



FunFloor

INTERAKTYWNA PODŁOGA



PAKIET FUNWALL



KATALOG GIER



PAKIET FUNWALL

20 GIER

Pakiet FunWall to zestaw **20 gier** zaprojektowanych specjalnie do projekcji na pionowych powierzchniach, takich jak ściany. Dzięki temu rozwiązaniu dzieci mogą odkrywać zupełnie nowy wymiar interaktywnej zabawy i nauki. **Projekcja na ścianę** angażują całe ciało, rozwijając **koordynację wzrokowo-ruchową, orientację przestrzenną oraz refleks**, a wszystko to w atrakcyjnej i inspirującej formie.

W skład pakietu wchodzi różnorodność aktywności, które **stymulują** rozwój dzieci poprzez **ruch i kreatywną zabawę**. Wykorzystanie dodatkowych akcesoriów, takich jak **piłeczki czy woreczki**, pozwala na wprowadzenie nowych scenariuszy, dostosowanych do potrzeb i poziomu zaawansowania uczestników.

Pakiet FunWall wspiera rozwój fizyczny, motoryczny i społeczny. Jest świetnym wyborem do **zajęć grupowych**, wspierając rozwój społeczny i integrację, ale równie dobrze sprawdzi się w indywidualnych aktywnościach. Jego uniwersalność sprawia, że można go dostosować do wieku i poziomu rozwoju użytkowników Interaktywnej Podłogi **FunFloor Mobilny 3w1**.

1. MARSJANIN



Na ekranie pojawia się Marsjanin, a Twoim zadaniem jest go złapać, aby zdobyć punkty. Masz 30 sekund, aby osiągnąć jak najwyższy wynik.

 30 sek.

 1-2 os.

 średni

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spotrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

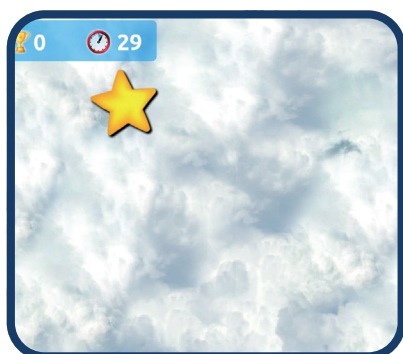
buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna

2. ZŁAP GWIAZDKĘ



Na planszy widzisz zachmurzone niebo, a na nim ucieka gwiazdka, którą musisz złapać. Precyzyjnie celuj, aby zdobyć jak najwięcej punktów w przeciągu 30 sekund. Zwycięzcą zostaje ta osoba, która uzbiera najwięcej punktów!

 30 sek.

 1 os.

 łatwy

wzmacnia kompetencje społeczne

rozwija spotrzegawczość

trenuje refleks

nauka j. obcych

buduje orientację przestrzenną

kształci koncentrację uwagi

ćwiczy pamięć

pomoc dydaktyczna

3. PRZYGODA W KOSMOSIE



Witaj w kosmosie! Steruj swoją rakietą i unikaj pojawiających się planet, aby kontynuować swoją podróż. Masz trzy szanse, aby przetrwać jak najdłużej.

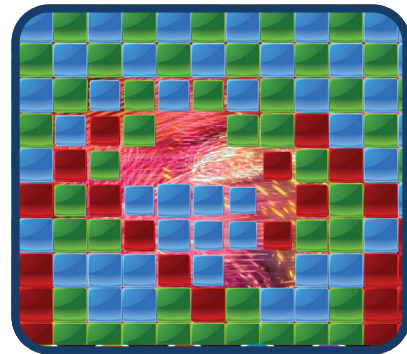
 do 3 szans

 1-2 os.

 średni

- | | | | |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

4. SZKLANY MUREK



Plansza składa się z małych kwadratów, które tworzą szklany murek. Twoim celem jest uderzenie w niego, aby całkowicie go przebić.

 bez limitu

 cała grupa

 łatwy

- | | | | |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

5. PODBIJANIE BALONÓW



Na ekranie znajdują się trzy balony: czerwony, zielony i niebieski. Twoim zadaniem jest utrzymanie ich w powietrzu. Jeśli celnie w nie trafisz, zdobędziesz punkt. Pamiętaj, aby nie pozwolić balonom spaść na dół.

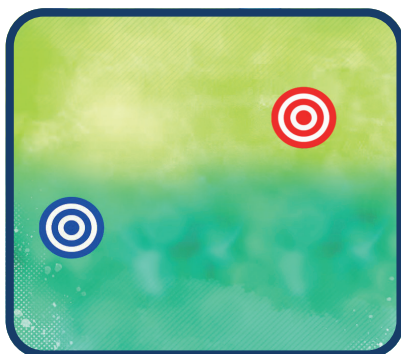
 30 sek.

 1-2 os.


 łatwy


- | | | | |
|--|--|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |


6. RUCHOME TARCZE



Gra dla dwóch osób. Na ekranie pojawiają się dwie tarcze, które poruszają się w różnych kierunkach. Każdy z uczestników ma za zadanie trafić w swoją tarczę. Runda trwa 60 sekund, a celem jest zdobycie jak największej liczby punktów. Zwycięzcą zostaje gracz, który uzyska lepszy wynik po upływie czasu.

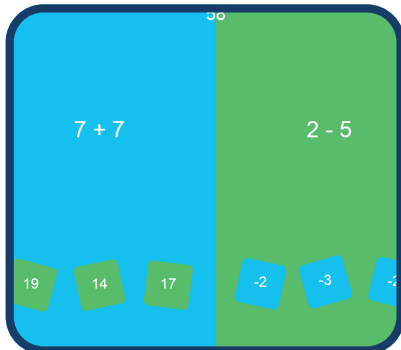
 1 min.

 2 os.

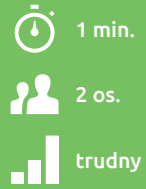
 średni

- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

7. MISTRZ RÓWNAĆ

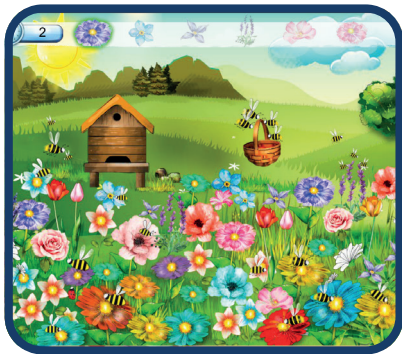


Gra dla dwóch osób, w której ekran jest podzielony na dwie części. Na każdej z nich wyświetlane są równania matematyczne. Uczestnicy muszą jak najszybciej zaznaczyć prawidłową odpowiedź, za co otrzymują punkty. Wygrywa osoba, która zdobędzie większą ilość punktów.

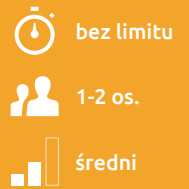


- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

8. ZBIERANIE MIODU

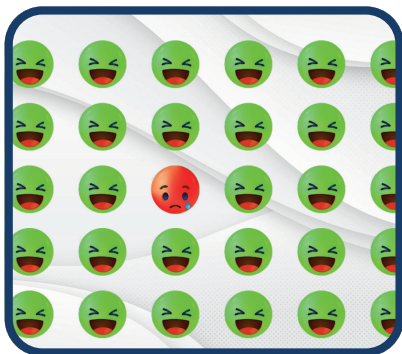


Witaj na kolorowej łące, gdzie pracowite pszczoły zbierają nektar. Na górze ekranu pojawiają się kwiaty, które musisz odnaleźć wśród traw i kwitnących roślin. Pomagając pszczołom znaleźć odpowiednie kwiaty, przyspieszasz zbieranie nektaru i wspierasz je w produkcji miodu.



- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

9. WESOŁE MINKI



Na planszy znajdują się wesołe minki, wśród których ukryta jest jedna smutna. Twoim zadaniem jest odnalezienie tej smutnej minki i przekształcenie jej w radosną. Aby to zrobić, wystarczy w nią trafić. Celem gry jest odczarowanie jak największej liczby miniek w ciągu 30 sekund.



- | | | | |
|---|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

10. CO INACZEJ?

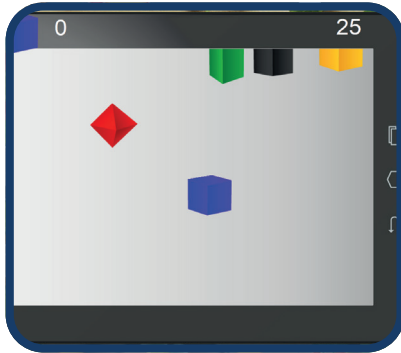


Na planszy pojawiają się dwa niemal identyczne obrazy, wśród których ukryte są drobne różnice. Twoim zadaniem jest dokładne przyjrzenie się obu obrazkom i wskazanie 3 różnic w jak najkrótszym czasie.



- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

11. FIGURY GEOMETRYCZNE



Gra uczy poznawania prostych figur geometrycznych. Zadaniem dziecka jest złapanie w ciągu 30 sekund jak największej figur danego rodzaju. Trzeba omijać inne figury, które odejmują punkty.



- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

12. MOTYLKI



Znajdujesz się na łące, gdzie fruwią kolorowe motyle. Twoim celem jest złapanie jak największej ich liczby w ciągu 30 sekund. Im szybciej zareagujesz i im więcej motyli złapiesz, tym więcej punktów zdobędziesz.

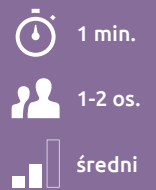


- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

13. PIZZA



Przygotuj pizzę zgodnie z zamówieniem, które pojawia się po lewej stronie ekranu. Za każde prawidłowo wykonane zamówienie zdobywasz punkt. Masz na to 60 sekund.



- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

14. DUSZKI



Gra polega na złapaniu duszków, które pojawiają w różnych miejscach na niebie. Za każde trafienie zdobywasz punkt.



- | | | | |
|--|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

15. MUSZELKI



Znajdujesz się na malowniczej plaży, a na horyzoncie rozciąga się piękne morze, w którym kryją się kolorowe muszelki. Twoim zadaniem jest odnalezienie muszelek, które pojawiają się na pasku w górnej części ekranu. Pamiętaj, aby uważać na fale, które mogą utrudnić Ci zadanie.

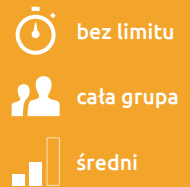


- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

16. CO SIĘ ZMieniŁO?

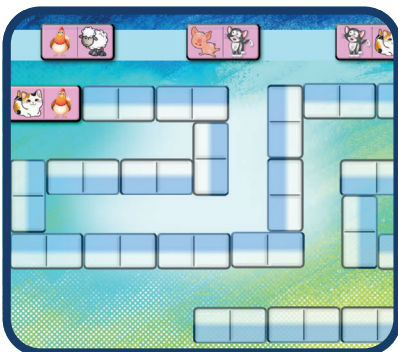


Celem gry jest dokładne zapamiętanie przedmiotów znajdujących się na biurku. Po chwili jeden z elementów zostanie dodany. Twoim zadaniem jest wskazanie, który przedmiot został zmieniony.

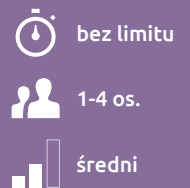


- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

17. DOMINO



Na górnej części planszy umieszczone są puzzle, które musisz ułożyć w taki sposób, aby idealnie dopasować je do siebie. Gra kończy się, gdy wszystkie puste pola w układance zostaną wypełnione.



- | | | | |
|--|--|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

18. PODWODNY ŚWIAT



Plansza przedstawia podwodny świat, w którym musisz odnaleźć zadany obrazek wyświetlający się na pasku w górnej części ekranu. Celem gry jest szybkie zlokalizowanie odpowiedniego motywu wśród różnorodnych elementów otoczenia.

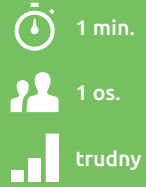


- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spostrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input checked="" type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

19. MONETY

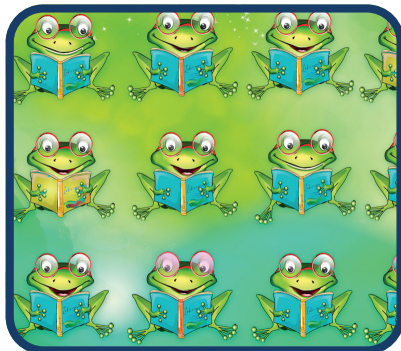


Ekran wypełniony jest monetami z numerkami. Twoim zadaniem jest uporządkowanie ich od najmniejszej do największej liczby. Wyczyść planszę, trafiając w monety, aby ułożyć je w odpowiedniej kolejności.



- | | | | |
|--|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość | <input checked="" type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

20. ODKRYJ RÓŻNICĘ



Na ekranie znajduje się 12 obrazków, które na pierwszy rzut oka wydają się identyczne. Twoim zadaniem jest odnalezienie jednego, który różni się od pozostałych. Skup się na detalach.



- | | | | |
|--|---|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input checked="" type="checkbox"/> rozwija spotrzegawczość | <input type="checkbox"/> trenuje refleks | <input type="checkbox"/> nauka j. obcych |
| <input type="checkbox"/> buduje orientację przestrzenną | <input checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |