FunFloor

Pakiet Kodowanie

Pakiety gier Kodowanie dla Przedszkoli, Kodowanie dla Klas I-III i Kodowanie dla Klas IV-VIII stanowią wstęp do nauki programowania. Zostały dostosowane poziomem trudności do wieku zarówno dzieci przedszkolnych, jak i uczniów szkół podstawowych.
Gry rozwijają analityczne myślenie, zdolności matematyczne oraz wspomagają pamięć i koncentrację uwagi dzieci.
Pakiety do nauki kodowania spełniają wymagania aktualnej podstawy programowej, a nauka w ruchu sprawia, że metoda nauczania na Interaktywnej Podłodze FunFloor jest dużo bardziej skuteczna i atrakcyjna niż tradycyjne metody nauczania.

1 Prosto do celu

Na planszy rozmieszczone są kwadratowe pola i punkt startowy. Na górze wyświetlony jest szereg komend określających, w którą stronę się kierować aby odkryć skarb. Gracz ma za zadanie przejść po polach tak, aby zaznaczyć całą ścieżkę i dotrzeć do ukrytego skarbu. Trzeba odkryć skarb zanim upłynie czas. Każdy następny poziom to więcej komend. Wersja dla Przedszkoli, Klas I-III i Klas IV-VIII.

2 Matematyczne ścieżki

Wyświetlone są 3 ścieżki zbudowane z pól, na których znajdują się liczby. Zadaniem gracza jest dodać wszystkie liczby na ścieżce, wybrać tą ścieżkę, która ma największy wynik, a następnie przejść nią do celu. Ważne jest żeby szybko liczyć, bo zegar odmierza czas. Kto zdobędzie najwięcej punktów? Wersja dla Przedszkoli, Klas I-III i Klas IV-VIII.

3 Szybka gra

Gra na dwie osoby. Plansza podzielona jest na dwie połowy zieloną i niebieską. Dwójka graczy stoi naprzeciw siebie. Każdemu wyświetla się pytanie albo zadanie do rozwiązania i dwie możliwe odpowiedzi: TAK lub NIE. Każdy z graczy ma 5 koralików we własnym kolorze, jeśli odpowie prawidłowo zabiera koralik przeciwnikowi, natomiast jeśli błędnie, traci swój koralik. Wygrywa ten kto zabierze wszystkie koraliki swojemu przeciwnikowi. Wersja dla Przedszkoli, Klas I-III i Klas IV-VIII.

4 Symboliczne klocki

Cała plansza pokryta jest kolorowymi klockami.
Na górze wyświetla się sekwencja symboli. Zadaniem gracza jest zaznaczyć kolejno klocki przyporządkowane do konkretnych symboli. Trzeba wykazać się spostrzegawczością i zaznaczyć następny klocek zanim skończy się czas.
Wersja dla Przedszkoli, Klas I-III i Klas IV-VIII.

5 Połącz kropki

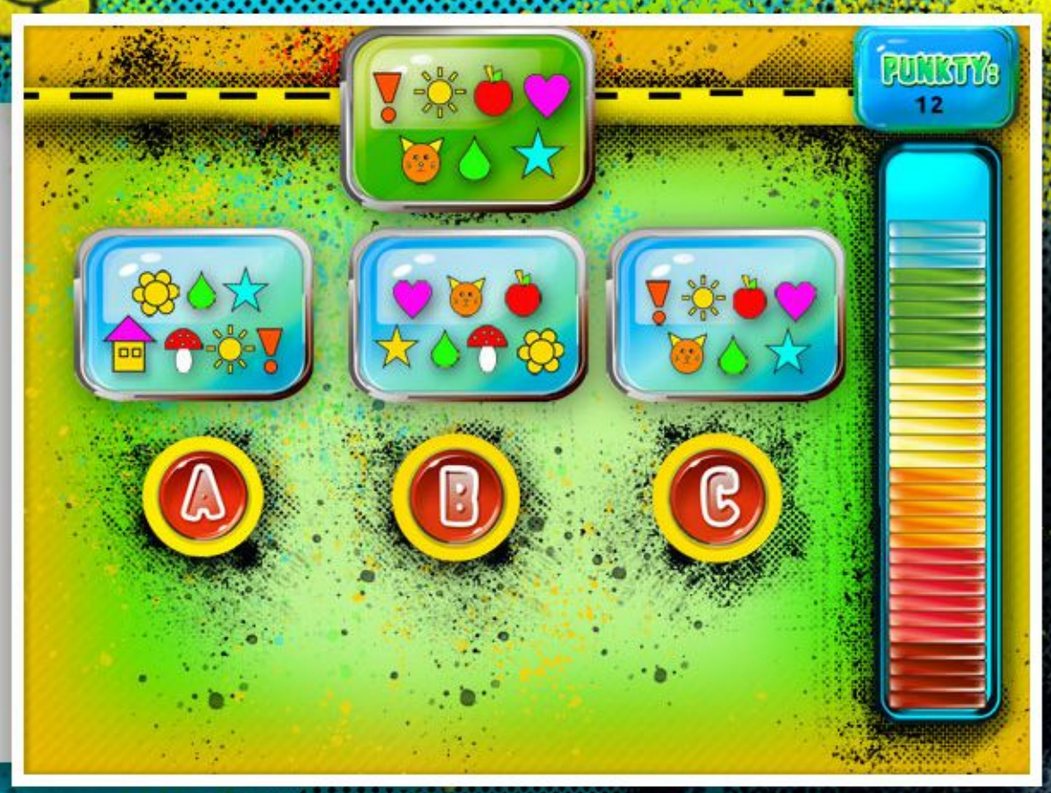
Na planszy rozmieszczone są kropki, z których każda jest podpisana symbolem. Na górze planszy znajduje się legenda z symbolami. Do każdego z nich przypisana jest liczba. Zadaniem gracza jest połączyć kropki w odpowiedniej kolejności. Symbole łączymy w kolejności od najmniejszego do największego.
Wersja dla Przedszkoli, Klas I-III i Klas IV-VIII.

6 Pamięć mistrza

Na planszy wyświetlona jest plansza, a na niej rozmieszczone są różne symbole. Na początku gry podświetlają się i gasną kolejne symbole. Należy zapamiętać kolejność podświetlenia symboli a następnie odtworzyć prawidłowo kolejność wyświetlania. Każdy kolejny etap to większa ilość symboli do zapamiętania.
Kto osiągnie najwyższy poziom mistrza?
Wersja dla Przedszkoli, Klas I-III i Klas IV-VIII.

FunFloor

7 Lustrzane odbicia



Zadaniem gracza jest dopasowanie lustrzanego odbicia do wyświetlanego wzoru kolorowych symboli.
Po każdym prawidłowym dopasowaniu przechodzimy do kolejnego trudniejszego etapu. Pasek odmierzający czas nieustannie się zmniejsza, jedynie prawidłowe wybranie elementu wydłuża pasek odmierzający czas.
Kto utrzyma się w grze jak najdłużej wygrywa.
Wersja dla Przedszkoli, Klas I-III i Klas IV-VIII.

8 Magiczny labirynt

Jeż zbiera zapasy na zimę, aby dotrzeć do swojego domu musi przejść przez magiczny labirynt.
Zaprogramuj jeżowi prawidłową drogę do domu.
Gra zawiera z różne poziomy trudności i kombinacje labiryntów.
Wersja dla Przedszkoli, Klas I-III i Klas IV-VIII.

9 Labirynt smakołyków

Wewnątrz labiryntu ukryte są słodycze, pomóż misiowi zebrać je wszystkie zanim zapadnie noc.
Steruj misiem za pomocą strzałek żeby znaleźć jak najkrótszą drogę.
Wersja dla Przedszkoli, Klas I-III i Klas IV-VIII.

10 Liczbowe platformy

Gra na dwie osoby. Na środku wyświetlona jest liczba. Zawodnicy stają naprzeciwko siebie. Każdy z nich steruje platformą i łapie spadające liczby, które sumują się po opadnięciu na platformę. Zadaniem zawodnika jest złapać liczby w taki sposób, żeby ich suma była równa liczbie zadanej na środku.
Wersja dla Przedszkoli, Klas I-III i Klas IV-VIII.