



MAR-COMP

Komputery Sieci Serwis

Mariusz Nowak
Kuków 80A
34-206 Krzeszów

tel. 0-501 402 310

e-mail: biuro@mar-comp.net.pl
www.mar-comp.net.pl

magiczny dywan

WYPRZEDZAMY CZAS



SETKI PLACÓWEK
korzystających
z produktów
Funtronic



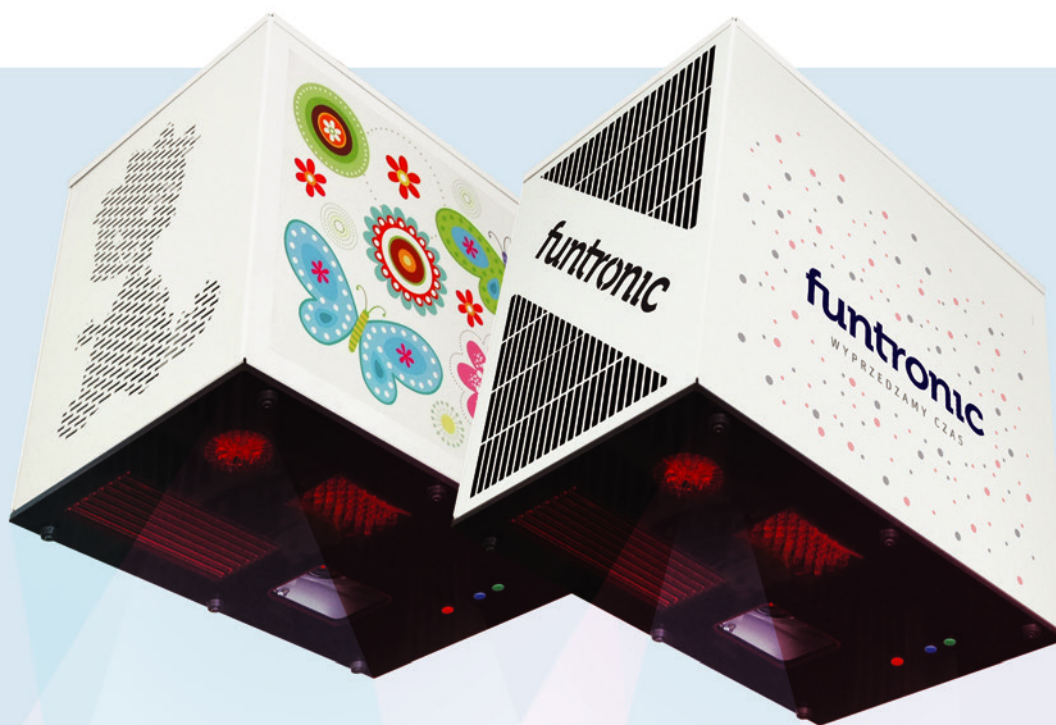
SZEROKIE
SPEKTRUM
ZASTOSOWAŃ
w edukacji
i rehabilitacji



INTERAKTYWNA
PLATFORMA
do pobierania
aktualnych
gier i aplikacji



MOŻLIWOŚĆ
DOPASOWANIA
APLIKACJI
do indywidualnych
potrzeb placówek



magiczny dywan

Edukacja przez zabawę

magiczny dywan

Edukacja przez zabawę

Magiczny Dywan to multimedialne narzędzie edukacyjne zawierające w sobie komputer, projektor i zestaw czujników ruchu.

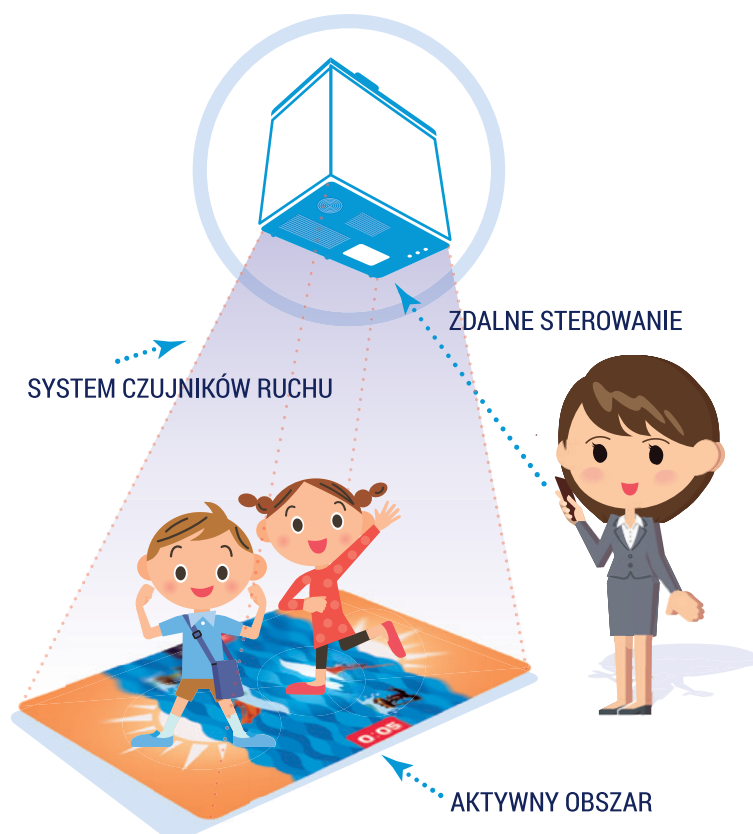
Obraz wyświetlany na podłodze tworzy wirtualny „magiczny dywan”, na którym dzieci w wieku przedszkolnym oraz szkolnym przeżywają wspaniałe przygody, począwszy od gier i zabaw ruchowych, po edukację poznawczą ze wszystkich dziedzin wiedzy. Nauczyciele, wybierając pracę z podłogą interaktywną **Magiczny Dywan**, otrzymują wsparcie merytoryczno-dydaktyczne w postaci pakietu metodycznego, uwzględniającego wymogi podstawy programowej i Cyfrowej Szkoły.

Pakiety wchodzące w skład **Magicznego Dywanu** to: **Funtronic Fun, Funtronic Edu i Funtronic Med**. Zawierają one zestaw gier edukacyjnych i zabaw interaktywnych oraz scenariusze zajęć z ich wykorzystaniem,

stworzone przez doświadczonych nauczycieli wychowania przedszkolnego i szkolnego. Zasoby te są cały czas poszerzane i dostosowywane do potrzeb różnych etapów edukacyjnych.

Prosta obsługa **Magicznego Dywanu** za pomocą pilota i czytelne menu obrazkowe pozwalają szybko wybrać odpowiednią aplikację i rozpocząć przygodę z Magicznym Dywanem. Dostępne programy podzielone są na trzy grupy tematyczne: NAUKA, GRY, ZABAWA.

Każde urządzenie podpięte do sieci Internet może być w dowolnym momencie rozszerzane o dodatkowe pakiety aplikacji w miejscu instalacji.



funtronic fun I

Pakiet Funtronic Fun przeznaczony jest dla żłobków, przedszkoli, klas startowych (0-3) w szkołach podstawowych, sal zabaw i innych miejsc pobytu dzieci.

Woda

Gra symuluje ruch wody. Wystarczy wejść na planszę i poczuć się tak, jakbyśmy po niej chodzili. Aktywizuje dziecko do wykonywania różnego rodzaju ćwiczeń ruchowych. Pozwala także na wykorzystanie realnych przedmiotów. Postaw papierowy statek na wodzie i dmuchając na niego obserwuj, jakie smugi będzie zostawiać.



Planety

Gra polega na odgadnięciu wyglądu planety. Na panelu sterującym statku kosmicznego pojawia się nazwa, a na ekranie 3 ilustracje planet. Aby wskazać właściwą, wystarczy na nią wskoczyć lub tupnąć nóżką. Odpowiedni dźwięk mówi nam czy odpowiedź była dobra czy zła.



Kolorowe pianino

Pianino umożliwia dziecku zagranie dowolnej melodii poprzez tupanie nogą lub uderzenie ręką w odpowiednie klawisze. Można ją wykorzystać do różnych zajęć, np. do nauki kolorów w języku angielskim.



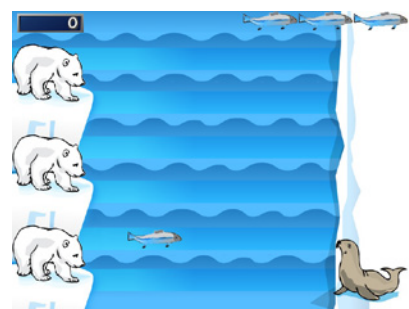
Tropiciele śladów

Dziecko tropi zwierzątka po śladach, jakie zostawiają na planszy. Jeśli zadanie będzie wykonywane zbyt wolno, ślady znikną i grę będzie trzeba rozpocząć od nowa. U celu, dziecko zobaczy, jakie zwierzątko tropiło.



Elf

Zabawa polega na takim sterowaniu elfem, by zebrać jak najwięcej prezentów w ciągu 4 minut. Postać kieruje się stojąc u dołu obrazu i tupiąc nóżką pod spadającą paczką. Elf przybiegnie i złapie ją. W nagrodę dziecko może odkopać ze śniegu tajemniczy przycisk i nacisnąć go.



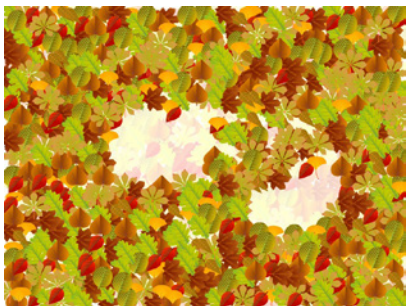
Foka i rybki

Zabawa polega na złowieniu jak największej liczby pływających rybek. Aby pomóc focie złowić rybkę, należy stanąć z boku ekranu i tupnąć nóżką na wprost pływającej rybki. Foka przesunie się i połknie ją. Trzeba się spieszyć, bo rybki płyną coraz szybciej.

funtronic fun I

Liście

Dzieci rozgarniają liście za pomocą nóg lub rąk podobnie, jak to robią jesienią w parku. Należy jednak uważać, bo wiatr psotnik będzie się starał ponownie je nawiewać. Gra pozwala na zabawę i relaks większej liczby uczestników.



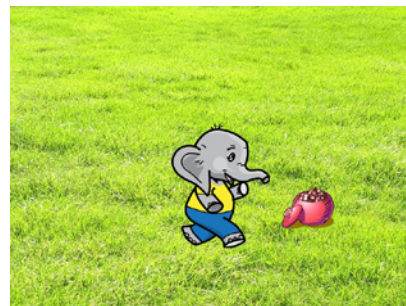
Miś szuka miodu

Uczestnicy muszą odnaleźć jak największą ilość garnuszków z miodem, omijając fruważące pszczoły, które również mają na niego ochotę. Aby zaznaczyć garnuszek dziecko wskazuje na niego, tupie nogą, macha nad nim ręką lub głową.



Słoń i cukier

Gra polega na zebraniu wszystkich kostek cukru. Aby to zrobić, wystarczy tupnąć na nie nóżką lub machnąć nad nimi rączką. Trzeba uważać na słonia, bo on też bardzo lubi cukier i chętnie go zjada. Gdy zje kostkę cukru, robi sobie krótką drzemkę. Mamy wtedy szansę odzyskać utracony cukier. Gra rozwija spryt i refleks.



Grzybobranie

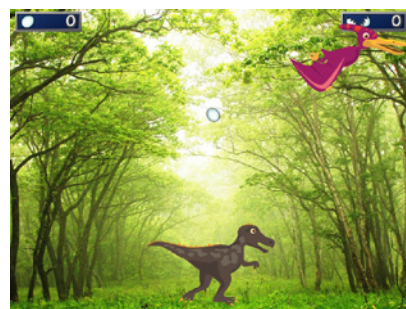
x2

Celem gry jest zebranie pojawiających się na leśnej ścieżce grzybków. Aby je zebrać wystarczy na nie tupnąć nóżką. Jednocześnie trzeba uważać na jeża, które też mają na nie ochotę. Gdy dotkniemy jeża, ten zabiera nam zdobyty wcześniej grzybek. Należy także pamiętać, aby trzymać się wyznaczonej ścieżki i nie obudzić sowy! Gra rozwija spryt i refleks.



Bananowa kraina

Gra polega na zerwaniu jak największej ilości kiści bananów zanim spadną one na ziemię. Aby pomóc małpce zerwać banany uczestnik staje na dole obrazu i tupie nóżką pod odpowiednią lianą. Małpka wskoczy na nią i zerwie banany. Trzeba się spieszyć, bo banany spadają coraz szybciej! Gra uczy dokładności i refleksu.



Sprytny Dino

Gra polega na zebraniu jak największej ilości jajek zanim spadną na ziemię i się rozbiją. Aby pomóc Dinowi złapać jajko, należy stanąć u dołu obrazu i tupnąć nóżką pod spadającym jajkiem. Dino przybiegnie i je pochwyli. Trzeba się spieszyć, bo jajka spadają coraz szybciej.

funtronic fun I

Kwiatki i cyferki

Zadanie polega na zaznaczeniu kwiatków w kolejności pojawiających się cyferek od 1 do 9. Aby to zrobić wystarczy wskoczyć na kwiatek lub tupnąć na niego. Można też machnąć nad nim ręką lub głową. Gra rozwija refleks i koncentrację.



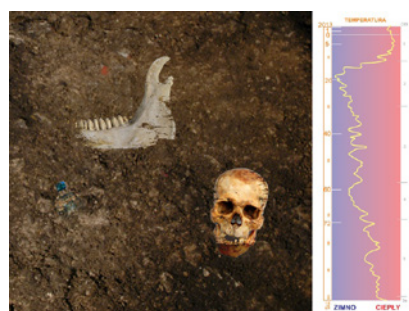
Kamyczki

Gra polega na skakaniu po kamieniach w kolejności pojawiających się cyferek od 9 do 1. Aby zaznaczyć kamyczek należy na niego wskoczyć lub machnąć nad nim ręką. Gra rozwija spostrzegawczość i koncentrację.



Piłka nożna

Gra polega na strzeleniu goli przeciwnikowi. Dziecko porusza piłką poprzez wskoczenie na nią lub tupnięcie nogą. Wygrywa uczestnik, który strzelił najwięcej bramek.



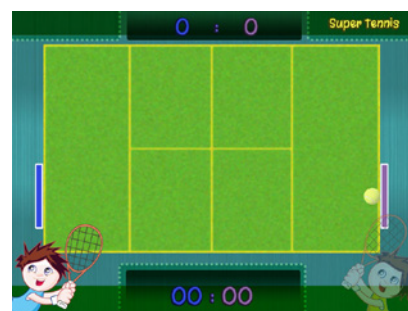
Archeologia

Zabawa polega na wyszukiwaniu skarbów w piasku. Można do niej użyć szczotki na długim kijku lub zwykłej zmiotki by za jej pomocą usunąć piasek z planszy. Jak wszystko zostanie dokładnie zamiecione ukażą się różne przedmioty z danej epoki. Gra wymaga cierpliwości i dokładności.



Kwiatki i literki

Zadanie polega na zaznaczeniu kwiatków w kolejności pojawiających się liter od A do Z. Aby to zrobić wystarczy wskoczyć na kwiatek lub tupnąć w niego nóżką. Można też machnąć nad nim ręką lub głową. Gra rozwija refleks i koncentrację.



Super tenis

Uczestnicy gry mają szansę serwować i odbijać wirtualną piłkę do tenisa. Aby zaserwować należy machnąć nóżką nad piłką. Aby odbić piłkę przesuwamy raketę nogą lub ręką w odpowiednie miejsce. Gra przeznaczona dla 2 graczy.

funtronic fun I

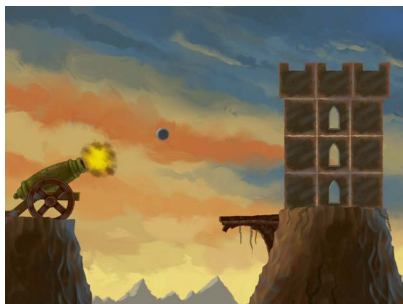
Amor

Pomóż Aniołkowi zestrzelić wszystkie serduszka. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Aby wypuścić strzałę skocz na pole ŁUK. Gra dla 1 osoby. Gra należy do zestawu "Celny strzał".



Armata

Spróbuj zburzyć wieżę strzelając z armaty. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Aby wystrzelić z armaty skocz na pole KULA. Gra dla 1 osoby. Gra należy do zestawu "Celny strzał".



Balony

Zestrzel wszystkie czerwone baloniki, ale nie psuj niebieskich. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Aby wystrzelić strzałę skocz na pole STRZAŁA. Gra dla 1 osoby. Gra należy do zestawu "Celny strzał".



Bokser

Zapraszamy na trening bokserski. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Aby zadać cios skocz na pole RĘKAWICA – odpowiednio w lewym dolnym lub prawym dolnym rogu. Gra dla 1-2 osób. Gra należy do zestawu "Sport".



Drwal

Praca drwala wymaga dużo siły. Spróbuj porąbać jak najwięcej kawałków drewna w ciągu 99 sekund. Aby rąbać drewno machaj naprzemiennie rękami lub nogami nad polem SIEKIERA, odpowiednio w prawym dolnym lub lewym dolnym rogu. Gra dla 1 lub 2 osób. Gra należy do zestawu "W lesie".



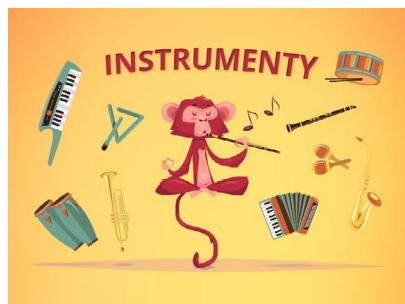
Gwiazdy

Masz czasem ochotę poszybować do gwiazd? Wejź na planszę, zamknij oczy, machaj rękami lub nogami i słuchaj. Gra wieloosobowa. Gra należy do zestawu "W kosmosie".

funtronic fun I

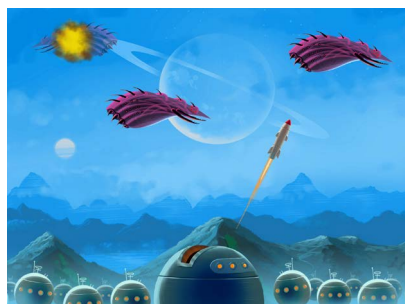
Instrumenty

Skocz na instrument zanim zniknie z ekranu, a usłyszysz jaki wydaje dźwięk. Dostępne są 2 tryby: poznaj (dźwięk instrumentu) i sprawdź się (który instrument gra). Gra należy do zestawu "Mistrzowie".



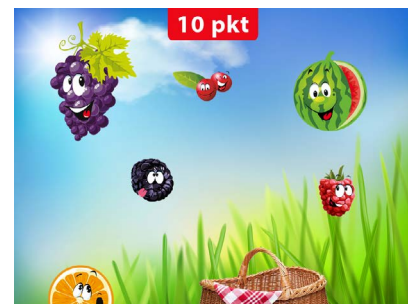
Inwazja

Obroń planetę przed atakiem potworów. Grę rozpocznesz stając na polu STOPY. Aby wystrzelić raketę skocz na pole START. Gra dla 1 osoby. Gra należy do zestawu "W kosmosie".



Kosz owoców

Zbierz owoce do koszyczka. Stań u dołu planszy i ręką lub nogą przesuwaj koszyk pod spadający owoc. Dostępne są 2 tryby gry. Gra należy do zestawu "Łapacze przysmaków".



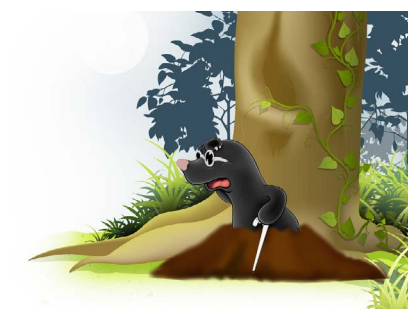
Kowboj

Umiesz dobrze strzelać z rewolweru? Spróbuj zestrzelić jak najwięcej butelek. Grę rozpocznesz stając na polu STOPY. Aby wystrzelić z rewolweru skacz przemiennie na pola REWOLWER z boku i u dołu ekranu. Gra dla 1-2 osób. Gra należy do zestawu "Celny strzał".



Krab

Krab jest wytrawnym pochłaniaczem pereł i nie lubi się nimi dzielić. Spróbuj zebrać więcej pereł niż on. Gra jest zawarta w zestawie "Fun".



Krecik

Stań z boku planszy i na przemian lewa, prawa machaj rękami lub nogami tak szybko, aby przegonić krecika na pole sąsiada. Gra dla 2 osób. Gra należy do zestawu "Mistrzowie".

funtronic fun I

Kręgle

Zbijaj kręgle i zdobywaj punkty wykorzystując rekwizyt w postaci piłki lub innego kulistego przedmiotu. Zmniejszając kulę, podnosisz poziom trudności. Gra należy do zestawu "Sport".



Literki

Skacz na kwiatki w kolejności pojawiających się liter od A do Z. Aby to zrobić, wskocz na właściwy kwiatek lub tupnij na niego nóżką. Grasz na czas więc skup się! Gra należy do zestawu "Skoczki".



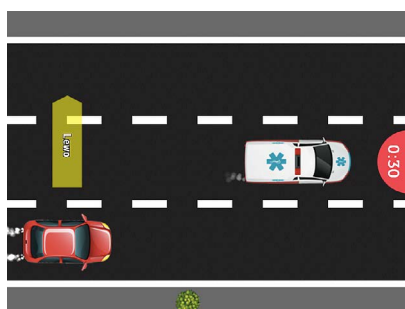
Lot na Marsa

Przeleć jak najdłuższy dystans w drodze na Marsa. Uważaj na przeszkody i często tankuj statek kosmiczny, aby Ci nie zabrakło paliwa. Aby włączyć silniki statku kosmicznego machnij ręką lub nogą nad polem STRZAŁKA. Gra dla 1 osoby. Gra należy do zestawu "W kosmosie".



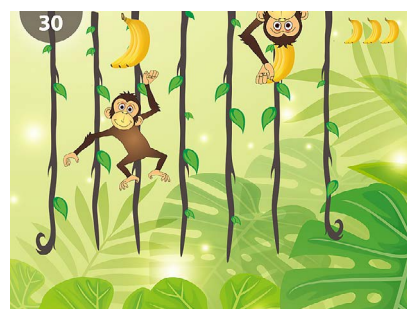
Master Mind

Zapamiętaj i powtórz sekwencję obrazków. Miłej zabawy! Gra należy do zestawu "Mistrzowie".



Mistrz kierownicy

Kierowanie autem to przygoda, w której liczy się czujność i szybkość reakcji. Cel jest prosty – bezpiecznie przejechać całą trasę w odpowiednim czasie, omijając inne auta. Gra należy do zestawu "Mistrzowie".



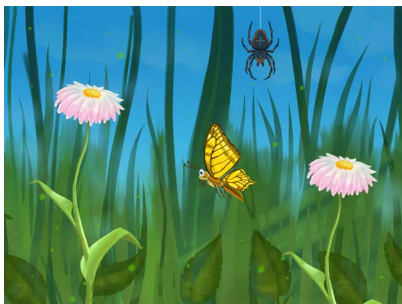
Bananowa kraina

Zerwij wszystkie kiście bananów zanim spadną na ziemię. Małpka chętnie Ci w tym pomoże. Jednak spiesz się, bo banany spadają coraz szybciej! Gra należy do zestawu "Łapacze przysmaków".

funtronic fun I

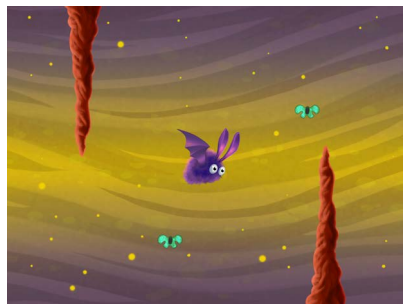
Motyl

Przemień się w motyla i lataj tak długo jak potrafisz. Często siadaj na kwiatki, aby nieco odpocząć i odzyskać siły. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Aby polecieć do góry machnij ręką lub nogą nad polem STRZAŁKA. Gra dla 1 osoby. Gra należy do zestawu "Skoczki".



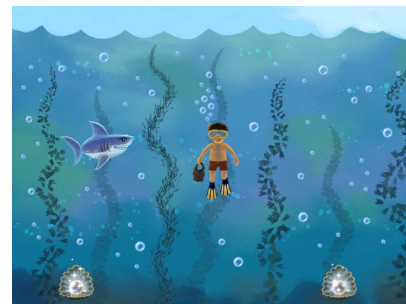
Nietoperz

Zwiedzaj jaskinię razem z nietoperzem. Łap fruwające owady i uważaj na stalaktyty i stalagmity. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Aby polecieć do góry machnij ręką lub nogą nad polem STRZAŁKA W GÓRĘ. Gra dla 1 lub 2 osób. Gra należy do zestawu "Odkrywcy".



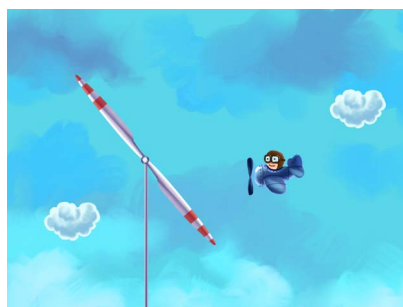
Nurek

Wybierz się na połów peret i wyłów ich jak najwięcej. Pamiętaj o nabieraniu powietrza i uważaj na rekiny. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Aby zanurkować machnij ręką lub nogą nad polem STRZAŁKA. Gra dla 1 osoby. Gra należy do zestawu "Podwodny świat".



Rakiety

Przechwyć jak najwięcej rakiet zdążających w kierunku planety. Wskocz na nie lub machnij nad nimi rączką, aby przerwać ich lot. Gra należy do zestawu "W kosmosie".



Samolot

Ciesz się radością latania. Zbieraj obłoczki, ale uważaj na wirujące śmigło. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Gra dla 1 lub 2 osób. Gra należy do zestawu "Mistrzowie".



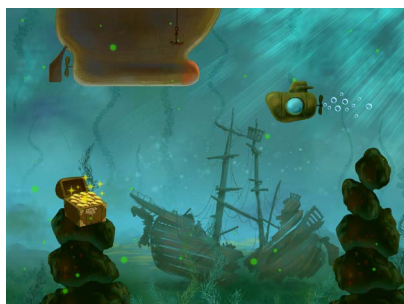
Samuraj

Pomóż Samurajowi przeciąć jak najwięcej pomidorów. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Aby zadać cios skocz na pole MIECZ - odpowiednio w lewym dolnym lub prawym dolnym rogu. Gra dla 1-2 osób. Gra należy do zestawu "Celny strzał".

funtronic fun I

Skarb piratów

Wyłów jak najwięcej skarbów zatopionych w morzu przez piratów. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Aby wynurzyć się machnij ręką lub nogą nad polem STRZAŁKA W GÓRĘ. Gra dla 1 lub 2 osób. Gra należy do zestawu "Podwodny świat".



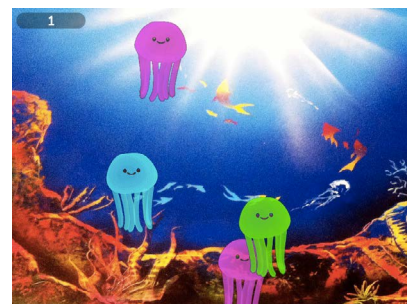
Super ball

Przesuwaj paletkę ręką lub nogą i zbij wszystkie kafelki widoczne na planszy. Zdobądź jak najwięcej punktów w trybie Tetris lub Combo. Dostępne są 2 poziomy trudności. Gra należy do zestawu "Sport".



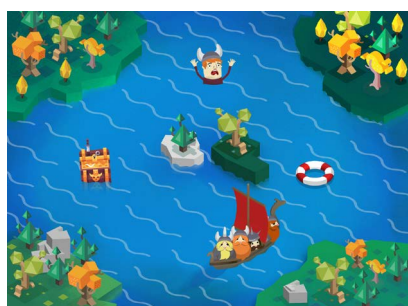
Uciekające meduzy

Meduzy próbują wypłynąć niepostrzeżenie z głębin na powierzchnię morza. Złap tyle ile potrafisz wskakując na nie lub machając nad nimi rękami. Gra należy do zestawu "Podwodny świat".



UFO

Zwiedzaj kosmos z Ufoludkiem. Zbieraj gwiazdy, ale unikaj meteorytów. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Aby lecieć w lewo lub prawo machaj rękami odpowiednio nad polami STRZAŁKA W LEWO i STRZAŁKA W PRAWO. Gra dla 1 lub 2 osób. Gra należy do zestawu "W kosmosie".



Wikingowie

Płyn statkiem Wikingów, uratuj rozbitków i zbierz jak najwięcej skarbów pływających w oceanie. Do uratowania rozbitka potrzebne Ci będzie koło ratunkowe. W tej grze bardziej liczy się cierpliwość niż szybkość działania. Gra należy do zestawu "Odkrywczy".



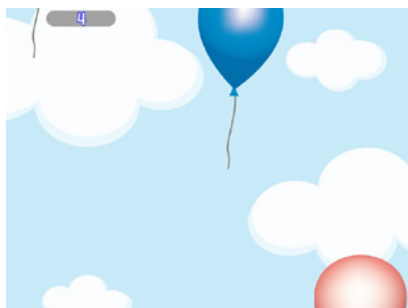
Wyraź siebie

Najważniejszą zasadą tej gry jest... brak zasad – ogranicza Cię tylko własna wyobraźnia. Używając rąk i nóg narysuj to, o czym pomyślisz. Gra należy do zestawu "Emocje".

funtronic fun I

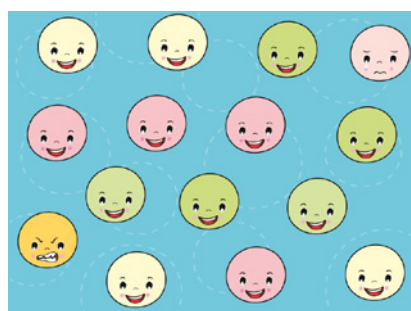
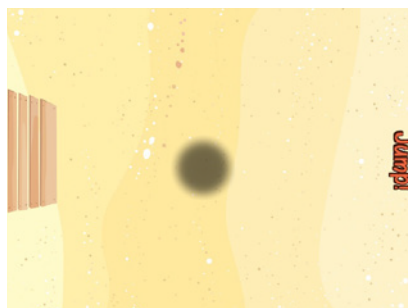
Pękające baloniki

Zabawa polega na przebijaniu latających baloników wskakując na nie lub machając nad nim rączką. Gra pozwala wykorzystać nadmiar posiadanej przez dzieci energii przed kolejnym zadaniem lub działaniem wymagającym większego skupienia.



Skok w dal

Zabawa polega na oddaniu jak najdłuższego skoku. Należy stanąć na pole START, poczekać na sygnał i skoczyć tak daleko jak się tylko potrafi. Po serii pięciu skoków pojawią się ich wyniki każdy zaznaczony innym kolorem. Długość skoków dzieci mogą też mierzyć same za pomocą kroków lub miarki.







Wesołe minki

x3




Dzieci muszą odnaleźć smutne minki i odczarować, by były znowu wesołe. Aby to zrobić należy klepnąć je rączką lub tupnąć na nie nóżką. W razie pomyłki, zawsze można się poprawić. Gra dostępna jest jeszcze w opcji Minkowa Plansza i Minkowe Puzzle.

magiczny dywan

Bezpieczeństwo i jakość wykonania

-  wysokiej jakości materiały wykorzystane do produkcji
-  solidne wykonanie całej konstrukcji
-  odporność na uszkodzenia
-  brak niebezpiecznych elementów w zasięgu użytkownika

Wpływ na rozwój dziecka

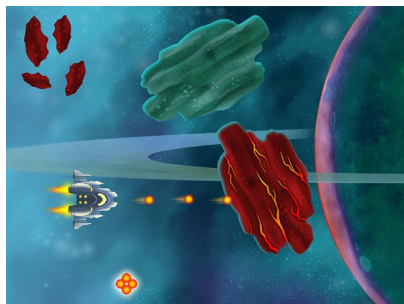
-  stymuluje psychomotoryczny rozwój dziecka
-  wspomaga koncentrację i kreatywne myślenie
-  wzmacnia potrzebę współpracy w grupie

funtronic fun II

Pakiet FUN II to kontynuacja pakietu FUN I, rozszerzona o nowe gry i zabawy dedykowane najmłodszym dzieciom.

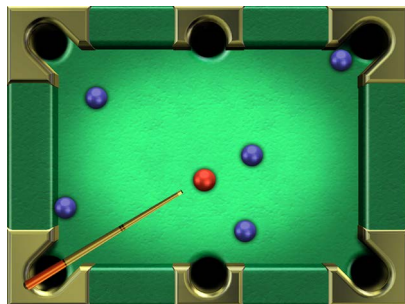
Asteroidy

Twój statek kosmiczny leci przez pole niebezpiecznych asteroidów. Strzelaj do nich lub ich unikaj. Jeśli skończy ci się amunicja łap nową. Przemierzając się po planszy sterujesz statkiem. Grę rozpocznesz stając na polu STOPY. Gra dla 1 osoby. Gra należy do zestawu "Inny świat".



Bilard

Spróbuj wbić wszystkie niebieskie kule do łuz za pomocą kuli czerwonej. Grę rozpocznesz stając na polu STOPY. Aby uderzyć kijem czerwoną kulę poczekaj na odpowiedni kierunek kija bilardowego i machnij ręką lub nogą nad polem CZERWONA KULA. Gra wieloosobowa. Gra należy do zestawu "Sportowe kule".



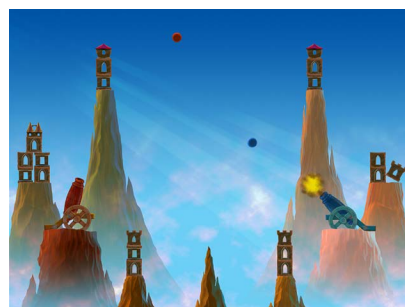
Choinki

Zbij wszystkie prezenty za pomocą spadającej bombki. Zmieniaj kierunek spadania bombki poprzez obracanie choinek. Grę rozpocznesz stając na polu STOPY. Aby kręcić choinkami machaj nad nimi rękami. Gra dla 1 lub 2 osób. Gra należy do zestawu "Sprytni łowcy".



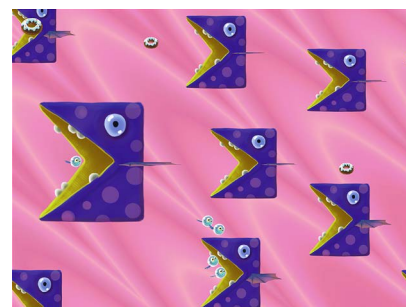
Cztery planety

Zestrzel satelity przeciwników. Wygrywa gracz z przynajmniej jednym ocalałym satelitą. Gra należy do zestawu "Inny świat".



Dwa królestwa

Wybierz swoje królestwo i zburz wszystkie zamki przeciwnika. Grę rozpocznesz stając na polu STOPY. Aby wystrzelić z armaty machnij ręką lub nogą nad polem WYSTRZAŁ. Wygrywa osoba, która jako pierwsza zburzy wszystkie zamki przeciwnika. Gra dla 2 osób. Gra należy do zestawu "Cel-pal!".



Dziobaki

Pomóż puszkom Pączkojadom zjeść jak najwięcej pączków. Uważaj na Dziobaki, które lecą w przeciwną stronę. Grę rozpocznesz stając na polu STOPY. Przemierzając się po planszy sterujesz stadem puszek Pączkojadów. Stado będzie Cię gonić. Gra dla 1 osoby. Gra należy do zestawu "Sprytni łowcy".

funtronic fun II

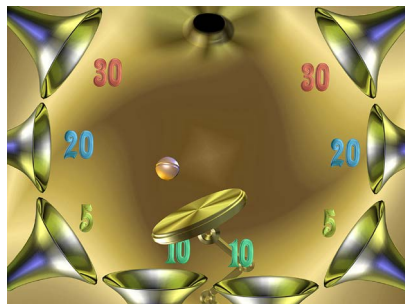
Dźwig

Steruj dźwigiem i przenieś ładunek na ciężarówkę. Gra należy do zestawu "Sprzątamy".



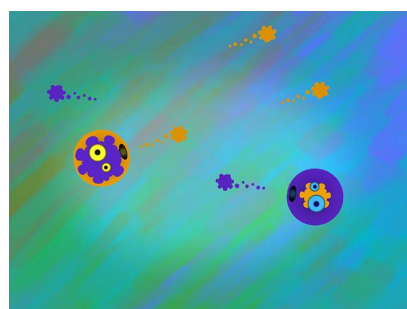
Dzwoneczki

Odbijaj spadające kulki, celuj do dzwoneczków i zbieraj jak najwięcej punktów. Staraj się celować w te z największą liczbą punktów. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Aby odbić kulkę za pomocą talerza machaj na nim dynamicznie rękami. Gra dla 1 osoby. Gra należy do zestawu "Cel-pal!".



Fajerwerki

Stwórz własny pokaz fajerwerków. Gra należy do zestawu "Kreatorzy".



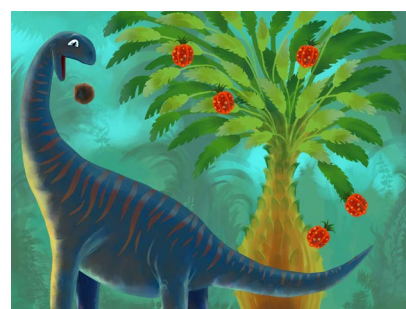
Farby

Chlap farbami na pozostałych graczy. Wygrywa najmniej zachlapany. Gra należy do zestawu "Cel-pal!".



Flipper

Odbijaj kulkę jak najdłużej i zdobądź jak najwięcej punktów. Gra należy do zestawu "Sportowe kule".



Głodny dinozaur

Głodny jak Dinozaur? Na co czekasz? Strąć ogonem jak najwięcej owoców. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Aby ruszyć ogonem machnij ręką lub nogą nad polem OGON. Gra dla 1 osoby. Gra należy do zestawu "Sprytni łowcy".

funtronic fun II

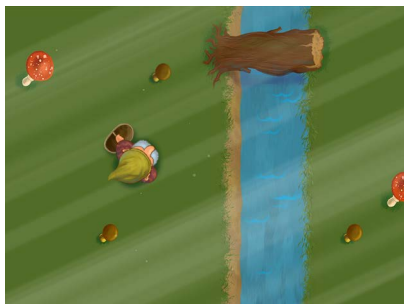
Golf

Uderzaj piłeczkę golfową z odpowiednią siłą i doprowadź ją do dołka jak najmniejszą ilością uderzeń. Gra należy do zestawu "Sportowe kule".



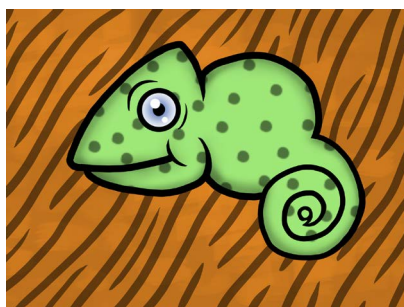
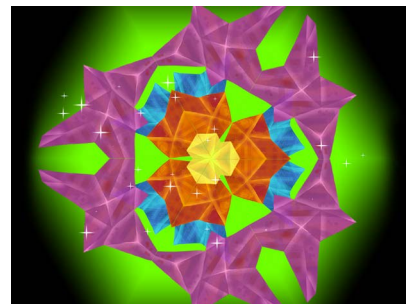
Grzybobranie II

Krasnal wybrał się na grzyby. Zbieraj prawdziwki, unikaj muchomorów, a przez strumyki przechodź po pniu drzewa. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Przemieszczając się po planszy prowadzisz krasnala. Gra dla 1 osoby. Gra należy do zestawu "Sprytni łowcy".



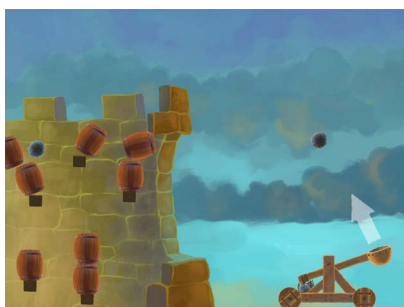
Kalejdoskop

Baw się i twórz fantastyczne wzory jak w kalejdoskopie. Gra należy do zestawu "Kreatorzy".



Kameleon

Znajdź sposób, żeby wtopić się w otoczenie. Gra należy do zestawu "Złap mnie".



Katapulta

Wystrzelaj kamienie z odpowiednią siłą, żeby strącić jak najwięcej celów. Gra należy do zestawu "Cel-pal!".



Kelner

Utrzymaj naczynia na tacy jak najdłużej się da. Przemieszczając się po planszy w lewo lub w prawo przechylasz tacę, aby zapobiec zsuwaniu się naczyń. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Gra dla 1 osoby. Gra należy do zestawu "Sprawny jak...".

funtronic fun II

Klejnoty

W twoim skarbcu jest bałagan! Włóż rozsypane skarby do odpowiednich skrzyń. Masz na to 100 sekund. Przemieszczając się po planszy sterujesz ręką. Gra dla 1 osoby. Gra należy do zestawu "Sprzątamy".



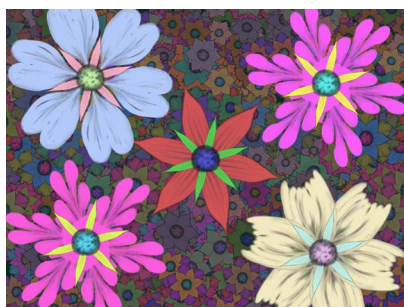
Kręgle II

Zapraszamy do gry w kręgle. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Aby rzucić kulę poczekaj na odpowiedni kierunek i machnij ręką lub nogą nad polem RZUT KULĄ. Pamiętaj, że masz tylko 3 kule! Gra dla 1 osoby. Gra należy do zestawu "Sportowe kule".



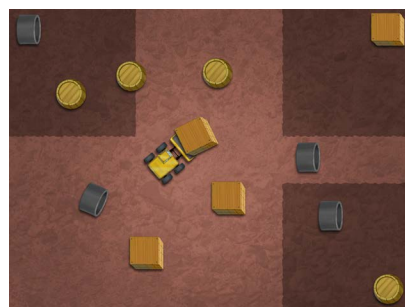
Księżycowy spacer

Przeskakuj przeszkody z odpowiednią siłą w warunkach zmniejszonego przyciągania. Gra należy do zestawu "Inny świat".



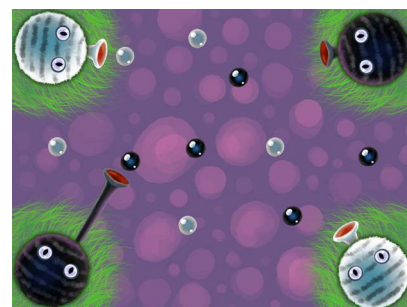
Kwiaty

Spaceruj po łące i twórz nowe fantastyczne kwiaty. Gra należy do zestawu "Kreatorzy".



Ładowarka

Na placu budowy panuje nieporządek! Przy pomocy ładowarki przesun skrzynie, rury i beczki do odpowiednich rogów. Masz na to 100 sekund. Przemieszczając się po planszy sterujesz maszyną. Gra dla 1 osoby. Gra należy do zestawu "Sprzątamy".



Łasuchy

Wybierz Łasucha i zjedz jak najwięcej cukierków w odpowiednim kolorze. Nie jedz innych kolorów. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Aby zjeść cukierek machnij ręką lub nogą nad polem ŁASUCH. Wygrywa Łasuch, który pierwszy zje 10 cukierków. Gra wieloosobowa. Gra należy do zestawu "Sprytni łowcy".

funtronic fun II

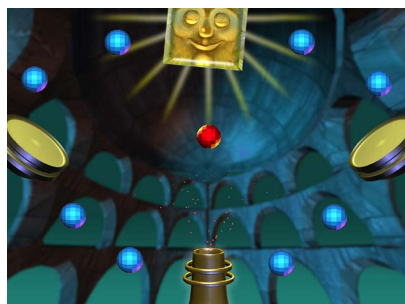
Łucznicy

Wybierz swój łuk i strzelaj do jabłek. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Aby wystrzelić strzałę machnij ręką lub nogą nad polem ŁUK. Wygrywa osoba, która pierwsza zestrzeli 10 jabłek. Gra wieloosobowa. Gra należy do zestawu "Cel-pal!".



Magiczne kule

Skomponuj własny utwór na magicznej perkusji. Wyrzucaj magiczne kule z magicznej butelki i komponuj muzykę. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Aby wystrzelić magiczną kulę z magicznej butelki machnij nad nią ręką lub nogą. Gra dla 1 osoby. Gra należy do zestawu "Kreatorzy".



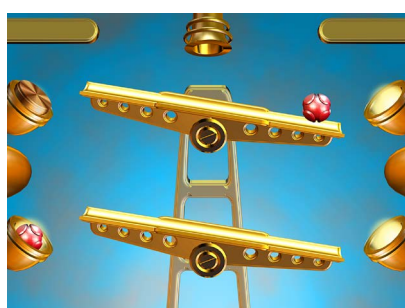
Motyle

Przemień się w motyla i lataj tak długo jak potrafisz. Często siadaj na kwiatki, aby nieco odpocząć i odzyskać siły. Tylko uważaj na pająki! Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Aby polecieć do góry machnij ręką lub nogą nad polem STRZAŁKA. Gra dla 1 osoby. Gra należy do zestawu "Sprawny jak...".



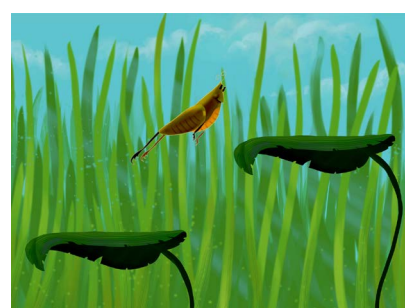
Myszka

Mała myszka znalazła ogromny kawałek sera. Teraz może najeść się do syta. Musi tylko uważać, aby nie wpaść do dziury. Przemieszczając się po planszy prowadź myszkę do okruchów sera i unikaj dziur. Gra dla 1 osoby. Gra należy do zestawu "Labirynty".



Obrotowe platformy

Spróbuj włożyć 4 kule do 4 koszyków umieszczonych na bokach planszy. Pochylaj platformy i kontroluj upływający czas. Aby pochylić platformę w lewo lub prawo machaj rękami odpowiednio nad polami STRZAŁKA W LEWO i STRZAŁKA W PRAWO. Gra dla 1 lub 2 osób. Gra należy do zestawu "Sprzątamy".



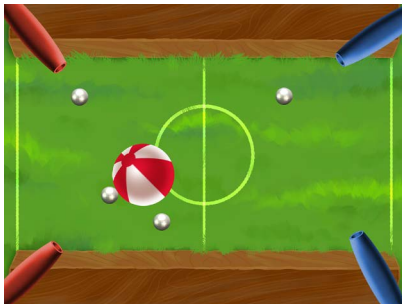
Pasikoniki

Skacz po liściach jak najwyżej i wyprzedź pozostałych graczy. Gra należy do zestawu "Sprawny jak...".

funtronic fun II

Piłka dla czterech

Odbijaj piłkę trafiając ją kulami z wyrzutni i strzelaj gole przeciwnikom. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Aby wystrzelić kulę machnij ręką lub nogą nad polem ARMATA. Gra dla 2 lub 4 osób. Gra należy do zestawu "Sportowe kule".



Piłki na plaży

Wybij jak najwięcej piłek poza planszę. Za każdą wybitą piłkę otrzymasz 1 punkt. Przegrasz, gdy piłka spadnie do morza. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Przesuwaj chłopca chodząc po morzu lub machając nad nim rękami. Gra wielosobowa. Gra należy do zestawu "Sportowe kule".



Piramida

Pomóż skrzatowi zebrać wszystkie diamenty i unikaj kontaktu z latającym duchem. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Aby kręcić piramidę w lewo lub prawo machaj rękami odpowiednio nad polami OBRÓT W LEWO i OBRÓT W PRAWO. Gra dla 1 lub 2 osób. Gra należy do zestawu "Labirynty".



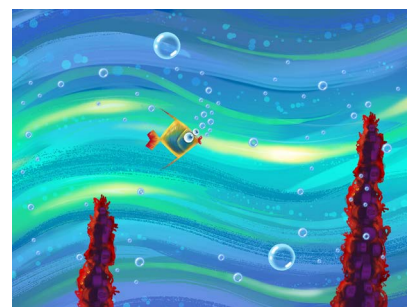
Podwodne zwierzęta

Nurkuj w oceanie i odkrywaj fantastyczne podwodne stworzenia. Gra należy do zestawu "Inny świat".



Ptak

Leć przez dżunglę i zjedz jak najwięcej smacznego owoców w 130 sekund. Unikaj kolczastych nasion. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Aby podlecieć do owocu machnij ręką lub nogą nad polem STRZAŁKA W PRAWO. Gra dla 1 lub 2 osób. Gra należy do zestawu "Złap mnie".



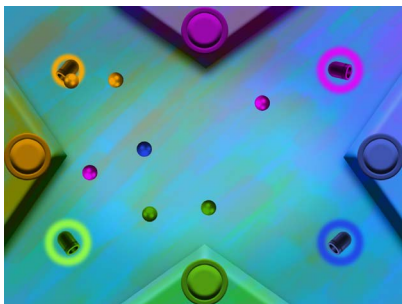
Rybka

Mała rybka bardzo lubi łąpać bąbelki powietrza. Pomóż jej złapać ich jak najwięcej. Unikaj raf koralowych. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Aby podpluć do bąbelka machnij ręką lub nogą nad polem STRZAŁKA W PRAWO. Gra dla 1 lub 2 osób. Gra należy do zestawu "Złap mnie".

funtronic fun II

Rykoszet

Wybierz swój kolor i zniszcz wyrzutnie przeciwników. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Aby wyrzelić piłkę machnij ręką lub nogą nad polem WYRZUTNIA. Wygrywa osoba, która sama pozostanie na planszy. Gra wieloosobowa. Gra należy do zestawu "Cel-pal!".



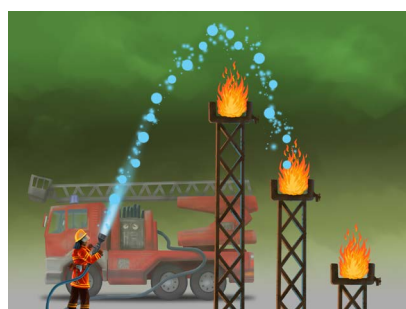
Słoń

Słoń w składzie porcelany - wszyscy znają tę historię. Pomóż małemu słoniowi zebrać wszystkie arbuzy i nie potłuc naczyń. Przemieszczając się po planszy prowadzisz słonia. Gra dla 1 osoby. Gra należy do zestawu "Sprawny jak...".



Spacer w chmurach

Przeskakuj z chmurki na chmurkę i utrzymaj się w powietrzu jak najdłużej potrafisz. Gra należy do zestawu "Inny świat".



Strażak

Praca strażaka wymaga sprawności i cierpliwości. Spróbuj ugasić wszystkie pożary w budynku. Śpiesz się bo masz mało czasu. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Aby przesunąć strażaka i zmienić miejsce gaszenia wskocz na planszę obok płonącego budynku. Gra dla 1 osoby. Gra należy do zestawu "Sprawny jak...".



Surfer

Posurfuj w oceanie. Spróbuj dopłynąć jak najdalej. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Aby utrzymać równowagę na fali machaj rękami lub nogami odpowiednio nad polami STRZAŁKA W LEWO i STRZAŁKA W PRAWO. Gra dla 1 lub 2 osób. Gra należy do zestawu "Sprawny jak...".



Świnka

Myszki gonią świnkę. Pomóż jej uciec. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Następnie dużo się ruszaj po planszy, a świnka będzie sama biegać za Tobą. Gra wieloosobowa. Gra należy do zestawu "Złap mnie".

funtronic fun II

Uwolnij baloniki

Steruj przejściami i uwolnij jak najwięcej baloników. Uważaj na kaktusy. Przemieszczając się po planszy w lewo lub w prawo przechylasz belki. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Gra dla 1 osoby. Gra należy do zestawu "Labirynty".



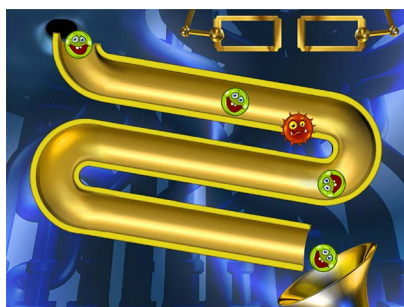
Żaby

Łap muchy i unikaj os. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Aby złapać muchę machnij ręką lub nogą nad polem ŻABA. Wygrywa żaba, która pierwsza złapie 10 much. Gra wieloosobowa. Gra należy do zestawu "Złap mnie".



Zakręcony labirynt

Zbierz 10 złotych monet w maksimum 200 sekund. Obracaj labirynt i turlaj ludzika. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Aby kręcić planszą w lewo lub prawo machaj rękami odpowiednio nad polami OBRÓT W LEWO i OBRÓT W PRAWO. Gra dla 1 lub 2 osób. Gra należy do zestawu "Labirynty".



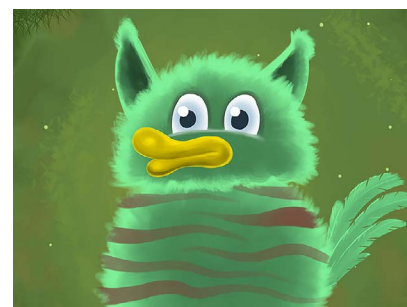
Zjeżdżalnia

Pomóż uśmiechniętym bużkom bezpiecznie zjechać po zjeżdżalni. Grę rozpoczniesz stając na polu STOPY. Aby pochylić zjeżdżalnię w lewo lub prawo machaj rękami odpowiednio nad polami OBRÓT W LEWO i OBRÓT W PRAWO. Gra dla 1 lub 2 osób. Gra należy do zestawu "Labirynty".



Żuczek

Steruj żuczkiem i pomóż mu przejść labirynt. Gra należy do zestawu "Labirynty".

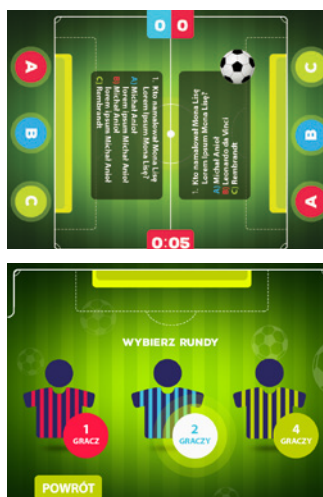


Zwierzątko

Stwórz swoje własne zwierzątko-przytulankę. Gra należy do zestawu "Kreatorzy".

funtronic edu

Pakiet Funtronic Edu przeznaczony jest dla edukacji wczesnoszkolnej jak i dla starszych uczniów z klas 4-6 oraz gimnazjum.



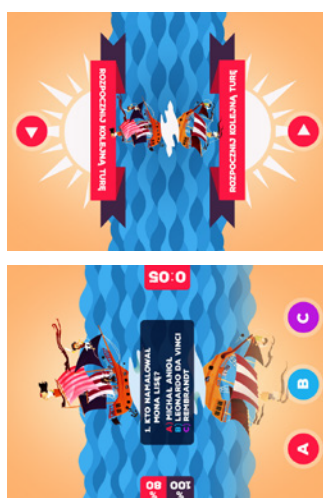
Boisko

Boisko jako miejsce bitwy na wiedzę? Dlaczego nie! Tak, jak w piłce nożnej, w grze liczy się szybkość i trafne decyzje uczestników. Oprócz sprawności fizycznej gracze ćwiczą wiedzę z zakresu przedmiotów obowiązujących w szkole podstawowej. Odpowiadając na szereg pytań quizowych, zdobywają punkty i grają o mistrzostwo w turnieju.



Polski Matematyka Przyroda Historia Muzyka Plastyka Angielski

Zakres	IV - VI
Liczba graczy	1-4
Forma	QUIZ
Liczba tur	1 - 4
Czas jednej gry	5 - 15 MINUT
Cechy gry	RUCHOWA TURNIEJOWA EDUKACYJNA KONCENTRACJA



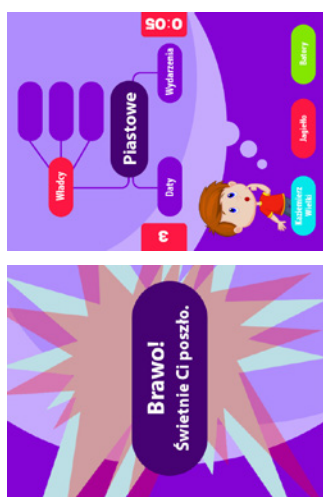
Statki

Celem jest zatopienie statku przeciwnika. W jaki sposób? Poprzez udzielanie prawidłowych odpowiedzi na pytania z wiedzy tematycznej obowiązującej w podstawie programowej klas 4-6 szkoły podstawowej. Podczas każdej rozgrywki uczestnik wybiera poziom trudności pytania. Odpowiadając na trudniejsze pytanie, szybciej zbliża się do wygranej.



Polski Matematyka Przyroda Historia Muzyka Plastyka Angielski

Zakres	IV - VI
Liczba graczy	1-4
Forma	QUIZ
Liczba tur	1 - 4
Czas jednej gry	5 - 15 MINUT
Cechy gry	RUCHOWA TURNIEJOWA EDUKACYJNA



Mapa myśli

Gra oparta o schemat budowania map myśli. Zadaniem uczestnika gry jest dobranie kolejno słów kluczy w taki sposób, aby utworzyły logiczne powiązanie tematyczne. W tej grze liczy się wiedza, koncentracja i szybkość podejmowania decyzji. W każdej rozgrywce można wybrać poziom trudności.



Polski Matematyka Przyroda Historia Muzyka Plastyka Angielski

Zakres	IV - VI
Liczba graczy	1-4
Forma	MAPA MYŚLI
Liczba tur	1
Czas jednej gry	5 - 15 MINUT
Cechy gry	RUCHOWA TURNIEJOWA EDUKACYJNA

funtronic edu



Karuzela pytań

W kształt koła wpisane są różnokolorowe pola, pod którymi kryją się pytania. Po uruchomieniu gry, koło zaczyna się toczyć. Następnie zatrzymuje się, wyznaczając pytanie, na które odpowiada uczestnik gry. Liczy się czas. Jeśli gracz odpowie dobrze, punktuje. Jeśli źle, czeka go dodatkowe zadanie ruchowe.



Polski Matematyka Przyroda Historia Muzyka Plastyka Angielski

Zakres	0 - VI
Liczba graczy	1-4
Forma	QUIZ
Liczba tur	1 - 4
Czas jednej gry	5 - 15 MINUT
Cechy gry	RUCHOWA TURNIEJOWA EDUKACYJNA KONCENTRACYJNA



Skojarzenia

Celem gry jest wskazanie prawidłowego skojarzenia ze zbiorem elementów: obrazów, słów lub liczb. Spośród trzech podanych na dole ekranu odpowiedzi, uczestnik gry wybiera najbardziej logiczne dopasowanie. Za poprawne odkrycie reguły, otrzymuje punkt. Można wybrać poziom trudności zadań.



Polski Matematyka Przyroda Historia Muzyka Plastyka Angielski

Zakres	0 - VI
Liczba graczy	1-4
Forma	SKOJARZENIA, ŁAMIGŁÓWKI
Liczba tur	1 - 4
Czas jednej gry	5 - 15 MINUT
Cechy gry	RUCHOWA EDUKACYJNA

Nauka programowania z Magicznym Dywanem

W związku z nową podstawą programową wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego, zaprojektowano pakiet gier do nauki programowania – Funkodowanie! To innowacyjne rozwiązanie metodyczno-dydaktyczne rozwijające umiejętności i kompetencje niezbędne w procesie programowania, takie jak myślenie logiczne, analityczne, czy szerzej – komputacyjne.

Dzieci nabywają je poprzez kształtowanie nawyków znajdowania rozwiązań skomplikowanych, otwartych problemów.

Myśląc o prawidłowym rozwoju dzieci, przygotowano trzy wersje wiekowe pakietu Funkodowanie:

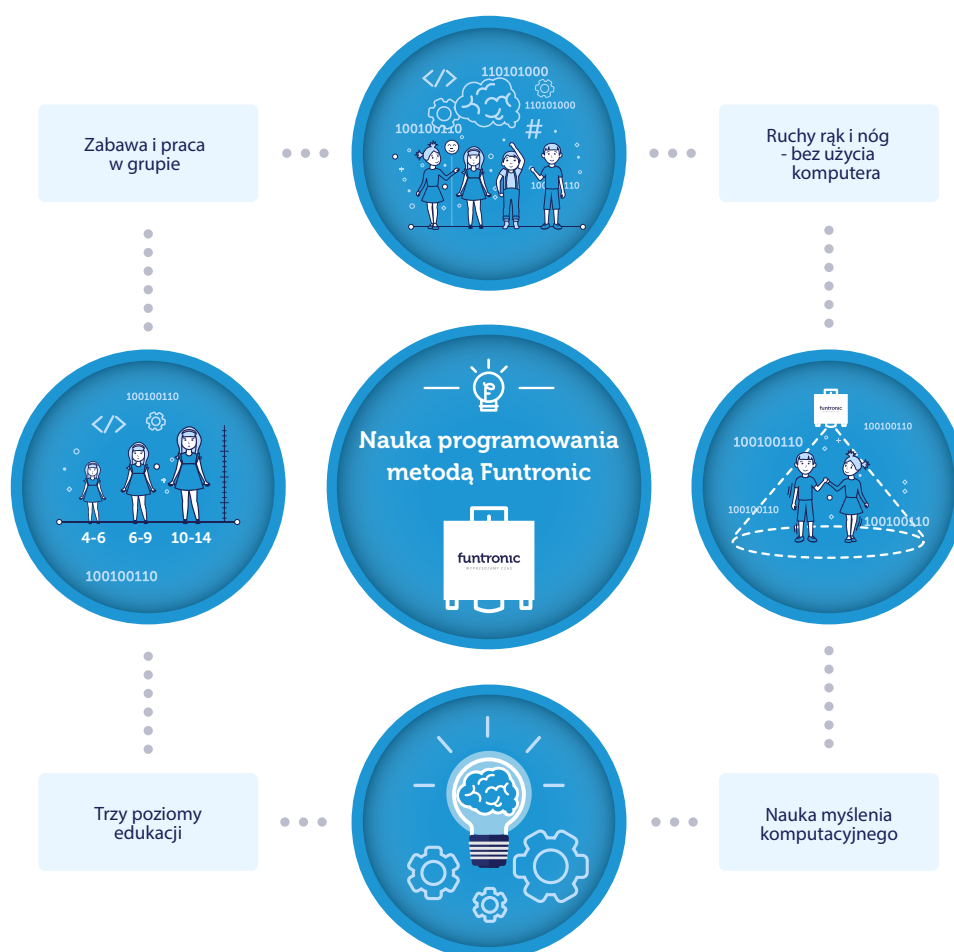
Funkodowanie I – Wychowanie Przedszkolne

Funkodowanie II – Edukacja Wczesnoszkolna (klasy I- III)

Funkodowanie III – Szkoła Podstawowa (klasy IV- VIII)

Magiczny Dywan zawiera pełną obudowę metodyczną nakierowaną na nową podstawę programową, m.in.:

- scenariusze zajęć,
- interaktywne gry i zabawy,
- karty pracy.



funtronic

funkodowanie I

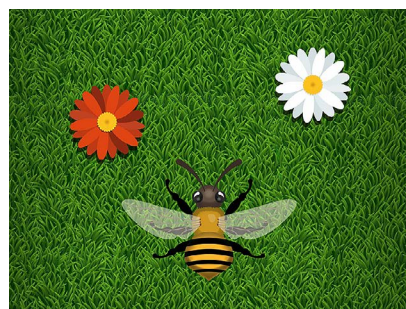
Dyrygent

Zostań Dyrygentem i skomponuj własne utwory! Sprawdź razem z przyjaciółmi, jak Ci poszło! Gra należy do zestawu "Przedszkole".



Kodowanie dźwięk.

Zostań tropicielem zwierząt! Sprawdź czyje to ślady w rytm muzyki, którą usłyszysz lub nawet skomponujesz! Gra należy do zestawu "Przedszkole".



Podobne czy różne

Gra 3-poziomowa o tematyce matematyczno-przyrodniczej (kierunki, kolory). Oparta jest na koordynacji wzrokowo-ruchowo-przestrzennej i myśleniu komputacyjnym z elementami kodowania-dekodowania. Umożliwia programowanie bez użycia komputera, poprzez zabawę i ruch. Gra należy do zestawu "Przedszkole".



Rytmy i wzory

Twórz kolorowe naszyjniki i pomóż zebrać mrówce zagubione korale w labiryntach! Gra 3-poziomowa o tematyce matematyczno-przyrodniczej (kierunki, kolory, wzory). Umożliwia programowanie bez użycia komputera, poprzez zabawę i ruch. Gra należy do zestawu "Przedszkole".

magiczny dywan

Funkodowanie I to gry wspierające naukę programowania, z pakietem gier zintegrowane są materiały dydaktyczno-metodyczne „Funkodowanie w przedszkolu”.

Pakiet przeznaczony jest do edukacji przedszkolnej oraz klas „0” w szkole podstawowej.

W pakiecie Funkodowanie I dzieci będą miały możliwość:

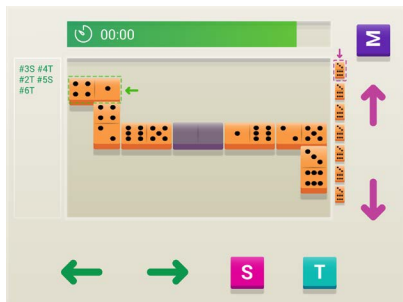
- przygotować się do programowania
- zapoznać się z podstawami języka kodowania
- rozwijać umiejętności grupowania i porównywania obiektów
- nabyć umiejętność aktywnego słuchania muzyki
- poznać figury geometryczne, m.in. koło, kwadrat, prostokąt, czy trójkąt

funtronic

funkodowanie II

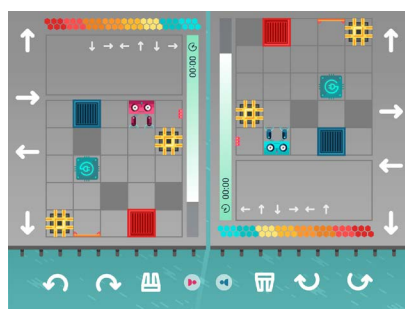
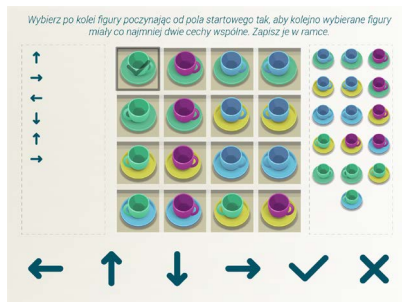
Domino

Gra 3-poziomowa o tematyce matematyczno-logicznej (domino, łańcuchy, programowanie). Jest wprowadzeniem do programowania bez użycia komputera, przez ruch i zabawę. Gra należy do zestawu "SP I-III".



Kodowanie-dekod.

Gra oparta jest na rozwijaniu myślenia logicznego i przestrzennego z uwzględnieniem pracy zespołowej i myślenia komputacyjnego. Jest wprowadzeniem do programowania bez użycia komputera, przez ruch i zabawę. Gra należy do zestawu "SP I-III".



Port morski

Przeładunek towarów w porcie morskim to trudne zadanie. Sprawdźcie się jako grupa logistyków obsługujących roboty-transportery! Dasz radę? Gra należy do zestawu "SP I-III".



Szachownice






Zostań Mistrzem szachów i sprawdź swoje możliwości logicznego myślenia. Czy potrafisz rozpoznać figury szachowe? Gra należy do zestawu "SP I-III".

magiczny dywan

Funkodowanie II to gry wspierające naukę programowania, z pakietem gier zintegrowane są materiały dydaktyczno-metodyczne „Funkodowanie w szkole. Edukacja wczesnoszkolna”.

Pakiet przeznaczony do edukacji wczesnoszkolnej w klasach I-III szkoły podstawowej.

W pakiecie Funkodowanie II dzieci będą miały możliwość:

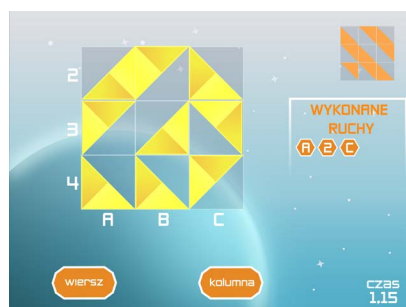
-  rozwijać myślenie logiczne, przestrzenne i abstrakcyjne
-  zapoznać się z podstawami tworzenia algorytmów
-  napisać własny kod według określonego schematu
-  zapoznać się z tworzeniem algorytmów
-  nauczenie się wyszukiwania błędów oraz próby ich naprawienia

funtronic

funkodowanie III

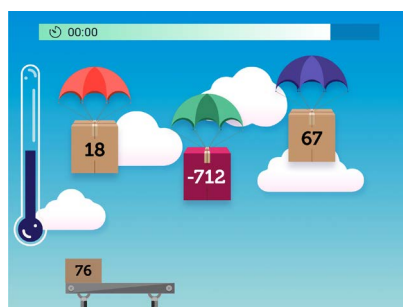
Magiczne wzory

Gra 3-poziomowa o tematyce matematyczno-logicznej (wzory, przekształcenia, algorytmy). Uczy i rozwija umiejętności myślenia przestrzennego, analogicznego i logicznego. Jest wprowadzeniem do programowania bez użycia komputera, przez ruch i zabawę. Gra należy do zestawu "SP IV-VIII".



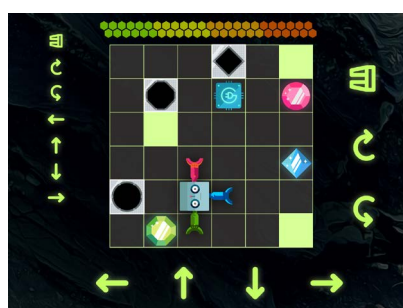
Mistrz liczenia

Zostań mistrzem liczenia i sprawdź się w dodawaniu! Gra 3-poziomowa o tematyce matematyczno-logicznej (wzory, przekształcenia, algorytmy). Jest wprowadzeniem do programowania w użyciu bez komputera, przez ruch i zabawę. Gra należy do zestawu "SP IV-VIII".



Rurociąg

Musisz naprawić uszkodzony rurociąg! Następnie zaprojektuj swój własny! Uczy i rozwija umiejętności: adresowania, programowania, myślenia logicznego, analogicznego i przestrzennego. Jest wprowadzeniem do programowania bez użycia komputera, przez ruch i zabawę. Gra należy do zestawu "SP IV-VIII".



Stacja kosmiczna






Praca na stacji kosmicznej to zajęcie dla najlepszych! Czy potraficie w grupie odpowiednio przygotować miejsce dla kolejnych Ziemi? Gra należy do zestawu "SP IV-VIII".

magiczny dywan

Funkodowanie III to gry wspierające naukę programowania, z pakietem gier zintegrowane są materiały dydaktyczno-metodyczne „Funkodowanie w szkole. Edukacja w kl. IV-VIII.”

Pakiet przeznaczony do edukacji w klasach IV-VIII szkoły podstawowej

W pakiecie Funkodowanie III dzieci będą miały możliwość:

-  tworzenia bardziej skomplikowanych kodów
-  nabycia kompetencji komunikacyjnych, m.in. precyzji wystawiania się
-  edycji gier lub tworzenia własnych
-  rozwijania umiejętności planowania własnej pracy i realizacji założonych celów
-  nabycia umiejętności konstruktywnej krytyki, w tym znajdowania błędów własnych

funtronic ang

English for fun

Baw się i ucz angielskiego! Wskocz jak najszybciej na obrazek, jeśli usłyszysz jego nazwę. Następny poziom gry pozwoli Ci zagrać na punkty i sprawdzić jak dużo już pamiętasz.



Merry go round

Warzywa, owoce, napoje i... Zakręć karuzelą i wylosuj kategorię. Kiedy usłyszysz angielską nazwę, wskocz na właściwy obrazek. Jeśli odpowiesz dobrze, będziesz mógł znów wylosować nowe słowo.



Riddle mix

Sprawdź swój refleks i pamięć! Wypełnij koszyk jak największą liczbą spadających obrazków. Zapamiętaj ich nazwy w języku angielskim, a na kolejnym poziomie gry sprawdź, ile zapamiętałeś.



Szalony Alfabet

Kiedy wskażesz literkę usłyszysz nazwę obrazka zaczynającego się tą literką. Sprawdź czy pamiętasz słowo, które zaczyna się tą literką.

magiczny dywan

Pakiet **Ang** to najatrakcyjniejsza na rynku forma nauczania języków obcych, szczególnie w edukacji małego dziecka. Dzięki nowatorskiemu wykorzystaniu multimedialnych w nauce, dzieci szkolą umiejętności z zakresu słuchania i rozumienia języka angielskiego. Przygotowano dwie wersje pakietu (**Ang I** i **Ang II**), które różnią się od siebie wykorzystywanym słownictwem.

Pakiet jest przygotowany z myślą o dzieciach w wieku przedszkolnym oraz wczesnoszkolnym klasy I-III szkoły podst.

Decydując się na naukę języka obcego z wykorzystaniem pakietu Ang masz gwarancję:

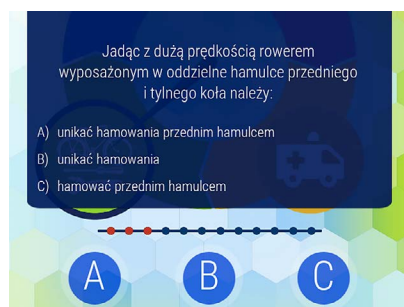
- 💡 innowacyjnego i skutecznego przeprowadzenia lekcji języka angielskiego
- 💡 ciekawej formy przeprowadzenia lekcji – bez zeszytów i podręczników
- 💡 zainteresowania językiem obcym
- 💡 rozwijania umiejętności społecznych

funtronic

karta rowerowa

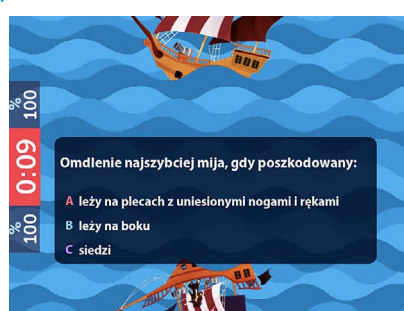
Karuzela pytań

Czy potrafisz szybko i bezpiecznie poruszać się rowerem? Jeśli tak, to czeka Cię zabawa jak na karuzeli! Sprawdź swoją wiedzę przed egzaminem na kartę rowerową.



Ruch drogowy

Czy potrafisz bezpiecznie poruszać się po swoim mieście rowerem? Sprawdź swoją znajomość zasad ruchu drogowego.



Statki

Sprawa jest wyjątkowo trudna. Dowodzisz statkiem, ale obowiązują Cię zasady ruchu drogowego. Sprawdź się!



Znaki drogowy

Dobry kierowca musi wykazać się refleksem, spostrzegawczością i znajomością znaków drogowych. Czy zdążysz poprawnie nazwać każdy znak drogowy?

magiczny dywan

Pakiet **Karta rowerowa** to nowatorskie rozwiązanie, które ma na celu przygotowaniu najmłodszych do egzaminu na kartę rowerową. Specjaliści firmy Funtronic przygotowali cztery gry w formie zabawy i quizów, które skutecznie wspierają naukę przepisów ruchu drogowego i pierwszej pomocy.

Decydując się na pakiet Karta rowerowa zyskujesz:

- 💡 kompleksowy program nauki przepisów ruchu drogowego i pierwszej pomocy opracowany przez najlepszych metodologów w Polsce
- 💡 innowacyjny pomysł na lekcje wychowania komunikacyjnego, m.in. symulowanie zdarzeń drogowych
- 💡 pomysł na zajęcia w formie grywalizacji, które zaangażują uczniów

funtronic **rew**

Edukacja włączająca uczniów niepełnosprawnych.

Wszystkie gry zostały opracowane we współpracy z ośrodkiem rehabilitacyjno-edukacyjno-wychowawczym w Lędzinach, dzięki czemu spełniają funkcję edukacyjną i rehabilitacyjną dla dzieci o różnym stopniu dysfunkcji.

W porównaniu do tradycyjnych gier Magicznego Dywanu ta seria ma bardziej wyraziste kolory, jednolite i jasne tła, zmniejszoną liczbę obiektów poruszających się na planszy. Ponadto wszystkie elementy aktywne są większe, spowolniono także dynamikę gier.

Wprowadzone modyfikacje powodują, że gry są bardziej dostępne w odbiorze przez dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi i stanowią doskonałe narzędzie wspierające działania placówek i nauczycieli na rzecz edukacji włączającej.

W aplikacjach rozróżniono dwa poziomy trudności do wyboru, zaś uczestnik zabawy otrzymuje wyraźną nagrodę po udanym wykonaniu zadania (brawo, oklaski). Część aplikacji została również specjalnie zaprojektowana w pionie, aby wydłużyć czas poruszania się elementów na Magicznym Dywanie. Dzięki temu dziecko ma więcej czasu na wykonanie zadania.

W odpowiedni sposób zaprojektowane gry sprawdzają się jako narzędzie edukacyjno-rehabilitacyjne w Salach Doświadczenia Świata, pobudzając zmysły uczestników zabawy.

magiczny
dywan

Proponowane gry i zabawy rozwijają w szczególności następujące funkcje:



koncentrację uwagi oraz koncentrację wzrokowo ruchową



poprawne wykonywanie instrukcji



rozwijanie orientacji przestrzennej



funkcje odprężająco – relaksujące, w tym zmniejszanie napięcia mięśniowego



pobudzanie do wyrażania pozytywnych emocji



rozwija dużą motorykę wykorzystując różnorodność ćwiczeń ruchowych

funtronic rew

Cyferki II

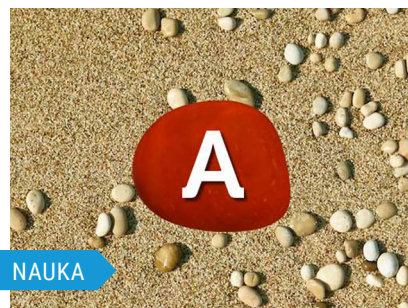
Zadanie polega na zaznaczaniu kwiatków w kolejności pojawiających się cyferek od 1 do 9. Aby to zrobić wystarczy wskoczyć na kwiatek lub tupnąć na niego. Można też machnąć nad nim ręką lub głową. Gra dostępna w dwóch poziomach trudności.



NAUKA

Literki II

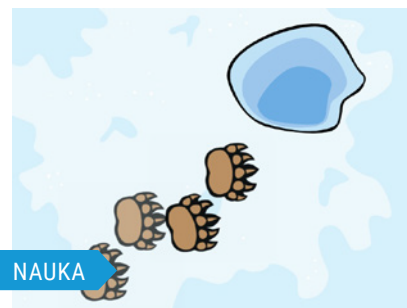
Zadanie polega na zaznaczaniu kwiatków w kolejności pojawiających się liter od A do Z. Aby to zrobić wystarczy wskoczyć na kwiatek lub tupnąć w niego nóżką. Można też machnąć nad nim ręką lub głową. Gra dostępna w dwóch poziomach trudności.



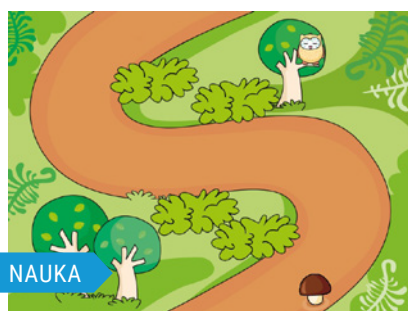
NAUKA

Tropiciele śladów

Dziecko tropi zwierzątka po śladach, jakie zostawiają na planszy. Jeśli zadanie będzie wykonywane zbyt wolno, ślady znikną i grę będzie trzeba rozpocząć od nowa. U celu, dziecko zobaczy, jakie zwierzątko tropiło.



NAUKA



NAUKA

Grzybobranie

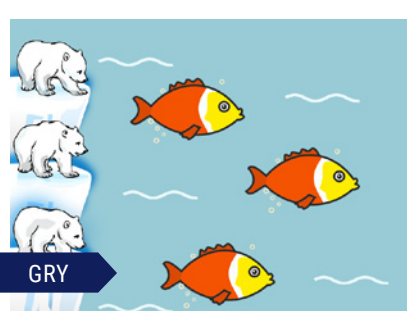
Celem gry jest zebranie pojawiających się na leśnej ścieżce grzybków. Aby je zebrać wystarczy na nie tupnąć nóżką. Jednocześnie trzeba uważać na jeże, które też mają na nie ochotę. Gdy dotkniemy jeża, ten zabiera nam zdobyty wcześniej grzybek. Należy także pamiętać, aby trzymać się wyznaczonej ścieżki i nie obudzić sowy! Gra dostępna w dwóch poziomach trudności.



GRY

Bananowa kraina

Gra polega na zerwaniu jak największej liczby bananów zanim spadną one na ziemię. Banany spadają w dół wzdłuż widocznych lian. Aby je złapać należy klepnąć je rączką lub tupnąć nóżką. Gra dostępna jest w dwóch poziomach trudności.



GRY

Rybki II

Zabawa polega na złowieniu jak największej liczby pływających rybek. Zasada jest prosta. Rybki płyną w stronę dziecka w trzech liniach. Aby je złapać należy klepnąć je rączką lub nóżką. Gra dostępna w dwóch poziomach trudności.

funtronic rew

Spadające jajka II

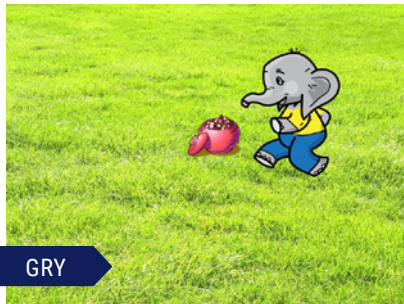
Gra polega na zebraniu jak największej liczby jajek zanim spadną na ziemię i się rozbiją. Aby to zrobić, należy na nie tupnąć lub klepnąć je rączką. Gra jest dostępna w dwóch poziomach trudności.



GRY

Słoń i cukier

Gra polega na zebraniu wszystkich kostek cukru. Wystarczy tupnąć na nie nóżką lub machnąć nad nimi rączką. Trzeba uważać na słonia, bo on też bardzo lubi cukier i chętnie go zjada. Gdy zje kostkę cukru, robi sobie drzemkę, wtedy możemy odzyskać utracony cukier.



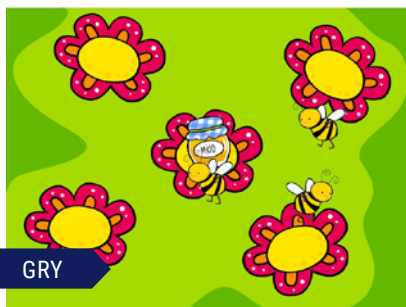
GRY

Elf

Zabawa polega na zebraniu jak największej ilości prezentów. Aby złapać prezent wystarczy na niego klepnąć rączką lub tupnąć nóżką. Gra dostępna jest w dwóch poziomach trudności.



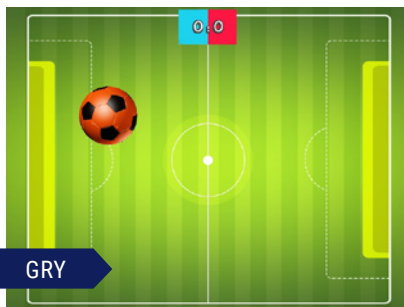
GRY



GRY

Pszczoły i miód

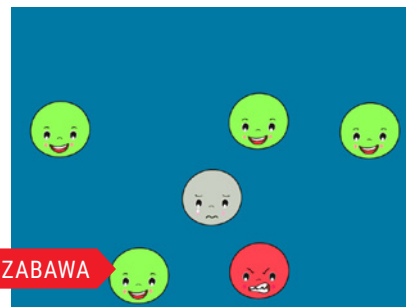
Uczestnicy muszą odnaleźć jak największą ilość garnuszków z miodem, omijając fruważące pszczoły, które również mają ochotę na miód. Aby zaznaczyć garnuszek dziecko wskakuje na niego, tupie nogą, macha nad nim ręką lub głową.



GRY

Piłka nożna

Gra polega na strzeleniu goli przeciwnikowi. Dziecko porusza piłką poprzez wskoczenie na nią lub tupnięcie nogą. Wygrywa uczestnik, który strzelił najwięcej bramek.



ZABAWA

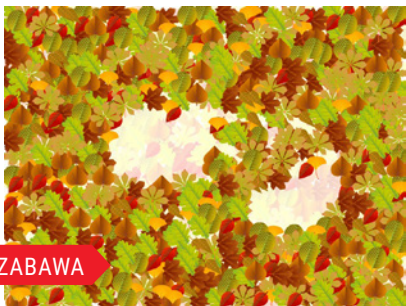
Wesołe minki

Dzieci muszą odnaleźć smutne minki i odczarować je, by były znowu wesołe. Aby to zrobić należy klepnąć ją rączką lub tupnąć na nią nóżką. W razie pomyłki, zawsze można się poprawić. Gra dostępna w dwóch poziomach trudności.

funtronic rew

Liście

Dzieci rozgarniają liście za pomocą nóg lub rąk podobnie, jak to robią jesienią w parku. Pod liśćmi ukrywa się jeż i grzybek. Zabawa polega na ich odszukaniu. Należy jednak uważać, bo wiatr psotnik cały czas nawiewa nowe liście.



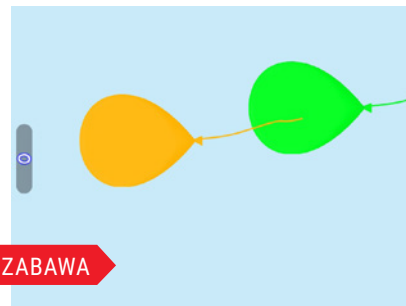
Kolorowe pianino

Pianino umożliwia dziecku zagranie dowolnej melodii poprzez tupanie nogą lub uderzenie ręką w odpowiednie klawisze.



Pękające baloniki

Zabawa polega na przebijaniu latających baloników poprzez klepięcie rączką lub tupnięcie nóżką. Dostępna jest w dwóch poziomach trudności.



Woda

Gra symuluje ruch wody. Wystarczy wejść na planszę i czujemy się tak, jakbyśmy po niej chodzili. W nowej odsłonie tło jest wyraźniejsze i jaśniejsze. Gra aktywizuje dziecko do wykonywania różnego rodzaju ćwiczeń ruchowych. Pozwala także na wykorzystanie realnych przedmiotów. Pobudza wyobraźnię i zachęca do wykonywania dotychczas niezbyt lubianych zadań.

Magiczny Dywan na pomoc seniorom

Osoby cierpiące na demencję starczą i chorobę Alzheimera często mają zbyt mało aktywności fizycznej.

Ciągły brak ruchu przyspiesza rozwój choroby i prowadzi do ograniczenia zdolności poznawczych, fizycznych i sensorycznych. W tych przypadkach niezwykle ważne jest niedopuszczanie pacjentów do znudzenia, zdenerwowania i apatii.

Dodatkowo udowodniono, że aktywność fizyczna korzystnie wpływa na samopoczucie chorych – dobrą kondycję fizyczną i psychiczną, a także zdolności poznawcze.

Naprzeciw oczekiwaniom osobom starszych wychodzi firma Funtronic, która z myślą o rehabilitacji oferuje seniorom swoje dwa urządzenia:

Magiczny Dywan - rekomendowany dla seniorów we wczesnym stadium demencji i choroby Alzheimera, ponieważ ta forma rewalidacji wymusza ruchy rąk i nóg u osób starszych

Magiczny Stół - rozwiązanie dla osób w późniejszych stadiach choroby, które poruszają się na wózkach inwalidzkich, w tym przypadku seniorzy ruszają wyłącznie rękoma

Specjalnie zaprojektowany pakiet **Senior Fit** to nie tylko zapewnienie ruchu, ale również ćwiczenie:

- motoryki
- koordynacji wzrokowo-ruchowej
- spostrzegawczości
- szybkości reakcji
- pracy w grupie

funtronic senior fit

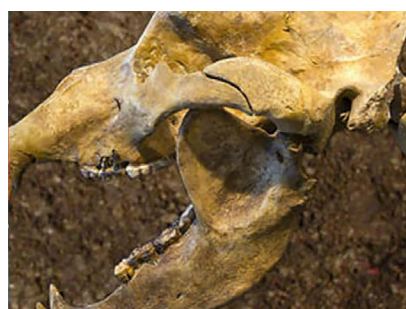
Liście

Rozgarnij liście za pomocą nóg lub rąk podobnie, jak to robią dzieci jesienią w parku. Uważaj! Wiatr będzie się starał ponownie je nawiewać, więc poproś innych o pomoc. Gra należy do zestawu "Relaks".



Woda

Przejdź po wodzie suchą stopą. Wystarczy wejść na planszę by poczuć się tak jak w rzece lub jeziorze. Sprawdź, czy potrafisz pływać „żabką”. Gra należy do zestawu "Relaks".



Archeologia

Odkop skarby zakopane w piasku. Bądź dokładny i cierpliwy, a ukażą Ci się różne przedmioty z danej epoki. Ułatw sobie pracę i skorzystaj ze szczotki lub zmiotki. Gra należy do zestawu "Relaks".



Master Mind





Zapamiętaj i powtórz sekwencję obrazków. Miłej zabawy! Gra należy do zestawu "Relaks".

magiczny dywan

Pakiet **Senior Fit** to pierwsze tego typu rozwiązanie dla osób starszych. Chcąc się ciągle rozwijać w temacie rewalidacji seniorów firma Funtronic ściśle współpracuje ze stowarzyszeniami i fundacjami, m.in. z Polskim Stowarzyszeniem Pomocy Osobom z Chorobą Alzheimera.

Poza Polską pakiet ten cieszy się uznaniem w m.in. Holandii, Wielkiej Brytanii, Włoszech, czy Danii.

Rehabilitacja poprzez ruch i zabawę:

-  aktywizuje osoby starsze, zmniejszając apatię, nerwowość i agresywność
-  motywuje do zwiększonej aktywności fizycznej
-  uatrakcyjnia zajęcia zarówno rehabilitacyjne, jak i rozrywkowe w domach opieki
-  przywraca prawidłowe zachowania i umiejętności społeczne

funtronic senior fit

Kosz owoców

Zbierz owoce do koszyka. Stań u dołu planszy i ręką lub nogą przesuвай koszyk pod spadający owoc. Dostępne są 2 tryby gry. Gra należy do zestawu "Zabawa".



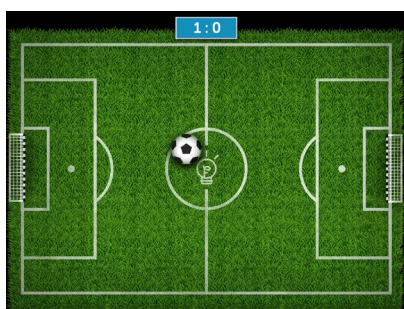
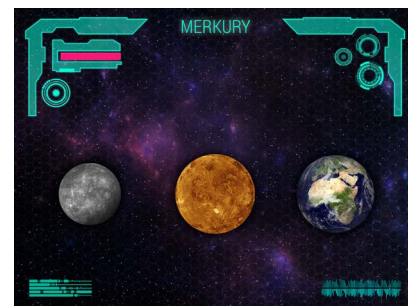
Pizza Master

Pokrój odpowiednie warzywa, aby upiec smaczną pizzę. Miłej zabawy! Gra należy do zestawu "Zabawa".



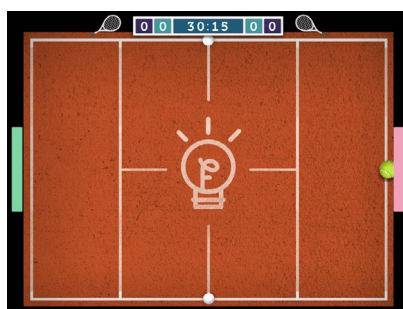
Planety

Potrafisz rozróżnić wygląd planet Układu Słonecznego? Wskaż właściwą planetę wskazując na nią. Sprawdź odpowiedź wyświetloną na kokpicie statku kosmicznego. Gra należy do zestawu "Zabawa".



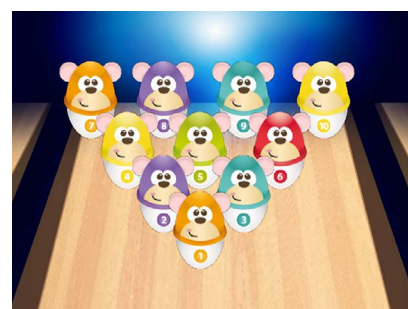
Piłka nożna

Rozegraj najważniejszy mecz życia! Zasady znasz, więc kop piłkę w wybranym kierunku. Strzel przeciwnikowi jak najwięcej bramek. Gra należy do zestawu "Sport".



Super tenis

Serwuj i odbijaj wirtualną piłkę do tenisa! Aby zaserwować machnij nóżką nad piłką. Aby odbić piłkę przesun raketę nogą lub ręką w odpowiednie miejsce. Gra należy do zestawu "Sport".



Kręgle

Zbijaj kręgle i zdobywaj punkty wykorzystując rekwizyt w postaci piłki lub innego kulistego przedmiotu. Zmniejszając kulę, podnosisz poziom trudności. Gra należy do zestawu "Sport".

funtronic senior fit

Super ball

Przesuwaj paletkę ręką lub nogą i zbij wszystkie kafelki widoczne na planszy. Zdobądź jak najwięcej punktów w trybie Tetris lub Combo. Dostępne są 2 poziomy trudności. Gra należy do zestawu "Sport".



Statki

Zatop statek przeciwnika. W trakcie strzału przeciwnika Twój partner może Cię uratować odpowiadając na pytanie dodatkowe. Podczas każdej rozgrywki możesz wybrać poziom trudności pytania. Odpowiadając na trudniejsze pytanie, szybciej zbliżasz się do wygranej. Gra należy do zestawu "Quiz".



Karuzela pytań

W kształt koła wpisane są różnokolorowe pola, pod którymi kryją się pytania. Wylosuj tematykę pytania, a następnie wskaż prawidłową odpowiedź. Liczy się czas. Jeśli odpowiesz dobrze, otrzymujesz punkt. Jeśli źle, czeka cię dodatkowe zadanie ruchowe. Gra należy do zestawu "Quiz".



Skojarzenia

Pomyśl chwilę i wybierz odpowiedź, która najlepiej kojarzy Ci się z przedstawionymi informacjami. Spośród trzech podanych na dole ekranu odpowiedzi, wybierz najbardziej logiczne dopasowanie. Wygrywa osoba, która prawidłowo odpowie na największą liczbę skojarzeń. Gra dla 1-4 graczy. Gra należy do zestawu "Quiz".



Krab

Krab jest wytrawnym pochłaniaczem pereł i nie lubi się nimi dzielić. Spróbuj zebrać więcej pereł niż on. Gra jest zawarta w zestawie "Fun".



Magiczny Dywan:

-  rozwija dużą motorykę wykorzystując różnorodność ćwiczeń ruchowych
-  wpływa pozytywnie na interakcje między dziećmi i zapobiega alienacji
-  świetnie organizuje czas w świetlicy i podczas przerw
-  łączy zabawę i naukę wykorzystując elementy grywalizacji
-  pozytywnie wpływa na koncentrację uczniów
-  wspomaga realizację Podstawy Programowej w zakresie TIK
-  zawiera dopasowany do podstawy programowej pakiet gier i zabaw edukacyjnych
-  kształtuje nawyk powtarzania i utrwalania wiedzy (np. quizy)

Ponad 5 000 pytań do różnych przedmiotów



Sprawdzone formy utrwalania wiedzy: quizy, mapy myśli, zabawy w skojarzenia, logiczne wnioskowanie.