



Interaktywna podłoga FunFloor PAKIET REWALIDACYJNY



Interaktywna podłoga FunFloor z pakietem rewalidacyjnym pozwala w pełniejszy sposób wykorzystać możliwości rehabilitacyjne urządzenia oraz stwarza przyjazne środowisko do zabawy dla dzieci z deficytami.



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-wersja łatwa



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

Spadające baloniki wersja łatwa + standardowa



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

Wersja łatwa: balony spadają wolniej po prostej linii, tło jest jednolite

bez ograniczeń

1-6 osób

średni

turniejowa

zalecany animator

wspomaga naukę j. obcych

ruchowa

spostrzegawczość

edukacyjna

Odgarnianie liści wersja łatwa + standardowa



Po wystartowaniu gry na planszy znajdują się jesienne liście. Dotyknięcie liści powoduje ich rozganiecie, 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

Wersja łatwa: liście kontrastują z tłem są łatwiej zauważalne

bez ograniczeń

1-6 osób

łatwy

turniejowa

zalecany animator

wspomaga naukę j. obcych

ruchowa

spostrzegawczość

edukacyjna



Łapanie jajek do koszyka wersja łatwa + standard



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.

Wersja łatwa: Jajka spadają wolniej, nie przyspieszają

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

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

Woda



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

Cel: Wzburzenie całej wody.



bez ograniczeń

1-4 osób

łatwy

turniejowa

zalecany animator

wspomaga naukę j. obcych

ruchowa

spostrzegawczość

edukacyjna

Rozpakowywanie prezentów wersja łatwa + standard



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.

Wersja łatwa:Większe prezenty, wolniej znikają więcej czasu wyświetla się zawartość

30 sek.

1-4 osób

łatwy

turniejowa

zalecany animator

wspomaga naukę j. obcych

ruchowa

spostrzegawczość

edukacyjna

Bąbelki powietrza



Spod powierzchni oceanu wyływają 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

turniejowa

zalecany animator

wspomaga naukę j. obcych

ruchowa

spostrzegawczość

edukacyjna

Perty w muszlach



Gra z zastosowaniem piłki. Na planszy umieszczone są 4 muszle. Co jakiś czas muszle się otwierają, a wewnątrz pojawiają się perty. Rzut piłką w perłę powoduje zdobycie punktu.

Przykładowa zabawa: Ćwiczenie celności – próba zdobycia perty za każdym rzutem piłką, złapanie 10 perł w jak najkrótszym czasie.



bez ograniczeń

1-4 osób

średni

- turniejowa
- zalecany animator
- wspomaga naukę j. obcych

- ruchowa
- spostrzegawczość
- edukacyjna

Grzybobranie wersja łatwa + standard



Gra polega na zbieraniu pojawiających się grzybów. Zadanie utrudniają jeże, które również zbierają grzyby odejmując tym samym punkty zdobyte przez gracza. Dodatkowo należy uważać na sowę śpiącą na środku planszy. Obudzenie jej kończy grę.

Wersja łatwa: Większe grzyby, brak jeża utrudniającego grę

30 sek.

3 osoby

trudny

- turniejowa
- zalecany animator
- wspomaga naukę j. obcych

- ruchowa
- spostrzegawczość
- edukacyjna

Spadające banany wersja łatwa + standard



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

Wersja łatwa: Jednolite tło, wolniej spadające banany.

60 sek.

1 osoba

średni

- turniejowa
- zalecany animator
- wspomaga naukę j. obcych

- ruchowa
- spostrzegawczość
- edukacyjna

Stoń i piłka wersja łatwa + standard



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

Wersja łatwa: Jednolite tło, wolniejszy stoń, stoń nie reaguje gdy się na niego stanie.

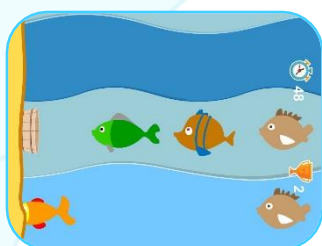


- 30 sek.
- 2-3 osób
- średni

- turniejowa
- zalecany animator
- wspomaga naukę j. obcych

- ruchowa
- spostrzegawczość
- edukacyjna

Łapanie rybek wersja łatwa + standard



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

Wersja łatwa: Jednolite tło, jednolite rybki jednego rodzaju, rybki wolniej płyną i nie przyspieszają w miarę upływu czasu

- 60 sek.
- 1 osoba
- 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