



FunFloor

PAKIET ROZWÓJ MÓZGU

INTERAKTYWNA PODŁOGA **FunFloor**



PAKIET ROZWÓJ MÓZGU

Pakiet Rozwój Mózgu rozwija jednocześnie koordynację ruchową dzieci, ich wyobraźnię oraz uczy samokontroli, a przy tym aktywnie wspomaga rozwój koncentracji. Umysł dziecka jest bardzo chłonny i niezawodny, a jego pamięć rozwija się bardzo dynamicznie. Pakiet Rozwój Mózgu ma na celu wspieranie dzieci w nauce poprzez zabawę. Opracowane gry promują nie tylko zdrową rywalizację ale przede wszystkim wpływają na aktywny rozwój wyobraźni oraz najważniejszych elementów poznawczych, które są niezbędne do prawidłowego rozwoju dziecka.



1. GRA W KUBKI



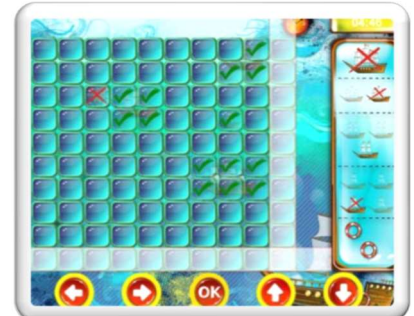
Celem gry jest odkrycie, pod którym kubeczkiem znajduje się czerwona piłeczka. Rozgrywka składa się z kilku poziomów. Każdy z nich różni się pod względem ilości kubeczków oraz prędkości ich poruszania się.

2. SMUTNA MINKA



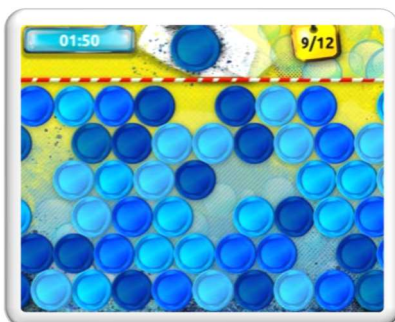
Na planszy wyświetlają się w pięciu rzędach kolorowe buzie. Gra polega na odnalezieniu smutnych miniek wśród pozostałych przed upływem czasu.

3. GRA W STATKI



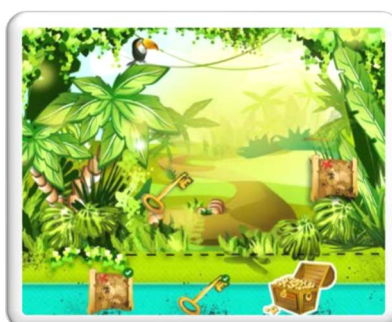
Na ekranie pojawia się plansza z ukrytymi statkami. Cel gry to odszukanie 10 okrętów pod wodnymi polami. Gracz na wykonanie zadania ma 10 minut oraz 3 koła ratunkowe.

4. KOLOROWY ZAWRÓT GŁOWY



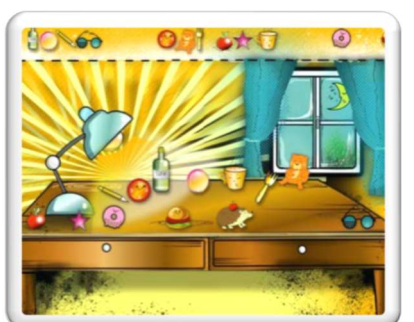
Na planszy znajdują się krążki w różnych kolorach. Gra polega na znalezieniu dwunastu krążków w danym odcieniu. Gracz musi się skupić i jak najszybciej znaleźć wszystkie elementy przed upływem czasu.

5. POSZUKIWACZE SKARBÓW



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

6. PAMIĘĆ KRÓTKOTRWAŁA



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

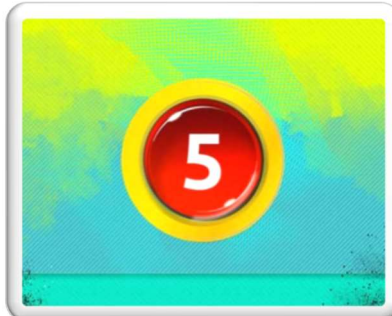


7. W ZACZAROWANYM SADZIE



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.

8. LICZENIE W PAMIĘCI



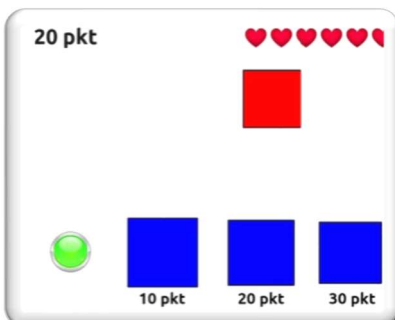
Na planszy pojawiają się kolejno liczby oraz znaki dodawania i odejmowania. Zadaniem gracza jest rozwiązanie w pamięci równania, które jest wyświetlone na ekranie.

9. SZYBKIE RÓWNANIA



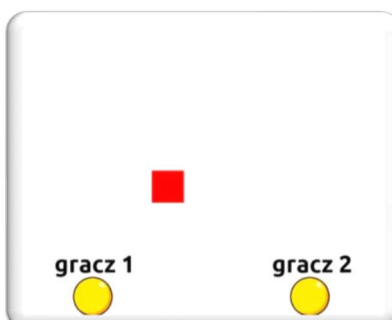
Na planszy znajduje się równanie, które należy szybko rozwiązać. Zadaniem gracza jest wskazanie prawidłowej odpowiedzi, wskazując jeden z trzech możliwych wyników.

10. KWADRATY



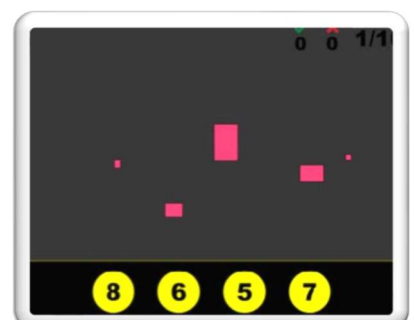
Gra, która rozwija spostrzegawczość i refleks. Na planszy znajdują się 3 niebieskie kwadraty oraz jeden czerwony, który porusza się od lewej do prawej strony. Zadaniem gracza jest naciśnięcie w odpowiednim momencie zielonego przycisku, tak aby czerwona figura wpadła w jeden z trzech niebieskich kwadratów.

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!

12. SPADAJĄCE ELEMENTY



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