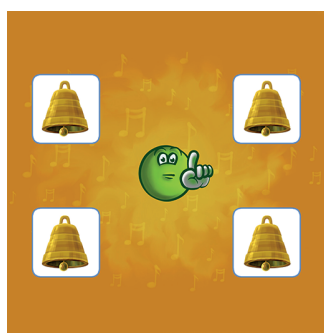


Gry wchodzące w skład pakietu MAGIA RUCHU

DŹWIĘKI

Dźwiękowo-wzrokowo-słuchowa gra, polegająca na wybieraniu odpowiednich par instrumentów muzycznych.

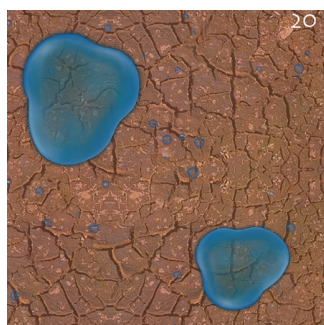


Opis:

- gracz uruchamia grę wchodząc na pole z napisem START
- w rogach ekranu pojawiają się obrazy instrumentów (np: 4 dzwonki, 4 trąbki)
- instrumenty po kolei odtwarzają dźwięki i animację (np powiększają się lub podświetlają). Dwa z czterech tworzą parę wydając taki sam dźwięk lub dźwięki oddalone o oktawę. Gracz czeka aż do końca wszystkich 4 odtworzeń
- gracz zachęcony komunikatem graficznym (znak zapytania) wybiera po kolei pierwszy i drugi instrument z pary
- jeśli wybierze dobrze dostaje nagrodę wizualną i pochwałę prowadzącego
- jeśli źle, może podjąć kolejną próbę
- następuje przejście do następnego zadania (następne 4 instrumenty)

KAŁUŻE

Gra zręcznościowo-wzrokowo-słuchowa polegająca na rozchlapywaniu wody z kałuży.

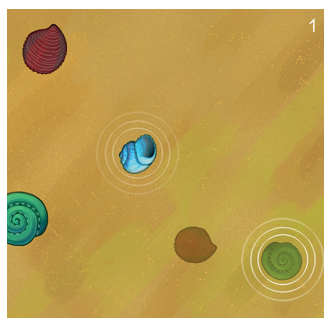


Opis:

- gracz uruchamia grę wchodząc na pole z napisem START
- na ekranie pojawiają się obrazy kałuż i padającego deszczu (towarzyszy im dźwięk deszczu)
- kałuże pojawiają się w losowych miejscach po czym znikają po np: 2 sekundach
- gracz ma wskoczyć na kałużę, co powoduje rozchlapanie wody i zniknięcie kałuży za co dostaje punkt
- kałuże pojawiają się i znikają coraz szybciej, a wraz z liczbą punktów zmienia się tła, na które pada deszcz
- grę kończy użytkownik

MUSZELKI

Gra sprawnościowa polegająca na łapaniu muszelek wynurzających się z wody.



Opis:

- na ekranie pojawia się obraz powierzchni wody z prześwitującym dnem
- pod powierzchnią wody poruszają się muszelki, od czasu do czasu wynurzając się
- gracz ma wskoczyć na wynurzoną muszelkę (czemu towarzyszy odpowiedni dźwięk), żeby zdobyć punkt
- grę kończy użytkownik

Gry wchodzące w skład pakietu MAGIA RUCHU

KWIATY W OGRODZIE

Gra ruchowo-wzrokowa polegająca na dbaniu o kwiaty w ogrodzie.

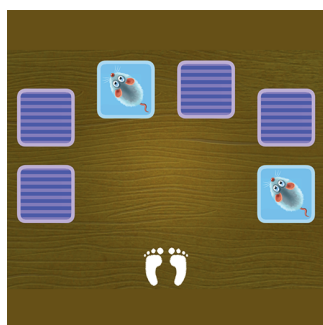


Opis:

- na ekranie startowym pokazują się ikony wyboru poziomu trudności (3 poziomy: 3, 6, 9 kwiatków)
- gracz wybiera poziom (poprzez podświetlenie ikony), po czym uruchamia grę wchodząc na pole z napisem START
- na ekranie pojawia się obraz ogrodu z kwiatami, na niebie świeci słońce, w rogu jest konewka
- po upływie 10 sekund kwiaty zaczynają więdnąć
- gracz musi wziąć konewkę i przesuwać ją nad kwiatami w celu podlania ich
- kwiaty prostują się i rozkwitają
- grę kończy użytkownik

MEMORY

Gra wzrokowa polegająca na zapamiętywaniu i odkrywaniu par takich samych obrazków.



Opis:

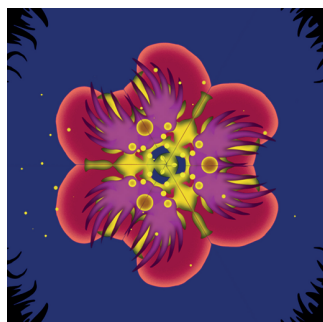
- gracz uruchamia grę wchodząc na pole z napisem START
- na ekranie pojawia się 8 prostokątów zawierających 4 różne obiekty (1 obiekt na 2 prostokątach) rozmieszczonych losowo
- po 5 sekundach prostokąty odwracają się na drugą stronę, zakrywając obrazek
- gracz przesuwając ręką lub chodząc po podłodze wybiera pary prostokątów z takim samym obiektem
- po wskazaniu prawidłowego prostokąta gracz dostaje pochwałę wizualną
- po wskazaniu złego prostokąta gracz ma możliwość powtórzenia zadania
- po odkryciu wszystkich par następuje przejście do następnego zadania
- grę kończy użytkownik

KALEJDOSKOP II

Gra relaksacyjna polegająca na zabawie z kalejdoskopem.

Opis:

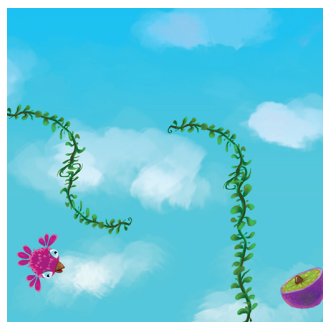
- gra relaksacyjna polegająca na zabawie z kalejdoskopem
- obraz zmienia się w zależności od ruchu gracza, tworząc nowe wzory
- grę kończy użytkownik



Gry wchodzące w skład pakietu MAGIA RUCHU

LABIRYNT

Gra koordynacyjno – ruchowa polegająca na prowadzeniu obiektów (zwierzęta, rzeczy) przez labirynt.

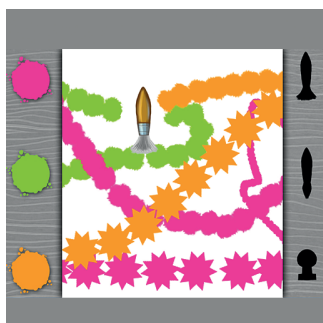


Opis:

- gracz uruchamia grę wchodząc na pole z napisem START
- na ekranie pojawia się labirynt z metą-celem oraz obiekt-bohater
- przykładowe pary bohater-cel: mysz-ser, pszczoła-miód itd.
- zadania są losowane za każdym wejściem w grę
- gracz przesuwając ręką lub chodząc po podłodze prowadzi bohatera do celu
- po doprowadzeniu bohatera do celu gracz dostaje pochwałę wizualną oraz pochwałę prowadzącego
- następuje przejście do następnego zadania.
- grę kończy użytkownik

MALOWANIE

Gra ruchowo-wzrokowa polegająca na malowaniu, zabawie kolorami kształtami.

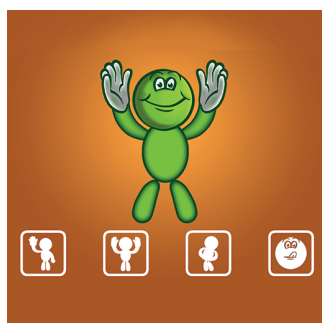


Opis:

- gracz uruchamia grę wchodząc na pole z napisem START
- na ekranie pojawia się 6 pól zawierających 3 różne losowe kolory i 3 różne kształty pędzla
- gracz przesuwając ręką lub chodząc po podłodze maluje wybranym kolorem i kształtem pędzla po ekranie (projekcji na podłodze)
- wybranie nowego koloru lub kształtu następuje po dłuższym zatrzymaniu się na odpowiednim polu
- przejście do następnego zadania następuje przy użyciu pilota (z woli prowadzącego)
- grę kończy użytkownik

RÓB TO CO JA

Gra ruchowa polegająca na powtarzaniu ćwiczeń gimnastycznych wykonywanych przez postać z gry.



Opis:

- na ekranie startowym pokazują się ikony wyboru poziomu trudności (3 poziomy pod względem trudności ruchowej)
- gracz wybiera poziom (podświetlenie ikony), po czym uruchamia grę wchodząc na pole z napisem START
- na ekranie startowym pokazuje się postać
- postać wykonuje ćwiczenia gimnastyczne, które gracz musi powtarzać
- ćwiczenia zmieniają się losowo
- wygrywa ten, kto najdłużej wytrzyma „maraton ćwiczeń” i nie przerwie ich
- gracz, który przerwie ćwiczenia, odpada z rundy – decyduje prowadzący

Gry wchodzące w skład pakietu MAGIA RUCHU

KSZTAŁTY

Gra ruchowo-wzrokowa polegająca na dopasowywaniu kształtów do wyświetlanego wzorca.

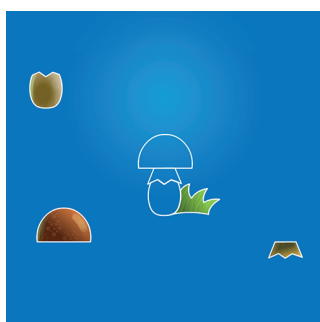


Opis:

- na ekranie startowym pokazują się ikony wyboru poziomu trudności (3 poziomy)
- gracz wybiera poziom (podświetlenie ikony), po czym uruchamia grę wchodząc na pole z napisem START
- w rogach ekranu pojawiają się obrazy 4 losowych figur geometrycznych lub złożonych kształtów w zależności od wybranego poziomu trudności (np: 4 różne prostokąty, 4 gwiazdy, 4 auta itd)
- na środku ekranu jest kształt wzorcowy.
- gracz zachęcany komunikatem graficznym (znak zapytania) wybiera kształt pasujący do wzorca
- wybrany przez gracza obiekt przemieszcza się i nakłada na kształt wybrany przez komputer
- w przypadku różnicy widać niedopasowanie, aby gracz mógł zobaczyć i zrozumieć różnicę kształtu
- jeśli wybierze dobrze dostaje pochwałę wizualną oraz słowną od prowadzącego
- następuje przejście do następnego zadania (następne 4 losowe kształty)

SZABLON

Gra ruchowo-wzrokowa polegająca na rozpoznawaniu i dopasowywaniu elementów do ich szablonów.



Opis:

- na ekranie startowym pokazują się ikony wyboru poziomu trudności (2 poziomy)
- gracz wybiera poziom (podświetlenie ikony), po czym uruchamia grę wchodząc na pole z napisem START

Poziom 1:

- na ekranie pojawia się szablon z przerywanej linii i pasująca do niego figura geometryczna
- gracz przesuwa figurę na szablon
- po wstawieniu figury w szablon pojawia się następne losowe zadanie

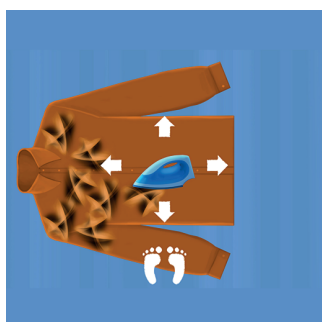
Poziom 2:

- na środku ekranu pojawia się obiekt szablon (dom, auto, rower, itd) w postaci konturu
- w rogach ekranu pojawiają się 4 obiekty będące fragmentami szablonu
- gracz wybiera obiekt i przesuwa go w odpowiednie miejsce na szablonie
- obiekt wpasowuje się do szablonu
- po dopasowaniu wszystkich obiektów pojawia się następne losowe zadanie
- grę kończy użytkownik

Gry wchodzące w skład pakietu MAGIA RUCHU

ŻELAZKO

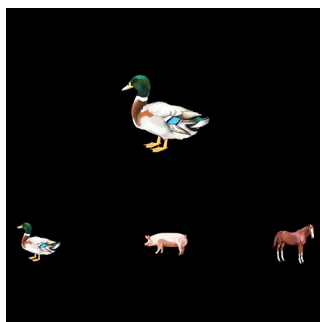
Gra ruchowo – koordynacyjna polegające na prasowaniu wybranych części garderoby żelazkiem.



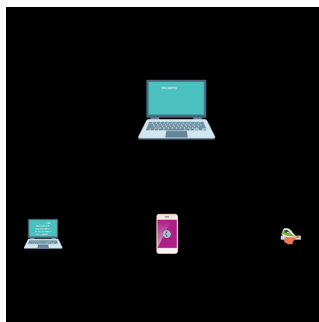
Opis:

- gracz uruchamia grę wchodząc na pole z napisem START
- przy krawędzi ekranu pojawia się obraz żelazka stojącego pionowo – pozycja spoczynkowa
- obok żelazka leży jedno z 4 losowo wybranych, pogniecionych części garderoby (np. koszula)
- gracz wchodzi na żelazko – przyjmuje ono pozycję poziomą – roboczą, teraz można sterować ruchem żelazka za pomocą ręki lub chodząc po ekranie
- żelazko przesuwa się po ubraniu, zagniecenia znikają, zostaje równa powierzchnia
- jeśli żelazko pozostaje zbyt długo nad ubraniem pojawia się brązowy ślad przypalenia i zadanie się kończy
- po wyprasowaniu ubrania gra przechodzi do nowego zadania z kolejnym ubraniem
- grę kończy użytkownik lub prowadzący

ZWIERZĘTA



OTOCZENIE DOMOWE



POJAZDY



Gry słuchowo-wzrokowe polegające na rozpoznawaniu postaci i dźwięków wybranej kategorii.

Opis:

- gracz wybiera grę z danym zestawem przedmiotów, pojazdów lub zwierząt i uruchamia ją wchodząc na pole z napisem START, na ekranie pojawia się wybór poziomu

Poziom 1

- służy do nauki, wyświetla losowo wybrane (ruchome i wydające dźwięk) obrazki z danej kategorii, pozwalając na powiększenie i przyjrzenie się każdemu z nich oraz odsłuchanie jego dźwięków

Poziom 2

- zadaniem jest dopasować jeden z trzech wylosowanych przedmiotów do usłyszanego wcześniej dźwięku jednego z nich
- przejście do następnego zadania następuje po poprawnej odpowiedzi lub przy użyciu pilota (z woli prowadzącego)
- grę kończy użytkownik