



FunFloor

INTERAKTYWNA PODŁOGA



PAKIET ROZWÓJ MÓZGU



KATALOG GIER



PAKIET ROZWÓJ MÓZGU

12 GIER

Umysł dziecka jest bardzo chłonny i plastyczny. Warto wykorzystać jego naturalną motywację, póki nie jest jeszcze zmęczone nauką. Na razie chłonie wszystko co nowe z przyjemnością i tylko czeka, żeby dorośli podali mu kolejną zagwozdkę, którą z łatwością i dumą rozwiąże. Dlatego to właśnie w tym czasie warto pomagać dziecku rozwijać: pamięć, samodyscyplinę, chęć do nauki, koncentrację i koordynację ruchową. Dzięki temu w przyszłości łatwiej będzie mu pokonywać trudniejsze wyzwania.

- rozwija koordynację ruchową
- pomaga poznać siebie i uczy samokontroli
- rozwija wyobraźnię
- pomaga rozwijać pamięć i koncentrację

1. GRA W KUBKI



Celem gry jest odkrycie, pod którym kubeczkem znajduje się czerwona piłeczka. Rozgrywka składa się z kilku poziomów. Każdy z nich różni się pod względem ilości kubeczków oraz prędkości ich poruszania się.

bez limitu

cała grupa

trudny

 wzmacnia kompetencje społeczne rozwija spotrzegawczość trenuje refleks nauka j. obcych buduje orientację przestrzenną kształci koncentrację uwagi ćwiczy pamięć pomoc dydaktyczna

2. SMUTNA MINKA



Na planszy wyświetlają się w pięciu rzędach kolorowe buzie. Gra polega na odnalezieniu smutnych miniek wśród pozostałych przed upływem czasu.

bez limitu

1-2 os.

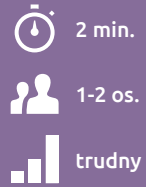
trudny

 wzmacnia kompetencje społeczne rozwija spotrzegawczość trenuje refleks nauka j. obcych buduje orientację przestrzenną kształci koncentrację uwagi ćwiczy pamięć pomoc dydaktyczna

3. GRA W STATKI

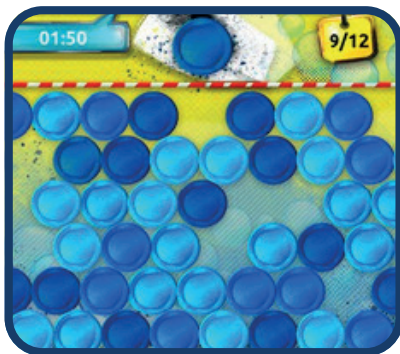


Na ekranie pojawia się plansza z ukrytymi statkami. Cel gry to odszukanie 10 okrętów pod wodnymi polami. Gracz na wykonanie zadania ma 10 minut oraz 3 koła ratunkowe.

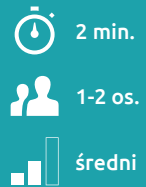


- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spotrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

4. KOLOROWY ZAWRÓT GŁOWY



Na planszy znajdują się krążki w różnych kolorach. Gra polega na znalezieniu dwunastu krążków w danym odcieniu. Gracz musi się skupić i jak najszybciej znaleźć wszystkie elementy przed upływem czasu.



- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spotrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

5. POSZUKIWACZE SKARBÓW

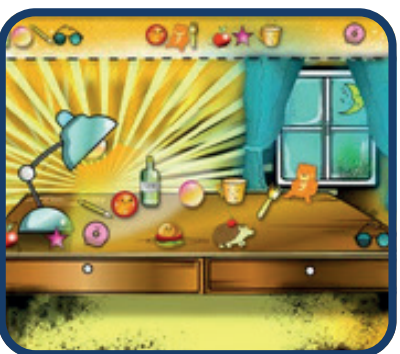


Plansza przedstawia bajkową dżunglę. Celem gry jest odnalezienie skrzyni, mapy skarbów oraz klucza.



- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spotrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna

6. PAMIĘĆ KRÓTKOTRWAŁA



Celem gry jest zapamiętanie przedmiotów znajdujących się na biurku oraz wskazanie elementu, który został dodany.



- wzmacnia kompetencje społeczne
- rozwija spotrzegawczość
- trenuje refleks
- nauka j. obcych
- buduje orientację przestrzenną
- kształci koncentrację uwagi
- ćwiczy pamięć
- pomoc dydaktyczna



7. W ZACZAROWANYM SADZIE



Na ekranie wyświetla się zaczarowany sad, w którym rosną jabłonie. Celem gry jest policzenie wszystkich jabłek oraz wybranie odpowiedniej liczby spośród trzech możliwych odpowiedzi. Gracz ma dziesięć podejść. Wygrywa osoba, która zdobędzie więcej punktów.

20 sek.

cała grupa

trudny

 wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

 rozwija spostrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

 trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

 nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna

8. LICZENIE W PAMIĘCI



Na planszy pojawiają się kolejno liczby oraz znaki dodawania i odejmowania. Zadaniem gracza jest rozwiązanie w pamięci równania, które jest wyświetlone na ekranie.

1 min.

cała grupa

trudny

 wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

 rozwija spostrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

 trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

 nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna

9. SZYBKE RÓWNANIA



Na planszy znajduje się równanie, które należy szybko rozwiązać. Zadaniem gracza jest wskazanie prawidłowej odpowiedzi, wskazując jeden z trzech możliwych wyników.

bez limitu

cała grupa

trudny

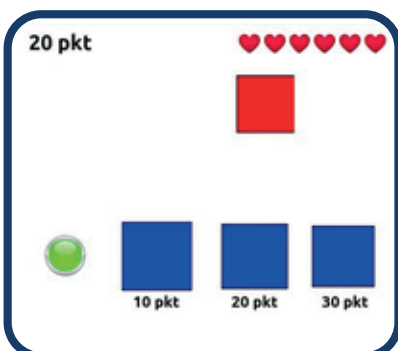
 wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

 rozwija spostrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

 trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

 nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna

10. KWADRATY



Gra, która rozwija spostrzegawczość i refleks. Na planszy znajdują się 3 niebieskie kwadraty oraz jeden czerwony, który porusza się od lewej do prawej strony. Zadaniem gracza jest naciśnięcie w odpowiednim momencie zielonego przycisku, tak aby czerwona figura wpadła w jeden z trzech niebieskich kwadratów.

10 szans

1 os.

trudny

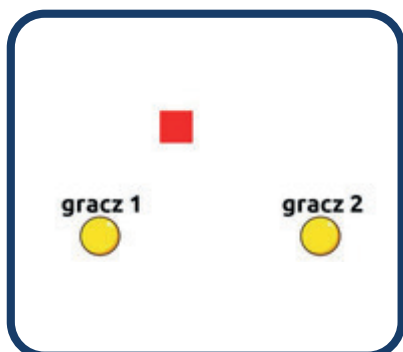
 wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

 rozwija spostrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

 trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

 nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna

11. KTO PIERWSZY TEN LEPSZY



Na ekranie pojawia się czerwony kwadrat, który porusza się po całej planszy. Gra jest dla 2 osób, które mają za zadanie nacisnąć żółty przycisk w momencie, kiedy figura zmieni kolor na niebieski. Wygrywa osoba, która wykaże się lepszym refleksem – kto pierwszy ten lepszy!

 bez limitu

 2 os.

 łatwy

 wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

 rozwija spotrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

 trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

 nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna

12. SPADAJĄCE ELEMENTY



Gra polega na policzeniu wszystkich kolorowych figur geometrycznych, które pojawią się na ekranie oraz wskazaniu prawidłowej odpowiedzi.

 bez limitu

 cała grupa

 trudny

 wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

 rozwija spotrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

 trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

 nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna