGIA

Przy tworzeniu interaktywnych podłóg FunFloor korzystamy wyłącznie z najlepszego sprzętu na rynku.



Pingwinek



Po wystartowaniu gry na środku pojawia się pingwin. Zadaniem jest złapać jak najwięcej pingwinów w ciągu 30 sekund. Aby złapać pingwina trzeba na niego wskoczyć, wówczas nowy pingwin pojawia się w innym miejscu.

Każdy złapany pingwin to 1 punkt.

Cel: Złapanie jak największej liczby pingwinów w ciągu 30 sekund.

30 sek.

1-4 osób

łatwy

- turniejowa
- zalecany animator
- wspomaga naukę j. obcych

- ruchowa
- spostrzegawczość
- edukacyjna

Piłka nożna



Gra dla dwóch drużyn, lub dwóch osób. Polega na strzeleniu gola przeciwnikowi. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza strzeli 3 gole. Można grać na 2 osoby lub w 2-osobowych zespołach.

Cel: Strzelenie przeciwnikowi 3 bramek.

do zdobycia 3 bramek

2-4 osób

średni

- turniejowa
- zalecany animator
- wspomaga naukę j. obcych

- ruchowa
- spostrzegawczość
- edukacyjna

Spadające baloniki



Animacja 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.

Cel: Gracze nie mogą dopuścić by balony spadły na dół

bez ograniczeń

1-6 osób

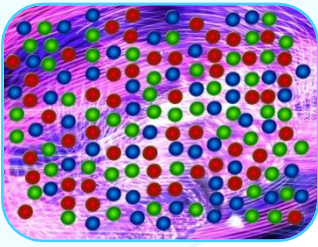
średni

- turniejowa
- zalecany animator
- wspomaga naukę j. obcych

- ruchowa
- spostrzegawczość
- edukacyjna



Rozganie kulek



Na planszy znajdują się magnetyczne kulki. Dotykanie kulek powoduje ich rozganie, ale po chwili kulki wracają na swoje miejsce. Chodzi o to żeby odkryć całe tło pod kulkami.

Cel: próba odgarnięcia wszystkich kulek.

bez ograniczeń

1-6 osób

łatwy

turniejowa

zalecany animator

wspomaga naukę j. obcych

ruchowa

spostrzegawczość

edukacyjna

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.

Przykładowa zabawa: Animator rozdaje szczotki i prosi dzieci żeby odnalazły ukryte pod piaskiem skarby, następnie dzieci opowiadają jakie zastosowanie mają znalezione przedmioty. Kto pierwszy znajdzie ukrytą skrzynię ze skarbami?

bez ograniczeń

1-6 osób

łatwy

turniejowa

zalecany animator

wspomaga naukę j. obcych

ruchowa

spostrzegawczość

edukacyjna

Gwiazdki



Na planszy znajduje się kosmos. Wejście na planszę powoduje pojawienie się wokół osoby gwiazdek. Poruszanie się po planszy powoduje zostawianie za sobą śladu z gwiazdek.

Przykładowa zabawa: uciekanie przed gwiazdkami - gwiazdki parzą w stopy trzeba biegać jak najszybciej żeby żadna gwiazdka nie złapała dzieci.

bez ograniczeń

1-6 osób

łatwy

turniejowa

zalecany animator

wspomaga naukę j. obcych

ruchowa

spostrzegawczość

edukacyjna



Bilard



Na stole bilardowym znajdują się kolorowe bile. Po wystartowaniu gry startuje czas i należy wbić bile tak żeby zapełnić wszystkie łazy. Po wbiciu wszystkich bil wyświetlany jest czas osiągnięty przez gracza.

Przykładowa zabawa: Do wbijania bil można użyć szczotek, kijów bilardowych. Gra na rekordy.

- do wbicia wszystkich bil
- 1-4 osób
- trudny

- turniejowa
- zalecany animator
- wspomaga naukę j. obcych
- ruchowa
- spostrzegawczość
- edukacyjna

Kręgle



Po wystartowaniu gry na planszy znajdują się kręgle. Rzucenie piłki w kręgle powoduje ich zbitie oraz wyświetlenie ilości zbitych kręgli. Rzucamy do momentu, aż rozbijemy wszystkie kręgle.

Przykładowa zabawa: zbitie jak największej liczby kręgli w trzech rzutach, zbitie wszystkich kręgli w jak najmniejszej liczbie rzutów.

- bez ograniczeń
- 1 osoba
- średni

- turniejowa
- zalecany animator
- wspomaga naukę j. obcych
- ruchowa
- spostrzegawczość
- edukacyjna

Przeciąganie liny



Gra dla dwóch osób. Gracze stoją po dwóch stronach planszy, między niby mi rozciągnięta jest lina z zawiązanym 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. Gra dobrze sprawdza się do organizowania turniejów: ćwierćfinały, półfinały, finał.

- bez ograniczeń
- 2 osoby
- średni

- turniejowa
- zalecany animator
- wspomaga naukę j. obcych
- ruchowa
- spostrzegawczość
- edukacyjna



Cybergaj



Gra na dwie osoby, zasady gry jak w ping-pongu. Dwaj gracze stają 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.

Cel: Zdobyć 5 punktów przez jednego z graczy

- do zdobycia 5 pkt.
- 2 osoby
- średni

- | | | | |
|-------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | turniejowa | <input checked="" type="checkbox"/> | ruchowa |
| <input type="checkbox"/> | zalecany animator | <input type="checkbox"/> | spostrzegawczość |
| <input type="checkbox"/> | wspomaga naukę j. obcych | <input type="checkbox"/> | edukacyjna |

Instrumenty muzyczne



Animacja poznawanie instrumentów muzycznych. Stanięcie na danym instrumencie: fortepian, trąbka, gitara, saksofon powoduje włączenie losowej melodii granej przez dany instrument. Dzięki temu gracze uczą się rozpoznawać dźwięki instrumentów muzycznych.

- bez ograniczeń
- 1-4 osób
- łatwy

- | | | | |
|-------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|------------------|
| <input type="checkbox"/> | turniejowa | <input checked="" type="checkbox"/> | ruchowa |
| <input checked="" type="checkbox"/> | zalecany animator | <input type="checkbox"/> | spostrzegawczość |
| <input type="checkbox"/> | wspomaga naukę j. obcych | <input checked="" type="checkbox"/> | edukacyjna |

Odgarnianie liści



Po wystartowaniu gry na planszy znajdują się jesienne liście. Dotykanie liści powoduje ich rozganie, ale ze względu na wietrzną pogodę liście po chwili wracają na swoje pierwotne miejsce. Do odgarniania dobrze jest użyć szczotek i mioteł.

Cel: odgarnięcie liści tak żeby żaden nie został na planszy

- bez ograniczeń
- 1-6 osób
- łatwy

- | | | | |
|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|------------------|
| <input type="checkbox"/> | turniejowa | <input checked="" type="checkbox"/> | ruchowa |
| <input type="checkbox"/> | zalecany animator | <input type="checkbox"/> | spostrzegawczość |
| <input type="checkbox"/> | wspomaga naukę j. obcych | <input type="checkbox"/> | edukacyjna |



Łapanie jajek do koszyka



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

Cel: Złapanie jak największej liczby jajek w czasie 30 sekund.

do stracenia 3 żyć

1 osoba

średni

turniejowa

zalecany animator

wspomaga naukę j. obcych

ruchowa

spostrzegawczość

edukacyjna

Literki



Gra dla dwóch osób. Na kwiatkach pojawiają się kolejno literki alfabetu dla jednego gracza pomarańczowe, dla drugiego gracza niebieskie. Wygrywa gracz, który zbierze szybciej cały alfabet. Gra edukacyjna dla dzieci poznających litery.

Cel: zebranie wszystkich kolejno pojawiających się liter alfabetu

do zebrania wszystkich liter alfabetu

2 osoby

średni

turniejowa

zalecany animator

wspomaga naukę j. obcych

ruchowa

spostrzegawczość

edukacyjna

Cyferki



Na kamyczkach pojawiają się kolejno cyferki od 9 do 0. Zadaniem gracza jest zebrać wszystkie cyferki. Gra edukacyjna dla dzieci poznających cyfry.

Cel: zebranie wszystkich kolejno pojawiających się cyfr

do zebrania wszystkich cyferek

1 osoba

średni

turniejowa

zalecany animator

wspomaga naukę j. obcych

ruchowa

spostrzegawczość

edukacyjna



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 ślady.

Cel: Dojście po śladach do zwierzątka

do momenty dotarcia do zwierzątka

1 osoba

średni

turniejowa

zalecany animator

wspomaga naukę j. obcych

ruchowa

spostrzegawczość

edukacyjna

Szukanie miodu



Na łące znajdują się stoiki z miodem. Zadaniem gracza jest zebrać wszystkie stoiki zanim nadlecą pszczoły i zbiorą je przed graczem. Ciągłe pojawiają się nowe stoiki z miodem, gra trwa 30 sekund.

Cel: Zebranie jak największej ilości stoików z miodem

30 sek.

1-4 osób

średni

turniejowa

zalecany animator

wspomaga naukę j. obcych

ruchowa

spostrzegawczość

edukacyjna

Wesołe buzie



Na planszy rozmieszczone są wesołe buzie wśród, których jedna jest smutna. Zadaniem gracza jest odnaleźć smutną buzię i odczarowanie jej na wesołą. Żeby odczarować buzię, trzeba na nią wskoczyć. Gra polega na odczarowaniu jak największej ilości buziek w ciągu 30 sekund.

Cel: odczarowanie jak największej ilości buziek.

30 sek.

1-4 osób

średni

turniejowa

zalecany animator

wspomaga naukę j. obcych

ruchowa

spostrzegawczość

edukacyjna



Smutne buzie



Na planszy rozmieszczone są smutne buzie. Zadaniem gracza jest odczarowanie wszystkich smutnych buziek na wesole. Gdy odczarowane zostaną wszystkie buzie na planszy gracz zdobywa puchar, chodzi o zdobycie pięciu pucharów. Trzeba jednak się spieszyć zanim buzie posmutnieją.

Cel: zdobycie 5 pucharów za odczarowanie wszystkich buziek na planszy

do zdobycia 5 pucharów

1-4 osób

trudny

turniejowa

zalecany animator

wspomaga naukę j. obcych

ruchowa

spostrzegawczość

edukacyjna

Woda



Na planszy wyświetlona jest woda, kiedy chodzimy po niej zostawiamy ślady takie jak na katuży.

Cel: Wzburzenie całej wody.

bez ograniczeń

1-4 osób

łatwy

turniejowa

zalecany animator

wspomaga naukę j. obcych

ruchowa

spostrzegawczość

edukacyjna

Przebijanie baloników



Po wystartowaniu na planszy rozłożone są balony urodzinowe. Dotykaniem balonów powoduje ich przebijanie, ale w miejsce przeбитych pojawiają się nowe. Trzeba szybko się poruszać żeby przebić wszystkie balony.

Przykładowa zabawa: próba przebicia wszystkich balonów

bez ograniczeń

1-6 osób

bardzo łatwy

turniejowa

zalecany animator

wspomaga naukę j. obcych

ruchowa

spostrzegawczość

edukacyjna



Rozpakowywanie prezentów



Po wystartowaniu gry pojawia się pudełko z prezentem. Wskoczenie na nie powoduje rozpakowanie i pojawienie się go w innym miejscu. Dodatkowo w miejscu po pudełku pojawiają się zabawki, cukierki, samochody, które po chwili znikają. Każde rozpakowanie prezentu powoduje dodanie 1 punktu.

Cel: Rozpakowanie jak największej liczby prezentów w ciągu 30 sekund.

30 sek.
 1-4 osób
 łatwy

- | | | | |
|-------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|-----------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | turniejowa | <input checked="" type="checkbox"/> | ruchowa |
| <input type="checkbox"/> | zalecany animator | <input checked="" type="checkbox"/> | spozrzegawczość |
| <input checked="" type="checkbox"/> | wspomaga naukę j. obcych | <input type="checkbox"/> | edukacyjna |

Bąbelki powietrza



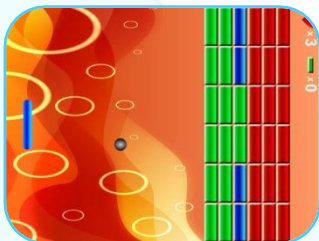
Spod powierzchni ekranu wypływają bąbelki powietrza. Celem jest złapać wszystkie bąbelki tak, żeby żaden nie wypłynął na powierzchnię. Animacja jest spokojna i a kojące dźwięki wyciszają grające na podłodze dzieci.

Przykładowa zabawa: Animator rozsadza dzieci z brzegu ekranu, do którego docierają bąbelki wody. Prosi dzieci o zanurzenie nóg w wodzie i łapanie stopami bąbelków wody.

bez ograniczeń
 1-6 osób
 łatwy

- | | | | |
|-------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|-----------------|
| <input type="checkbox"/> | turniejowa | <input checked="" type="checkbox"/> | ruchowa |
| <input checked="" type="checkbox"/> | zalecany animator | <input type="checkbox"/> | spozrzegawczość |
| <input type="checkbox"/> | wspomaga naukę j. obcych | <input type="checkbox"/> | edukacyjna |

Rozbijanie murka



Gra polega na rozbiciu muru piłką odbijaną od paletki. Gracz staje na linii i porusza paletką odbijając piłkę rozbija kolejne elementy muru. 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 szanse.

Cel: Rozbicie wszystkich elementów muru

do stracenia 3 szans lub wygranej
 1 osoba
 trudny

- | | | | |
|-------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|-----------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | turniejowa | <input checked="" type="checkbox"/> | ruchowa |
| <input type="checkbox"/> | zalecany animator | <input type="checkbox"/> | spozrzegawczość |
| <input type="checkbox"/> | wspomaga naukę j. obcych | <input type="checkbox"/> | edukacyjna |



Pędzące ślimaki



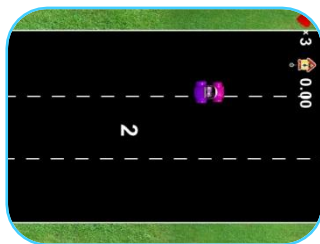
Gra polegająca na przechodzeniu przez ścieżkę na drugą stronę i omijaniu pędzących ślimaków. Gracz wygrywa jeśli przejdzie 10 razy przez ścieżkę. Gracz traci jedną z trzech szans jeśli złapie go ślimak.

Przykładowa zabawa: Animator usadza dwoje dzieci po sąsiednich stronach jezdni i ich zadaniem jest turlanie piłki między sobą tak by nie wpadła na pędzące ślimaki.

- do stracenia 3 szans
- 1-2 osób
- średni

- turniejowa
- zalecany animator
- wspomaga naukę j. obcych
- ruchowa
- spostrzegawczość
- edukacyjna

Samochodzik



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

Cel: Osiągnięcie najdłuższego czasu przejazdu.

- do stracenia 3 szans
- 1 osoba
- średni

- turniejowa
- zalecany animator
- wspomaga naukę j. obcych
- ruchowa
- spostrzegawczość
- edukacyjna

Spadające banany



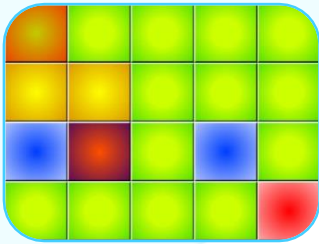
Gra polega na złapaniu jak największej ilości bananów przez małpkę, która przeskakuje między trzema lianami. Na planszy znajdują się trzy aktywne pola - na dole każdej liany. Gdy gracz stanie na danym polu małpka przeskoczy na wybraną lianę.

- 60 sek.
- 1 osoba
- średni

- turniejowa
- zalecany animator
- wspomaga naukę j. obcych
- ruchowa
- spostrzegawczość
- edukacyjna



Dancefloor



Na planszy rozmieszczone są kwadraty. Te, na których tańczymy zmieniają kolory.

Animacja używana jest jako podłoga taneczna podczas imprez.

bez czasu

6 osób

łatwy

- turniejowa
- zalecany animator
- wspomaga naukę j. obcych

- ruchowa
- spostrzegawczość
- edukacyjna

Rybki



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

bez czasu

6 osób

średni

- turniejowa
- zalecany animator
- wspomaga naukę j. obcych

- ruchowa
- spostrzegawczość
- edukacyjna

Kolorowe pianino



Na planszy wyświetlone są kolorowe klawisze pianina. Kiedy po nich chodzimy grają jak prawdziwe pianino.

bez czasu

1-8 osób

łatwy

- turniejowa
- zalecany animator
- wspomaga naukę j. obcych

- ruchowa
- spostrzegawczość
- edukacyjna