



FunFloor

INTERAKTYWNA PODŁOGA



PAKIET MOTORYKA MAŁA



KATALOG GIER



PAKIET MOTORYKA MAŁA

20 GIER

Pakiet Motoryka Mała dedykowany jest do projekcji na stole, który został stworzony z myślą o wsparciu rozwoju motoryki małej u dzieci. Składa się z **20 różnorodnych gier**, które w atrakcyjny sposób wspierają rozwijanie kluczowych umiejętności motorycznych i manipulacyjnych.

Gry z Pakietu Motoryka Mała obsługiwane są za pomocą **interaktywnego pisaka (tryb IR)**, który umożliwia precyzyjne ruchy palców, dłoni i nadgarstków. Gry są zaprojektowane tak, aby stymulować delikatne ruchy manipulacyjne, które mają kluczowe znaczenie w rozwoju umiejętności pisania, rysowania jak również operowania drobnymi przedmiotami.

Wykorzystanie dodatkowych elementów, takich jak woreczki sensoryczne czy FunSticky (pałeczki), umożliwia ćwiczenie:

- precyzji ruchów,
- siły uchwytu,
- czucia głębokiego (propriocepcji),
- koncentracji,
- koordynacji ręka-oko.

Pakiet Motoryka Mała znajduje zastosowanie zarówno w codziennych zajęciach edukacyjnych, jak i w terapii dzieci wymagających szczególnego wsparcia, na przykład z **zaburzeniami rozwojowymi** czy **problemami z napięciem mięśniowym**.



Pakiet Motoryka Mała to idealne rozwiązanie dla **przedszkoli, szkół i ośrodków terapeutycznych**, które chcą wykorzystać nowoczesne technologie w codziennej pracy z dziećmi. Dzięki łatwej obsłudze i różnorodności gier, nauczyciele oraz terapeuci mogą z łatwością wprowadzić ciekawe i skuteczne zajęcia, które jednocześnie rozwijają i bawią.

Pakiet Mała Motoryka na Interaktywną Podłogę FunFloor łączy w sobie innowacyjność, funkcjonalność i zabawę, oferując dzieciom możliwość wszechstronnego rozwoju w przyjaznym, multimedialnym środowisku.

1. CZAS NA FIGURY

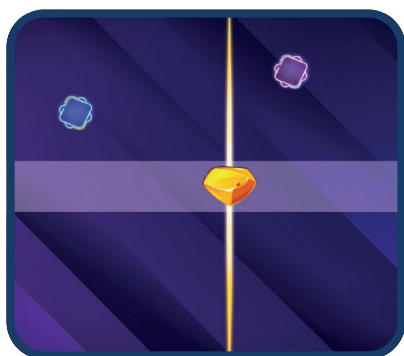


Na planszy pojawiają się różne figury geometryczne oraz wzór. Twoim zadaniem jest wskazanie wszystkich figur odpowiadających wzorcowi widocznemu w prawym górnym rogu ekranu, zanim upłynie czas.

 1 min.
 1-2 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 |

2. KAMIEŃ MOCY

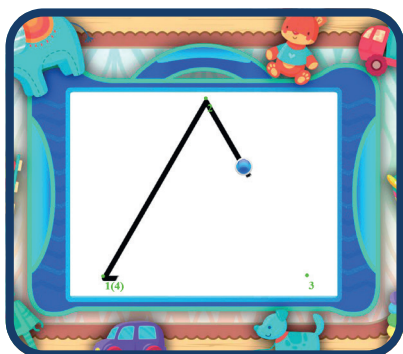


Gra dla 2 osób, w której gracze siadają naprzeciwko siebie i rywalizują o cenny kamień znajdujący się na środku planszy. Aby go zdobyć, muszą naciskać migoczące przyciski pojawiające się losowo na planszy.

 bez limitu
 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 |

3. UŁÓŻ KSZTAŁT



Na środku ekranu pojawiają się porozrzucone cyferki. Połącz je w prawidłowej kolejności, aby stworzyć określony kształt.


 bez limitu
 1-2 os.
 łatwy

- | | | | |
|--|---|--|---|
| <input 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. KOLOROWE PĘDZLE



Po lewej stronie planszy znajduje się obrazek, który musisz odwzorować. W dolnej części ekranu znajdziesz kolorowe pędzle, które pozwolą Ci pomalować swój obraz. Pamiętaj, że obrazki możesz swobodnie wybierać z galerii, znajdującej się w górnej części ekranu.

 bez limitu
 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 |

5. MAŁE GWIAZDKI



Na planszy widzimy kolorowe gwiazdki, które zabłądziły. Twoim zadaniem jest pomóc im odnaleźć drogę do domu! W górnym lewym rogu pojawia się duża gwiazdka, która wskazuje kolor, którym powinieneś się kierować. Odszukaj wszystkie małe gwiazdki w tym samym kolorze i przeciągnij je do dużej.




 bez limitu
 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 checked="" type="checkbox"/> kształci koncentrację uwagi | <input type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

6. GRA W PARY



Na planszy znajdują się różnokolorowe kulki. Twoim zadaniem jest znaleźć pasującą parę do każdej z nich. Gra kończy się, gdy uda Ci się wyczyścić całą planszę, zanim czas się skończy.



 1 min.
 1-2 os.
 trudny

- | | | | |
|--|---|---|---|
| <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. MEMORY

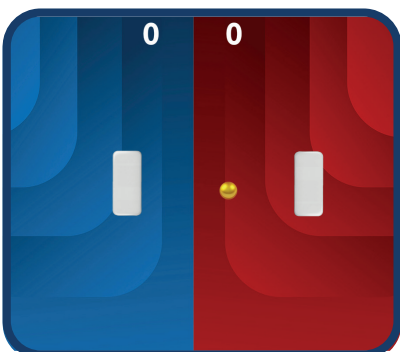


Na ekranie wyświetlane są kolorowe obrazki. Twoim zadaniem jest połączyć ich w pary, zanim czas się skończy.

 1 min.
 1-2 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 checked="" type="checkbox"/> ćwiczy pamięć | <input checked="" type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |

8. NIEBIESKI VS. CZERWONY



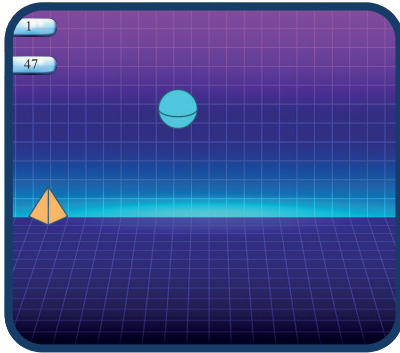
Ekran podzielony jest na dwa kolory: niebieski i czerwony, które wyznaczają pola dla każdego z uczestników. Osoby stają po przeciwnych stronach i odbijają piłeczkę między sobą. Wygrywa ten, kto jako pierwszy zdobędzie 3 punkty.

 do 3 pkt
 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 type="checkbox"/> pomoc dydaktyczna |



9. PODĄŻANIE ZA OBIEKTAMI



Na ekranie pojawiają się różnorodne obiekty poruszające się w losowych kierunkach. Twoim zadaniem jest śledzenie ich ruchu i podążanie za nimi. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów w ciągu 60 sekund.



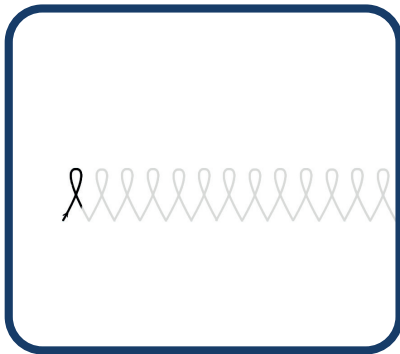
wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna

10. SZLACZKI



Na ekranie pojawia się zarys szlaczku, który musisz odwzorować. Twoim zadaniem jest precyzyjne narysowanie go.



wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna

11. ZAPAMIĘTAJ TRASĘ



Na ekranie wyświetla się tor samochodowy, a Twoim zadaniem jest zapamiętanie trasy poruszającego się samochodu. Następnie, użyj interaktywnego pisaka, aby odtworzyć jego trasę na torze.



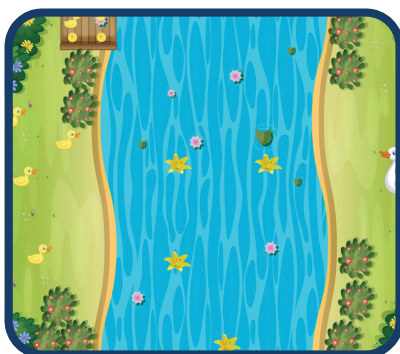
wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna

12. PRZEPRAWA PRZEZ RZEKĘ



Małe kacuszki znalazły się po drugiej stronie rzeki, oddalonej od swojej mamy. Twoim zadaniem jest pomóc im bezpiecznie przepłynąć przez wodę, unikając przeszkód, które mogą stanąć im na drodze.



wzmacnia kompetencje społeczne
 buduje orientację przestrzenną

rozwija spostrzegawczość
 kształci koncentrację uwagi

trenuje refleks
 ćwiczy pamięć

nauka j. obcych
 pomoc dydaktyczna

13. STRZAŁ W DZIESIĄTKĘ

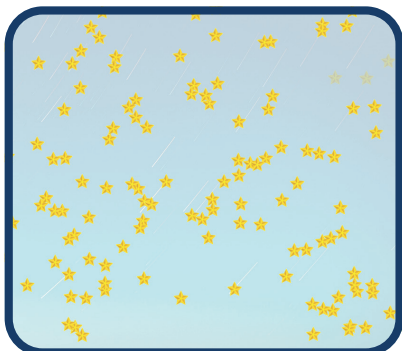


Na ekranie wyświetla się ruchoma tarcza podzielona na kolorowe obszary, z których każdy odpowiada za inną ilość punktów. Twoim celem jest trafienie w sam środek tarczy. Gra składa się z 5 rund, a celem jest zdobycie jak największej liczby punktów w tym czasie.

 1 min.
 1-2 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 |

14. ROZŚWIETL NIEBO



Na planszy pojawiają się gwiazdki, które musisz zaznaczyć, aby mogły rozświetlić niebo. Każda zebrana gwiazdka przynosi Ci punkt. Staraj się zdobyć ich jak najwięcej przed upływem czasu.


 1 min.
 1-2 os.
 łatwy

- | | | | |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input 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 |

15. MALOWANIE OBRAZU



Gra polega na malowaniu obrazka według wzoru, który znajduje się po lewej stronie planszy.


 bez limitu
 1-2 os.
 łatwy

- | | | | |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input 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 |

16. KOLOROWE ŚCIEŻKI



Na planszy wyświetlane są zakręcone ścieżki w różnych kolorach. Twoim zadaniem jest przejście całej trasy, zaczynając od miejsca startu i kończąc na przeciwnym końcu. Po drodze napotkasz gwiazdki, które wskażą Ci właściwą drogę.

 bez limitu
 1 os.
 średni

- | | | | |
|--|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> wzmacnia kompetencje społeczne | <input 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 |



17. FLOREK I ŻŁOTE MONETY



Znajdujesz się na torze wyścigowym, na którym porzrucane są monety. Twoim zadaniem jest pomóc Florkowi zebrać jak najwięcej monet w ciągu 60 sekund.

1 min.

1 os.

łatwy

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

18. WALKA Z PAJĄKAMI



Na ekranie znajdują się owoce, które musisz chronić przed głodnymi pająkami czekającymi na okazję, by je zjeść. Twoim zadaniem jest odstraszać te małe szkodniki, zanim zdążą ukraść owoce z talerza.

1 min.

1-7 os.

średni

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

19. IDŹ PO ŚLADACH



Znajdujesz się na malowniczej łące, gdzie pojawiają się tajemnicze ślady. Twoim zadaniem jest podążanie za nimi, aby odkryć, do jakiego zwierzątka należą.

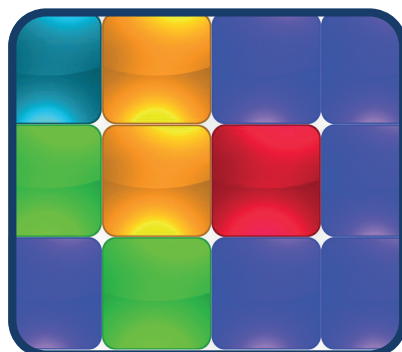
30 sek.

1 os.

średni

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

20. ZAMALUJ KWADRATY



Gra zaczyna się od wyboru koloru, którym musisz zamalować wszystkie 12 kwadratów na planszy. Twoim celem jest przekształcenie wszystkich kwadratów w wybranym kolorze w jak najkrótszym czasie.

bez limitu

1-4 os.

łatwy

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