



FunFloor

INTERAKTYWNA PODŁOGA



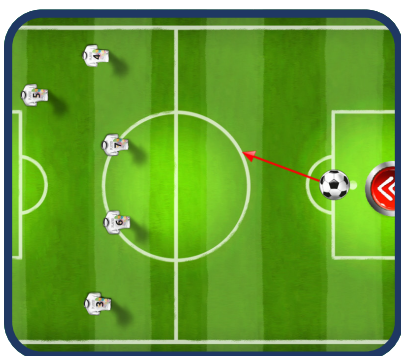
PAKIET SPORT



KATALOG GIER

Pakiet Sport sprawia, że wysiłek staje się przyjemnością, co czyni go idealnym rozwiązaniem dla szkół podstawowych i przedszkoli. Gry sportowe oferowane przez FunFloor nie ograniczają się tylko do typowych dyscyplin sportowych. Zachęcają one do aktywności fizycznej, jednocześnie rozwijając ciało i umysł. Podczas zabawy nie zdajesz sobie nawet sprawy, że spalasz kalorie, po prostu budujesz swoją kondycję.

1. STRZAŁ NA BRAMKĘ



Czy jesteś miłośnikiem futbolu? Odkryj świat piłki nożnej w interaktywnym wydaniu. Ty kontra reszta świata. Wykorzystaj czerwoną strzałkę, aby celować i skierować piłkę prosto do bramki. Zadanie nie jest proste, gdyż przeciwnik posiada solidną obronę. Masz pięć strzałów, aby odnieść zwycięstwo. Naprzód do walki... ole ole!

 30 sekund

 1 osoba

 trudny

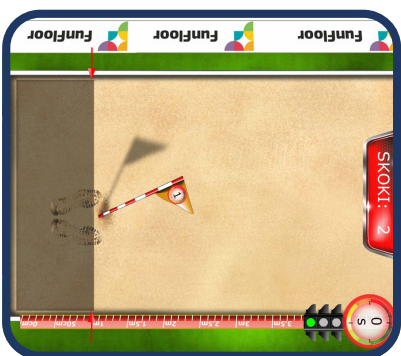
 wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

 rozwija spostrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

 trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

 nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna

2. SKOK W DAL



Znajdujesz się na białej linii startowej. Kiedy włącza się zielone światło, musisz wskoczyć na poruszającą się platformę. Teraz, to twoja kolej, aby pokazać swoje umiejętności. Jaki będzie Twój rekord?

 bez limitu

 1 osoba

 średni

 wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

 rozwija spostrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

 trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

 nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna

3. CZAS REAKCJI



Gra to fantastyczne narzędzie do testowania Twojego refleksu, koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz reakcji. Na planszy znajduje się 7 lampek, które zapalają się w losowym porządku. Twoim celem jest jak najszybsze wygaszenie zapalonego światła. Im sprawniej Ci się to uda, tym wyższy wynik uzyskasz. Do dzieła!

 60 sekund

 1 osoba

 łatwy

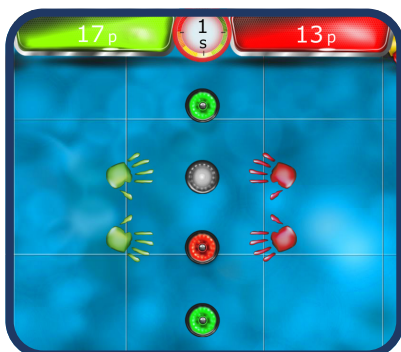
 wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

 rozwija spostrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

 trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

 nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna

4. STARCIE TYTANÓW

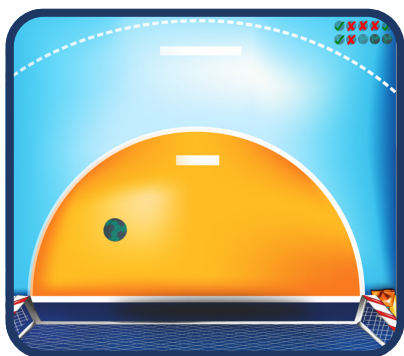


Gra przeznaczona dla 2 odważnych wojowników. Jeśli jesteście gotowi stawić czoła wyzwaniu, umieśćcie swoje dłonie na wyznaczonych obszarach. Gdy zapali się lampka w Twoim kolorze, szybko ją wyłącz, aby zdobyć punkt. Ważne są tutaj wytrzymałość, siła rąk i spostrzegawczość. Poczujcie przepływ adrenaliny!



- | | | | |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

5. BRAMKARZ

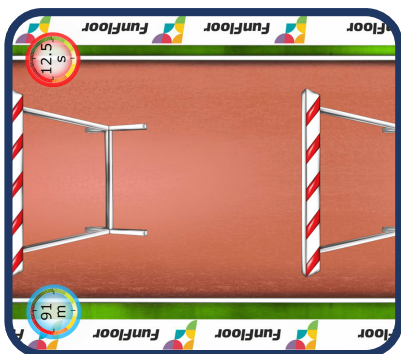


Wciel się w rolę profesjonalnego bramkarza, gotowego do wszystkiego, by zapobiec trafieniu piłki do bramki. Przyjdzie Ci stawić czoła 10 strzałom. To świetna okazja do pokazania zwinności, refleksu i pełnego zaangażowania. Dasz radę? Pewnie bo jak nie Ty to kto?



- | | | | |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

6. BIEG PRZEZ PŁOTKI



Gotowy na intensywne ćwiczenia? W tej grze Twoje tempo i wytrzymałość mają kluczowe znaczenie. Stań na linii START i biegnij przeskakując kolejne płotki. Dystans, który musisz pokonać, to 100 metrów. Jak szybko jesteś w stanie to zrobić? Powodzenia!



- | | | | |
|--|--|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

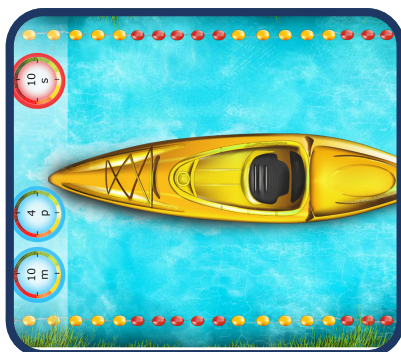
7. SZYBKA PIŁKA



Gra przeznaczona dla dwóch osób. Naciśnijcie START. Boisko podzielone jest na dwie strefy. Waszym zadaniem jest łapanie piłek, które pojawiają się na planszy. Każda piłka ma przypisane punkty. Uwaga! Jeżeli piłka zniknie zanim ją złapiesz, zostaną naliczone punkty karne. Zwycięża ten, kto zdobędzie najwięcej punktów. 3, 2, 1 START!



- | | | | |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

8. WODNA WYPRAWA


Co powiesz na pełne przygód podróżowanie... czy raczej pływanie? Wystarczy, że zasiądziesz wygodnie w kajaku i za pomocą własnych rąk nadasz mu ruch. Płynąć musisz szybko i wytrwale. Każda sekunda ma znaczenie, aby zgromadzić jak najwięcej punktów, które ukryte są na specjalnych flagach. Ahoj przygodo!

 bez limitu

 1 osoba

 łatwy

- | | | | |
|--|---|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

9. DYNAMIKA RUCHU


Na planszy ukazują się cztery symbole: prawa ręka, lewa ręka, lewa stopa, prawa stopa. Naciskaj przycisk zgodnie z wyświetloną ikoną, używając swoich stóp i dłoni. Dynamika ruchu jest tutaj kluczem - im szybciej zareagujesz, tym więcej punktów zdobędziesz. Baw się dobrze!

 30 sekund

 1 osoba

 łatwy

- | | | | |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

10. SIATKÓWKA


Jeśli myślicie o aktywności sportowej, nie może zabraknąć gry w siatkówkę. Gra przeznaczona jest dla 2 osób. Odbijajcie piłkę, starając się przebić ją na stronę przeciwnika. Mecz trwa do momentu zdobycia 5 punktów. Kto pierwszy, ten lepszy!

 bez limitu

 2 osoby

 średni

- | | | | |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

11. WYŚCIG NA BASENIE


Jesteście gotowi na rywalizację na basenowym torze? Jeśli tak to rozpocznijcie wyścig od przycisku START. Gra jest przeznaczona dla dwóch osób. Naciskajcie naprzemiennie strzałki, aby płynąć jak najszybciej. Zwycięzcą zostaje osoba, która jako pierwsza przepłynie do mety. Dobrej zabawy!

 bez limitu

 2 osoby

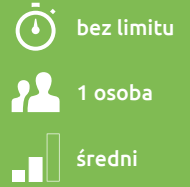
 łatwy

- | | | | |
|--|--|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

12. TWISTER

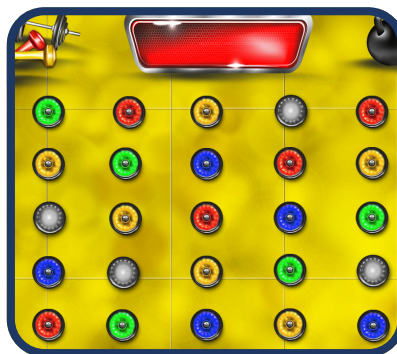


Przejdź wyznaczoną ścieżką. Chcesz się przesunąć? Musisz postawić wskazaną część ciała na macie. W „Twister” chodzi o zręczność, równowagę i dużo śmiechu, gdy gracze próbują zastosować się do coraz to bardziej skomplikowanych kombinacji ruchów. Wyginaj śmiało ciało!



- | | | | |
|--|---|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

13. SIŁA KOLORU

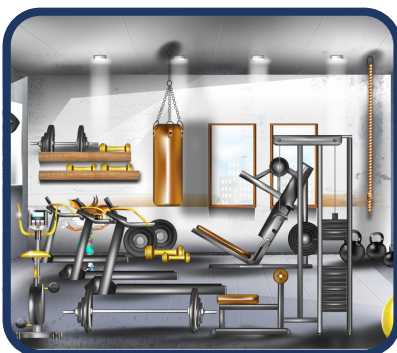


Stawisz czoła planszy pełnej barwnych światełek? W centralnej części na górze umieszczony jest wyświetlacz, który informuje, który kolor lampek powinien być wyłączony. Pamiętaj, zegar nieubłaganie tyka. Czy zdołasz oczyścić całą planszę zanim czas dobiegnie końca? Chodź i podejmij wyzwanie!

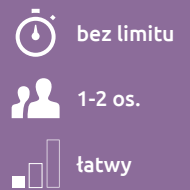


- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

14. SIŁOWNIA

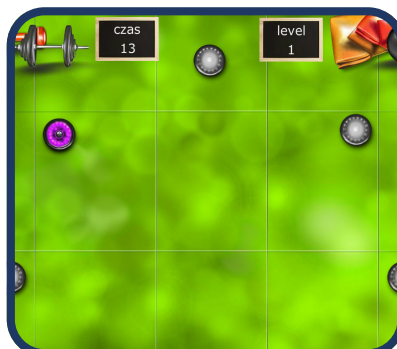


W grze, nasz przyjaciel Florek bawi się z Wami w chowanego. Skup swój wzrok i odszukaj go na planszy. W rewanżu, od Floka otrzymasz zadanie do wykonania, które pomoże Ci utrzymać kondycję i elastyczność ciała. Pamiętaj, ruch to zdrowie!



- | | | | |
|--|--|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

15. FIOLETOWY KOD



Bądź uważny! Rozpocznij grę, naciskając przycisk START i zanurz się w świecie fioletowego blasku. Na planszy pojawi się kombinacja światełek, które musisz odtworzyć w kolejności. Punkty zdobywasz tylko wtedy, gdy precyzyjnie zapamiętasz i odtworzysz całą sekwencję. Daj z siebie wszystko!



- | | | | |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |