



FunFloor

INTERAKTYWNA PODŁOGA



Sekret Potężnej Energii: Ogród Harmonii



KATALOG GIER



3 MODUŁY x 10 GIER

Sekret Potężnej Energii (SPE) to specjalny pakiet edukacyjno-terapeutycznych gier ruchowych, stworzony z myślą o systemie podłogi interaktywnej FunFloor. Głównym celem pakietu jest wsparcie wszechstronnego rozwoju dzieci z neuroatypowościami oraz wyzwaniem rozwojowymi.

Gry utrzymane są w spójnym, magnetyzującym **klimacie fantasy**, który sprawia, że neuroplastyczność staje się magiczną profesją, a nie diagnozą. To gotowe, przemyślane narzędzie dla nauczycieli i terapeutów, które w bezpieczny sposób zamienia trudności rozwojowe w świadomie kontrolowaną supermoc.



KLUCZOWE ZAŁOŻENIA I INNOWACJE TECHNOLOGICZNE

- Wykorzystanie neuroplastyczności przez ruch:** Gry stymulują powstawanie nowych połączeń synaptycznych w mózgu poprzez jednoczesne zaangażowanie procesów myślowych, zmysłów (wzroku, słuchu) oraz ukierunkowanej aktywności fizycznej.
- Uniwersalność i elastyczność sterowania:** Rozgrywka zdejmuje ograniczenia klasycznych gier podłogowych. W interakcję z projekcją dzieci mogą wchodzić za pomocą całego ciała, nóg, rąk, a także ulubionych akcesoriów sensorycznych (np. piłek, woreczków, chust), co ułatwia terapeutom dostosowanie stopnia trudności do sprawności dziecka.
- Bezpieczna stymulacja audiowizualna:** Oprawa graficzna i dźwiękowa została w pełni podporządkowana celom terapeutycznym. Rezygnacja z agresywnych błysków i krzykliwych dźwięków na rzecz stonowanych barw oraz kojących odgłosów natury chroni dzieci przed lękiem i przebodźcowaniem.

Wymagania: System podłogi interaktywnej FunFloor.

Dla kogo? Pakiet przeznaczony jest dla gabinetów integracji sensorycznej (SI), psychologów dziecięcych, pedagogów, szkół specjalnych, przedszkoli, świetlic oraz klas 1–3 szkół podstawowych. Sprawdzi się jako element terapii, zajęć edukacyjnych oraz bezpieczny przerywnik ruchowy.

STRUKTURA ŚWIATA SPE: TRZY GILDIE I ICH MODUŁY

Cały pakiet składa się z **3 modułów**, z których każdy zawiera **po 10 unikalnych gier** (łącznie aż 30 zróżnicowanych rozgrywek), a każdy odpowiada na inne potrzeby rozwojowe i koncentruje się na odmiennych obszarach wspierania dziecka.

Wkraczając do świata SPE, dzieci dołączają do jednej z trzech wielkich Gildii, gdzie uczą się unikalnego obcowania z własną energią i dopasowują trening do swoich indywidualnych potrzeb.



1. GILDIA ELFÓW (MODUŁ I: OGRÓD HARMONII)

DEDYKOWANY DLA DZIECI Z ZABURZENIAMI SI

MODUŁ KATALOGOWY



CEL I MECHANIKA:

Moduł wyciszający, nastawiony na rozwój uważności, cierpliwości oraz precyzji ruchowej. Elfy przekuwają rozproszoną energię i bodźce w zmysłową harmonię. Gry nie nakładają sztywnej presji czasu, premiując płynność i spokój, co skutecznie chroni przed przebodźcowaniem.

2. GILDIA ŁOWCÓW (MODUŁ II: TRAKT NIEUSTRASZONYCH)

DEDYKOWANY DLA DZIECI Z ADHD



CEL I MECHANIKA:

Moduł skoncentrowany na przełamywaniu barier, budowaniu pewności siebie oraz rozwijaniu dużej motoryki. Zamiast tłumić potrzebę aktywności fizycznej, Łowcy uczą się ukierunkowywać potężną siłę, przekuwając chaos energii w absolutną precyzję, planowanie motoryczne oraz kontrolę impulsywności.

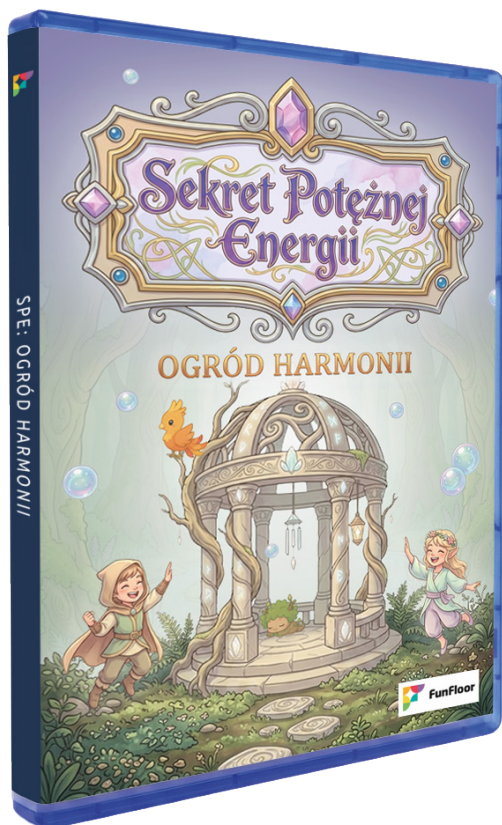
3. GILDIA MAGÓW (MODUŁ III: CYTADELA MĄDROŚCI)

DEDYKOWANY DLA DZIECI W SPEKTRUM AUTYZMU / Z ZESPOŁEM ASPERGERA



CEL I MECHANIKA:

Moduł angażujący procesy poznawcze, funkcje wykonawcze, pamięć operacyjną oraz koncentrację. Magowie oswoją świat wokół siebie, zamieniając nagromadzoną energię w logiczne wzorce, strategie i jasne schematy działania poprzez dynamiczne zadania umysłowo-ruchowe.



LISTA GIER

PAKIET: Sekret Potężnej Energii

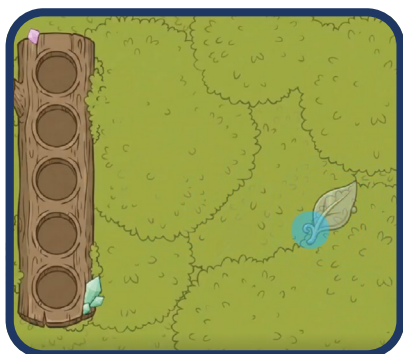
MODUŁ: Ogród Harmonii

Gry z modułu **Ogród Harmonii** przenoszą dzieci do spokojnego, baśniowego świata, w którym ruch, dźwięk i delikatne animacje tworzą przyjazną przestrzeń do wyciszenia i uważnej zabawy.

Każda z gier zachęca do spokojnego odkrywania otoczenia, rozwijając przy tym precyzję ruchów, koncentrację i świadomość własnego ciała.



1. ODKRYWANIE ELFICKICH ARTEFAKTÓW



W lesie, pod warstwami mchu, ukryte są różne elfickie artefakty. Dzieci odgarniają mech, szukając ukrytych w nim przedmiotów. W każdej rozgrywce mogą odkryć 5 losowych artefaktów z dostępnej puli.



bez limitu



1+ os.



łatwy



wzmacnia kompetencje społeczne



rozwija spostrzegawczość



trenuje refleks



nauka j. obcych



buduje orientację przestrzenną



kształci koncentrację uwagi

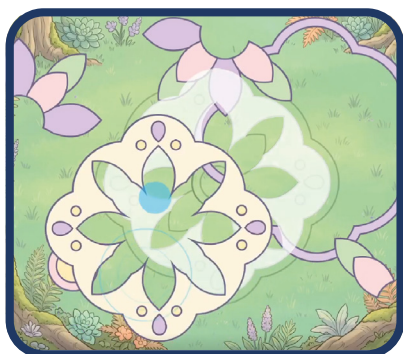


ćwiczy pamięć



pomoc dydaktyczna

2. TANIEC PŁATKÓW LOTOSU



Na planszy znajdują się rozrzucone elementy kolorowej mandali. Zadaniem Elfa jest poruszanie się po kamiennym podłożu i rozgrzebywanie fragmentów mandali, aż każdy z nich trafi na swoje właściwe miejsce. W każdej rozgrywce losowany jest inny, prosty i harmonijny wzór. Gra kończy się po ułożeniu całej mandali.



bez limitu



1 os.



łatwy



wzmacnia kompetencje społeczne



rozwija spostrzegawczość



trenuje refleks



nauka j. obcych



buduje orientację przestrzenną



kształci koncentrację uwagi

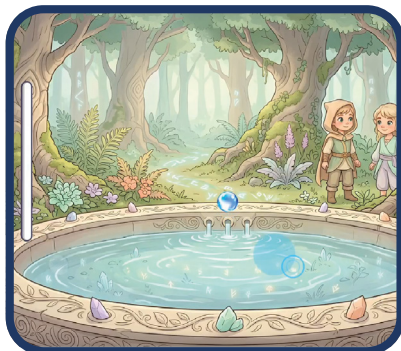


ćwiczy pamięć



pomoc dydaktyczna

3. ŁAPANIE BĄBELKÓW MANY



Z Krystalicznego Źródła unoszą się delikatne bąbelki rosy. Trzeba złapać je wszystkie, aby ukończyć grę. Każde złapanie bąbelka uwalnia kojący dźwięk, a spokojna animacja i delikatna oprawa dźwiękowa sprzyjają wyciszeniu i relaksacji.

 bez limitu

 1+ os.

 łatwy

☒ wzmacnia kompetencje społeczne
☒ buduje orientację przestrzenną

☒ rozwija spostrzegawczość
☒ kształci koncentrację uwagi

☐ trenuje refleks
☐ ćwiczy pamięć

☒ nauka j. obcych
☒ pomoc dydaktyczna

4. ŻŁOTY DĄB



Elf stoi pod prastarym dębem i steruje drewnianą misą przy pomocy nóg lub szczotki. Z korony drzewa spadają złote żołędzie, które należy złapać do misy. Żołędzie pojawiają się w losowych miejscach i powoli opadają w dół, a każdy złapany żołędź emituje delikatny błysk. Gra kończy się, gdy żołędź upadnie na ziemię.

 bez limitu

 1+ os.

 łatwy

☐ wzmacnia kompetencje społeczne
☒ buduje orientację przestrzenną

☒ rozwija spostrzegawczość
☒ kształci koncentrację uwagi

☒ trenuje refleks
☐ ćwiczy pamięć

☐ nauka j. obcych
☐ pomoc dydaktyczna

5. PRZYWRACANIE ENERGII



Ogród Harmonii stracił część swoich kolorów, a Twoim zadaniem jest przywrócenie ich wyblakłym zakątkom. Dotykaj czarno-białego obrazka rękami i nogami, przekazując swoją moc i stopniowo wypełniając go kolorami. Gra kończy się, gdy cały obrazek odzyska swoje barwy.

 bez limitu

 1+ os.

 łatwy

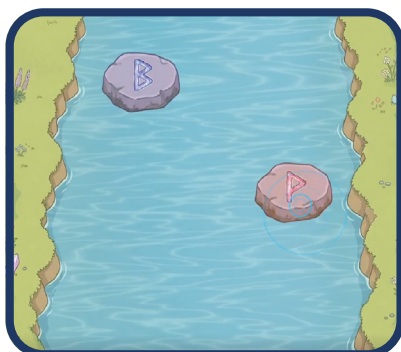
☒ wzmacnia kompetencje społeczne
☒ buduje orientację przestrzenną

☒ rozwija spostrzegawczość
☒ kształci koncentrację uwagi

☐ trenuje refleks
☐ ćwiczy pamięć

☐ nauka j. obcych
☐ pomoc dydaktyczna

6. DŹWIĘKI NATURY



Wzdłuż magicznego strumyka ułożone są wygładzone przez wodę, lśniące kamienie. Zadaniem Elfa jest przejście z jednej strony strumyka na drugą, stąpając kolejno po każdym kamieniu. Każdy kamień wydaje harmonijny dźwięk natury i delikatnie się podświetla, tworząc spokojną, sensoryczną kompozycję.

 bez limitu

 1 os.

 łatwy

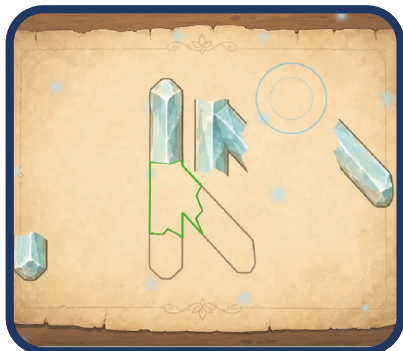
☒ wzmacnia kompetencje społeczne
☒ buduje orientację przestrzenną

☒ rozwija spostrzegawczość
☐ kształci koncentrację uwagi

☒ trenuje refleks
☐ ćwiczy pamięć

☐ nauka j. obcych
☒ pomoc dydaktyczna

7. STAROŻYTNE RUNY



Na środku planszy widoczny jest delikatny zarys Starożytnej Elfickiej Runy, podzielony na 5 elementów. Zadaniem dziecka jest wykorzystanie porzucanych fragmentów, aby ułożyć kompletny kształt runy. Po prawidłowym ułożeniu runa rozbłyśka złotym światłem.



- ☒ wzmacnia kompetencje społeczne
- ☒ buduje orientację przestrzenną

- ☒ rozwija spostrzegawczość
- ☒ kształci koncentrację uwagi

- ☐ trenuje refleks
- ☐ ćwiczy pamięć

- ☐ nauka j. obcych
- ☒ pomoc dydaktyczna

8. MISTYCZNE STWORZENIA



Na Polanie Harmonii pojawiają się przyjazne, mityczne stworzenia. Zadaniem Elfa jest wybranie jabłka z kosza i nakarmienie nim wybranego stworzenia. Po nakarmieniu stworzenie wydaje łagodny, baśniowy dźwięk, a następnie spokojnie zasypia.



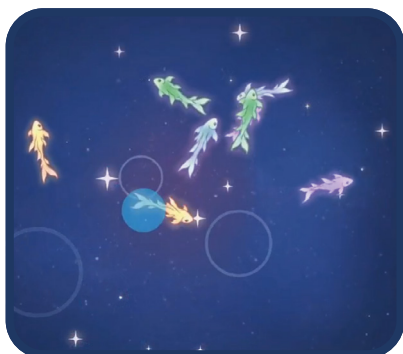
- ☒ wzmacnia kompetencje społeczne
- ☒ buduje orientację przestrzenną

- ☒ rozwija spostrzegawczość
- ☒ kształci koncentrację uwagi

- ☐ trenuje refleks
- ☐ ćwiczy pamięć

- ☐ nauka j. obcych
- ☒ pomoc dydaktyczna

9. DUCHY WODY



Gra polega na rozgonieniu wszystkich wodnych duchów unoszących się na powierzchni jeziora. Trzeba uważać, bo eteryczne karpie Koi lubią powracać na swoje miejsce. Rozganianiu wody towarzyszą delikatne fale i efekt bioluminescencji, tworząc spokojną, wyciszającą atmosferę.



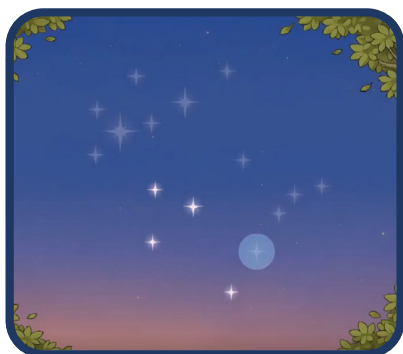
- ☒ wzmacnia kompetencje społeczne
- ☒ buduje orientację przestrzenną

- ☒ rozwija spostrzegawczość
- ☐ kształci koncentrację uwagi

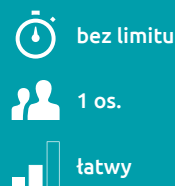
- ☒ trenuje refleks
- ☐ ćwiczy pamięć

- ☐ nauka j. obcych
- ☐ pomoc dydaktyczna

10. GWIEZDNY PYŁ



Na nocnym niebie pojawia się zarys konstelacji gwiazd. Zadaniem gracza jest odtworzenie jej kształtu za pomocą ruchu dłoni, prowadząc ją po wyznaczonej ścieżce. Towarzyszą temu delikatne animacje gwiezdnej pyłu. Po prawidłowym odtworzeniu konstelacji rozbłyśka, a gracz słyszy magiczny, kojący dźwięk.



- ☐ wzmacnia kompetencje społeczne
- ☒ buduje orientację przestrzenną

- ☒ rozwija spostrzegawczość
- ☒ kształci koncentrację uwagi

- ☒ trenuje refleks
- ☐ ćwiczy pamięć

- ☐ nauka j. obcych
- ☒ pomoc dydaktyczna