FunFloor

INTERAKTYWNA PODŁOGA

Sekret Potężnej Energii: Cytadela Mądrości

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)

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)

MODUŁ KATALOGOWY

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: Cytadela Mądrości

Gry z modułu Cytadela Mądrości przenoszą dzieci do magicznego świata Gildii Magów, w którym zaklęcia, tajemnicze mikstury i niezwykłe wyzwania zachęcają do uważnej zabawy, łączącej ruch z logicznym myśleniem.

Każda misja pozwala przekuwać energię w przemyślane działania, rozwijając koncentrację, pamięć operacyjną, spostrzegawczość i umiejętność planowania. Dzięki różnorodnym zadaniom dzieci uczą się dostrzegać zależności, tworzyć strategie i podejmować decyzje bez presji czasu, a kolejne ukończone misje wzmacniają ich pewność siebie i wiarę we własne możliwości.



1. PRACOWNIA MAGA

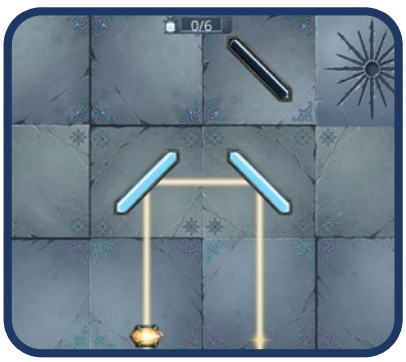


W pracowni Maga bulgocze wielki kocioł, a Ty musisz pomóc mu uwarzyć wskazaną miksturę. Każdorazowo masz do wyboru dwa przepisy ukryte w zwojach. Wybierz właściwą recepturę i dodaj wskazane w nich składniki do kotła. Mag kiwnie głową twierdząco, gdy wybierzesz właściwy składnik, i pokręci nią na boki, gdy wybierzesz składnik spoza przepisu. Uwarz wszystkie potrzebne mikstury!

- bez limitu
- 1+ os.
- średni

☐ ćwiczenie logicznego myślenia	☑ ćwiczenie pamięci operacyjnej	☐ rozwój spostrzegawczości	☑ koncentracja i utrzymywanie uwagi
☑ rozwój motoryki dużej	☐ planowanie i przewidywanie następnych ruchów	☑ trening koordynacji ruchowej	☐ samoregulacja i kontrola impulsów

2. SALA ZWIERCIADEŁ



W Cytadeli Mądrości znajduje się Sala Zwierciadeł wypełniona magicznymi lustrami. Ustaw lustra tak, żeby promień światła trafił w magiczną płytę i napełnił ją mocą! Stawaj na lustra, aby obrócić je w innym kierunku i poprowadzić odbicie promienia we właściwą stronę. Każde lustro, przez które przechodzi światło, rozbłyska na niebiesko.

- bez limitu
- 1 os.
- średni

☑ ćwiczenie logicznego myślenia	☐ ćwiczenie pamięci operacyjnej	☐ rozwój spostrzegawczości	☑ koncentracja i utrzymywanie uwagi
☐ rozwój motoryki dużej	☑ planowanie i przewidywanie następnych ruchów	☑ trening koordynacji ruchowej	☐ samoregulacja i kontrola impulsów

3. MASZYNA MAGA



W sercu Cytadeli śpi wielka Maszyna Maga. Obudzić ją może tylko Twój ruch! Przechodź na zmianę z jednej płyty na drugą – lewa, prawa, lewa, prawa – a wielkie koło zacznie się kręcić. Każdy pełny obrót budzi kolejne urządzenie, które działa już do końca gry. Sprawdźcie, jak szybko uruchomicie całą Maszynę!

bez limitu
1 os.
łatwy

- [ ] ćwiczenie logicznego myślenia
- [ ] ćwiczenie pamięci operacyjnej
- [ ] rozwój spostrzegawczości
- [ ] koncentracja i utrzymywanie uwagi
- [x] rozwój motoryki dużej
- [ ] planowanie i przewidywanie następnych ruchów
- [x] trening koordynacji ruchowej
- [x] samoregulacja i kontrola impulsów

4. ŁAŃCUCH ZAKLĘĆ



Na środku Sali stoi Kula Mistrza. W dymku nad nią widać, czego Mistrz Cytadeli potrzebuje, aby rzucić zaklęcie. Przedmioty te uzyskasz dzięki stanowiskom pracy rozstawionym po Sali. Dymki nad nimi pokazują, jakie przedmioty należy do nich dostarczyć, aby wytworzyły one kolejne produkty. Musisz tak pokierować procesem, aby finalnie uzyskać przedmioty wymagane przez Kulę Mistrza.

bez limitu
1+ os.
średni

- [x] ćwiczenie logicznego myślenia
- [x] ćwiczenie pamięci operacyjnej
- [ ] rozwój spostrzegawczości
- [x] koncentracja i utrzymywanie uwagi
- [x] rozwój motoryki dużej
- [ ] planowanie i przewidywanie następnych ruchów
- [x] trening koordynacji ruchowej
- [ ] samoregulacja i kontrola impulsów

5. LABIRYNT CHOCHLIKA



W labiryncie ukrywa się psotny chochlik, który tylko czeka, aby Cię złapać! Twoim zadaniem jest wymknąć się z labiryntu, zanim chochlik zdąży Cię dogonić. Stawaj na strzałkach na dole, aby pokierować postacią w wybranym kierunku. Po każdym Twoim ruchu, swój ruch ma chochlik. Zanim zrobisz krok, zastanów się, w którym kierunku może ruszyć się Twój przeciwnik. Uważaj – na wyższych poziomach chochlik dostaje skrzydełka i dodatkowe ruchy!

bez limitu
1 os.
średni

- [x] ćwiczenie logicznego myślenia
- [ ] ćwiczenie pamięci operacyjnej
- [ ] rozwój spostrzegawczości
- [x] koncentracja i utrzymywanie uwagi
- [ ] rozwój motoryki dużej
- [x] planowanie i przewidywanie następnych ruchów
- [x] trening koordynacji ruchowej
- [ ] samoregulacja i kontrola impulsów

6. WIRUJĄCE ŚWIATŁO



Na środku sali stoi lampa z długim, świecącym ramieniem, które powoli obraca się w około. Dookoła leżą kryształy. Twoim zadaniem jest zebrać je wszystkie! Kryształ zbierzesz tylko w momencie, w którym znajduje się przy nim światło – więc nie goń ramienia, tylko stań przy krysztale i poczekaj, aż światło przyjdzie do ciebie! Z każdym kolejnym zebranym kryształem ramię kręci się nieco szybciej.

bez limitu
1+ os.
łatwy

- [ ] ćwiczenie logicznego myślenia
- [ ] ćwiczenie pamięci operacyjnej
- [ ] rozwój spostrzegawczości
- [x] koncentracja i utrzymywanie uwagi
- [x] rozwój motoryki dużej
- [ ] planowanie i przewidywanie następnych ruchów
- [ ] trening koordynacji ruchowej
- [x] samoregulacja i kontrola impulsów

7. SIEĆ MOCY



Na podłodze stoi sześć magicznych ognisk połączonych świetlnymi nici. Ognisko możesz rozpalić lub zgasić, stając przy nim. Uważaj – razem z nim zmienią się też wszystkie ogniska, z którymi jest połączone świetlną nicią! Znajdź sposób, aby rozpalić wszystkie ogniska jednocześnie.

bez limitu
1+ os.
średni

- [x] ćwiczenie logicznego myślenia
- [ ] ćwiczenie pamięci operacyjnej
- [x] rozwój spostrzegawczości
- [ ] koncentracja i utrzymywanie uwagi
- [ ] rozwój motoryki dużej
- [x] planowanie i przewidywanie następnych ruchów
- [x] trening koordynacji ruchowej
- [ ] samoregulacja i kontrola impulsów

8. KRYSZTAŁOWE WROTA



Przed zamkniętymi Wrotami stoi pięć kamiennych podstawek z kryształami, które ułożone są w złej kolejności. Nad Wrotami widzisz, jak powinny być ustawione. Stań na krysztale, a uniesie się w górę; stań na innym, a zamienią się miejscami. Ułóż je we wskazany sposób, a Wrota się otworzą i odkryją przed Tobą skarb! W kolejnych poziomach Wrota będą dawały co raz mniej wskazówek.

bez limitu
1 os.
średni

- [x] ćwiczenie logicznego myślenia
- [ ] ćwiczenie pamięci operacyjnej
- [x] rozwój spostrzegawczości
- [x] koncentracja i utrzymywanie uwagi
- [ ] rozwój motoryki dużej
- [ ] planowanie i przewidywanie następnych ruchów
- [ ] trening koordynacji ruchowej
- [ ] samoregulacja i kontrola impulsów

9. NASTĘPNY ZNAK



Na półce stoją tabliczki ułożone według sekretnej reguły. Zwracaj uwagę na zmianę kolorów, ilości kropek czy kierunku strzałek. Na podłodze leżą cztery płyty ze znakami: stań na tej, która pasuje w puste miejsce na półce, zgodnie ze schematem. Odgadnij zasadę każdego rzędu!

bez limitu
1 os.
średni

- [x] ćwiczenie logicznego myślenia
- [ ] ćwiczenie pamięci operacyjnej
- [ ] rozwój spostrzegawczości
- [x] koncentracja i utrzymywanie uwagi
- [ ] rozwój motoryki dużej
- [x] planowanie i przewidywanie następnych ruchów
- [ ] trening koordynacji ruchowej
- [ ] samoregulacja i kontrola impulsów

10. OSTATNI KRYSZTAŁ



W Skarbcu Gildii leży rząd kryształów, a obok stoi Skarbnik. Waszym wyzwaniem jest podzielenie się kryształami. Szlachetne kamienie zbieracie na zmianę: stań na płycie z liczbą kryształów, które chcesz zebrać w swojej turze. Po Tobie swój ruch robi Skarbnik. Wygrywa ten, kto włoży do swojej misy ostatni kryształ.

bez limitu
1 os.
średni

- [x] ćwiczenie logicznego myślenia
- [ ] ćwiczenie pamięci operacyjnej
- [x] rozwój spostrzegawczości
- [ ] koncentracja i utrzymywanie uwagi
- [ ] rozwój motoryki dużej
- [x] planowanie i przewidywanie następnych ruchów
- [ ] trening koordynacji ruchowej
- [ ] samoregulacja i kontrola impulsów