FunFloor

INTERAKTYWNA PODŁOGA

Sekret Potężnej Energii: Trakt Nieustraszonych

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 wyzwaniami 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

1. **Wykorzystanie neuroplastyczności przez ruch**: Gry stymulują powstawanie nowych połączeń synaptycznych w mózgu poprzez jednoczesne zaangażowanie procesów myślowych, zmysłów (wzroku, słuchu) oraz ukierunkowanej aktywności fizycznej.

2. **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.

3. **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



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)

MODUŁ KATALOGOWY

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 oswajają 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: Trakt Nieustraszonych

Gry z modułu Trakt Nieustraszonych przenoszą dzieci do magicznego świata Gildii Łowców, w którym ruch, przygoda i leśne stworzenia zachęcają do aktywnej, a zarazem uważnej zabawy.

Każda misja pozwala przekuwać energię w precyzję działania, rozwijając motorykę dużą, koncentrację i planowanie. Dzięki różnorodnym wyzwaniom dzieci uczą się kontrolować swoje ruchy, ćwiczą cierpliwość i spostrzegawczość, a kolejne ukończone zadania wzmacniają ich pewność siebie i wiarę we własne możliwości.



1. ZWIERZĘCY TROP

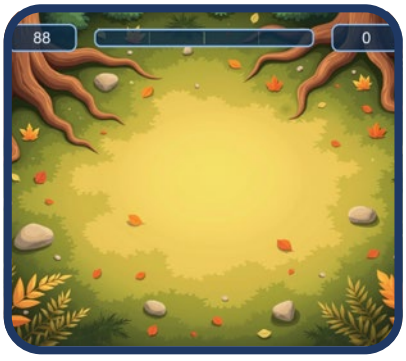


Ktoś zostawił w lesie ślady łap! Zawsze świeci tylko jeden ślad. Postaw na nim stopę, a zaraz zaświeci się następny. Idź po śladach krok po kroku, a co jakiś czas zobaczysz zwierzę, które je zostawiło. Ślady nigdy się nie kończą – po chwili zawracają i prowadzą w drugą stronę!

bez limitu
1 os.
łatwy

- [x] koordynacja i planowanie ruchu
- [x] koncentracja i utrzymywanie uwagi
- [x] samoregulacja i kontrola impulsów
- [ ] wytrzymałość i wyładunek energii
- [ ] poczucie sprawczości i cierpliwość
- [ ] współpraca w grupie
- [ ] elastyczność myślenia i klasyfikacja poznawcza
- [ ] myślenie strategiczne i przewidywanie

2. ZAMROŻONY LAS



W lesie gra wesoła muzyka – biegaj i baw się, ile chcesz! Ale uważaj: gdy zrobi się zimno i wszystko ucichnie, stań w miejscu jak posąg. Im spokojniej stoicie, tym więcej szronu pojawia się na drzewach. Gdy uda Wam się zamrozić las cztery razy, przyjdzie Wielka Zima i wszystko zamieni się w błyszczący lód!

bez limitu
1+ os.
łatwy

- [ ] koordynacja i planowanie ruchu
- [ ] koncentracja i utrzymywanie uwagi
- [x] samoregulacja i kontrola impulsów
- [x] wytrzymałość i wyładunek energii
- [x] poczucie sprawczości i cierpliwość
- [ ] współpraca w grupie
- [ ] elastyczność myślenia i klasyfikacja poznawcza
- [ ] myślenie strategiczne i przewidywanie

3. ECHO ZAGAJNIKA



Po polanie lata świecący duszek i odwiedza cztery magiczne znaki. Najpierw biegnij za nim i stawaj na tych samych znakach – każdy zagra inny dźwięk. Potem duszek zniknie. Teraz Twoja kolej: przejdź tę samą drogę jeszcze raz, z pamięci! Za każdym razem, gdy Ci się uda, droga będzie trochę dłuższa.

bez limitu
1 os.
średni

- [x] koordynacja i planowanie ruchu
- [x] koncentracja i utrzymywanie uwagi
- [x] samoregulacja i kontrola impulsów
- [ ] wytrzymałość i wyładunek energii
- [ ] poczucie sprawczości i cierpliwość
- [ ] współpraca w grupie
- [ ] elastyczność myślenia i klasyfikacja poznawcza
- [ ] myślenie strategiczne i przewidywanie

4. STRAŻNICY WODOPOJU



Jelenie i sarny zgubiły się w lesie i nie mogą znaleźć wody. Pomóż im! Dzikie zwierzęta będą unikały kontaktu z Tobą – tak możesz pokazać im drogę. Zbliżaj się do nich ostrożnie, aby nakierować je na wodopój. Tylko nie podchodź za szybko i zbyt blisko, bo przestraszą się i uciekną!

bez limitu
1 os.
średni

- [x] koordynacja i planowanie ruchu
- [ ] koncentracja i utrzymywanie uwagi
- [x] samoregulacja i kontrola impulsów
- [ ] wytrzymałość i wyładunek energii
- [ ] poczucie sprawczości i cierpliwość
- [x] współpraca w grupie
- [ ] elastyczność myślenia i klasyfikacja poznawcza
- [ ] myślenie strategiczne i przewidywanie

5. RYK MOCY



Na środku polany stoi śpiący totem pełen magicznej siły. Obudzić go może tylko Wasz ruch! Rozbiegnijcie się po całej polanie – biegajcie, skaczcie i tupcie. Im więcej Was się rusza, tym szybciej Wasza energia przechodzi do totemu. Nie zatrzymujcie się, bo przekazana już moc zacznie się ulatniać! Gdy energia przeniknie cały totem, wyda on potężny ryk i rozświetli las.

bez limitu
1+ os.
łatwy

- [ ] koordynacja i planowanie ruchu
- [ ] koncentracja i utrzymywanie uwagi
- [ ] samoregulacja i kontrola impulsów
- [x] wytrzymałość i wyładunek energii
- [x] poczucie sprawczości i cierpliwość
- [x] współpraca w grupie
- [ ] elastyczność myślenia i klasyfikacja poznawcza
- [ ] myślenie strategiczne i przewidywanie

6. WÓDZ MÓWI



Stary Wódz Łowców stoi na polanie, a wokół niego rozbłyskują świetlne kręgi. Gdy jeden z nich się zapali, a Wódz uniesie swoją laskę – szybko wbiegnij do środka! Jeśli jednak krąg rozbłyśnie, a Wódz pozostanie bez ruchu – nie ruszaj się z miejsca. Bez obaw, za cierpliwość też otrzymasz punkty!

bez limitu
1 os.
łatwy

- [x] koordynacja i planowanie ruchu
- [x] koncentracja i utrzymywanie uwagi
- [ ] samoregulacja i kontrola impulsów
- [ ] wytrzymałość i wyładunek energii
- [x] poczucie sprawczości i cierpliwość
- [ ] współpraca w grupie
- [ ] elastyczność myślenia i klasyfikacja poznawcza
- [ ] myślenie strategiczne i przewidywanie

7. KAPRYŚNA PUSZCZA



Na polanie leżą różnokolorowe kamienie z wymalowanymi kształtami. Pradawny Znak na środku podpowiada, czego powinniście szukać: czy zwracać uwagę na kolor, czy kształt. Wchodźcie na te kamienie, które pasują do podpowiedzi! Gdy znajdziecie już wszystkie, zawieje wiatr i odmieni wygląd Pradawnego Znaku, a poszukiwania rozpoczną się na nowo.

bez limitu
1 os.
średni

- [x] koordynacja i planowanie ruchu
- [x] koncentracja i utrzymywanie uwagi
- [ ] samoregulacja i kontrola impulsów
- [ ] wytrzymałość i wyładunek energii
- [ ] poczucie sprawczości i cierpliwość
- [ ] współpraca w grupie
- [x] elastyczność myślenia i klasyfikacja poznawcza
- [ ] myślenie strategiczne i przewidywanie

8. NOCNY KWIAT



Zapada noc i las zasypia. W czterech miejscach czekają zamknięte pąki kwiatów. Podejdź do jednego z nich i po prostu przy nim zostań – nie musisz stać bez ruchu, wystarczy, że nie odejdziesz. Kwiat będzie się powoli otwierał, płatek po płatku. Gdy zakwitną wszystkie cztery, wstanie słońce, a potem znów przyjdzie noc.

bez limitu
1 os.
łatwy

- [ ] koordynacja i planowanie ruchu
- [x] koncentracja i utrzymywanie uwagi
- [x] samoregulacja i kontrola impulsów
- [ ] wytrzymałość i wyładunek energii
- [x] poczucie sprawczości i cierpliwość
- [ ] współpraca w grupie
- [ ] elastyczność myślenia i klasyfikacja poznawcza
- [ ] myślenie strategiczne i przewidywanie

9. SERCE PUSZCZY



Na środku lasu rośnie stare, magiczne drzewo. Musisz ochronić je przed zbliżającą się ciemnością! Kiedy ciemność spowije roślinę, zwiędną jej gałęzie i opadną liście. Biegaj po polanie, aby odgonić mrok i przywrócić światło. Im jaśniej na polanie, tym drzewo szybciej rośnie. Uważaj, ciemność lubi wracać! Który Łowca najszybciej wyhoduje swoje drzewo?

bez limitu
1+ os.
łatwy

- [ ] koordynacja i planowanie ruchu
- [ ] koncentracja i utrzymywanie uwagi
- [ ] samoregulacja i kontrola impulsów
- [x] wytrzymałość i wyładunek energii
- [ ] poczucie sprawczości i cierpliwość
- [x] współpraca w grupie
- [ ] elastyczność myślenia i klasyfikacja poznawcza
- [x] myślenie strategiczne i przewidywanie

10. ZNAK GILDII



Na kamiennej podłodze Sali Łowców leżą trzy zgaszone kręgi, a w każdym jest inny obrazek – na przykład sowa, łuk albo jeleń. Rzuć woreczkiem lub piłeczką w wybrany krąg – gdy trafisz, krąg zapłonie. Zapal wszystkie trzy, a Znak Gildii rozbłyśnie i pojawią się nowe kręgi. Nie musisz się spieszyć – celuj spokojnie i baw się dobrze!

bez limitu
1 os.
średni

- [x] koordynacja i planowanie ruchu
- [x] koncentracja i utrzymywanie uwagi
- [ ] samoregulacja i kontrola impulsów
- [ ] wytrzymałość i wyładunek energii
- [ ] poczucie sprawczości i cierpliwość
- [ ] współpraca w grupie
- [ ] elastyczność myślenia i klasyfikacja poznawcza
- [ ] myślenie strategiczne i przewidywanie