

funtronic

ITALIA



Centinaia
di istituzioni
Usano già
prodotti
Funtronic-italia



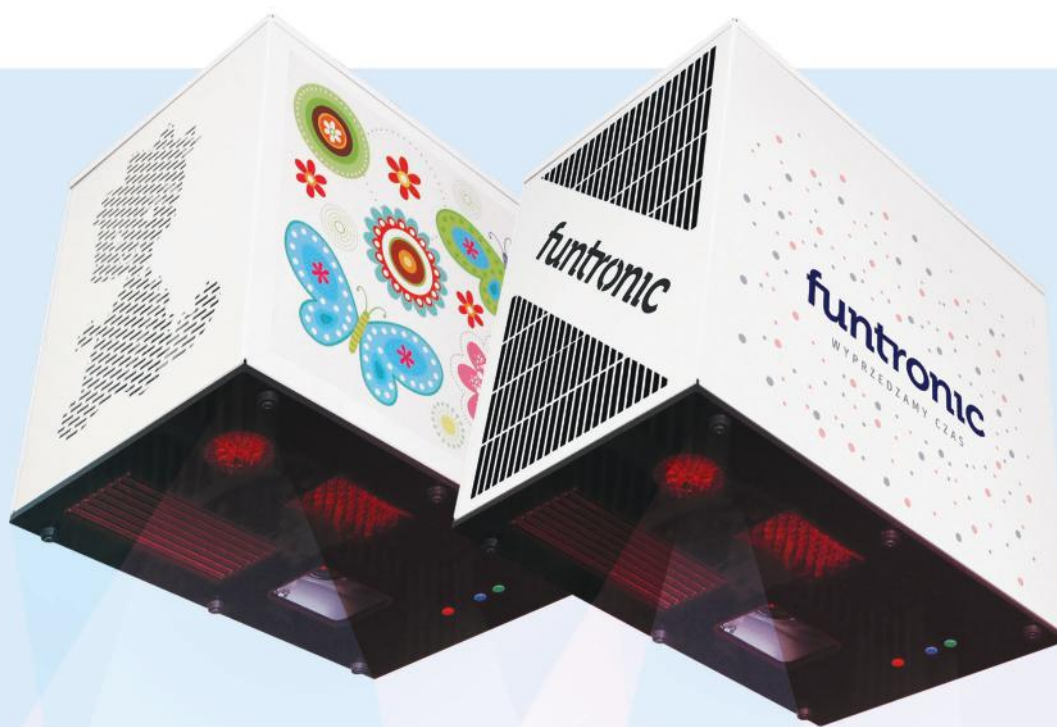
Ampie possibilità
di impieghi
dall'istruzione
alla riabilitazione



Piattaforma
interattiva
per aggiornare
e integrare giochi
e applicazioni



Possibilità
di applicazioni
personalizzate
in base alle
vostre esigenze



funtronic **floor**

Impara e gioca

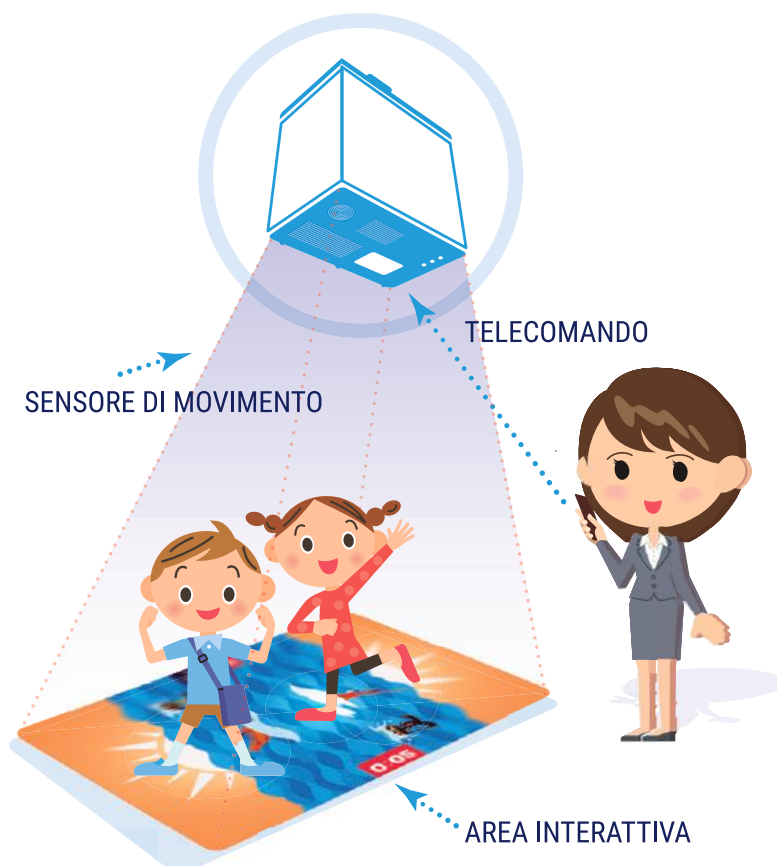
funtronic floor

Impara giocando

**Funtronic floor è uno strumento educativo interattivo innovativo
Con computer, proiettore e sensore di movimento, tutto integrato.**

Applicazioni: **Funtronic Fun, Funtronic Edu e Funtronic Med.** Includono pacchetti di giochi educativi e attività. I scenari delle lezioni sono effettuate in cooperazione con insegnanti esperti di didattica e istituzioni scolastiche. Queste risorse sono costantemente sviluppate e adattate alle varie esigenze didattiche. Uno dei vantaggi di **Funtronic Floor** è che ha una straordinaria facilità d'uso, solo con un telecomando.

L'immagine chiara del menu, consente all'utente di scegliere facilmente l'applicazione che desidera ed iniziare velocemente a lavorare. I programmi sono divisi in tre gruppi: imparare, giocare, e divertimento. Ogni dispositivo è collegato alla rete internet, grazie alla quale l'utente ha accesso illimitato a ulteriori pacchetti di applicazioni, senza dovere collegarsi a nessun altro dispositivo.



funtronic fun

Il pacchetto Funtronic Fun è dedicato agli asili nido alle classi 0-3 e nelle scuole primarie, ludoteche e altri luoghi dove i bambini possono giocare in libertà.

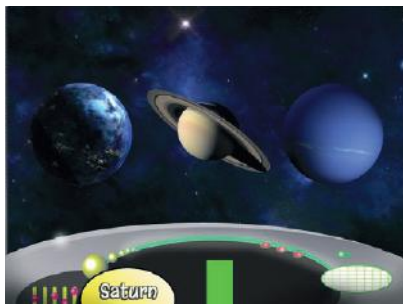
Acqua

Il gioco simula il movimento dell'acqua. Ci si può sentire come se si cammina sull'acqua! Gioco motivante per il bambino che esegue esercizi motori di diverso tipo. Inoltre, consente anche di utilizzare oggetti reali. Mettere navi di carta in acqua, saltare e osservare quali striature sull'acqua saranno lasciate.



Pianeti

L'obiettivo del gioco è indovinare il nome del pianeta. Come? Saltando o imprimendo sulla superficie di funtronic floor. Un suono ci dirà se la risposta è giusta o sbagliata.



Piano Colorato

Il piano da la possibilità di suonare le melodie, imprimendo con i piedi o premendo con le mani i tasti del piano. Adatto alle classi anche per imparare i colori In inglese.



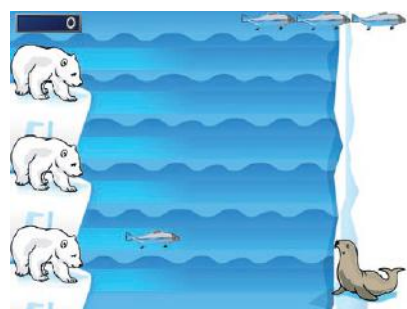
Inseguitori di tracce

L'obiettivo è di seguire le tracce che gli animali lasciano sulla neve, se le insegui lentamente le tracce spariscono e dovrai incominciare di nuovo. Alla fine del percorso scoprirai che tipo di animale stavi seguendo.



Elfo

Nel gioco devi guidare l'Elfo e aiutarlo ad accumulare più regali possibili in 4 minuti. Il giocatore sta nel basso del gioco e con le mani i piedi cattura i regali. Per premio potrai premere il pulsante segreto.



Foca e pesci

Devi catturare i pesci, con le mani o con i piedi. Al fine di aiutare la foca, devi stare nel suo lato e dirigere la foca nella direzione dei pesci. Sii veloce perché i pesci lo saranno sempre di più!

funtronic fun

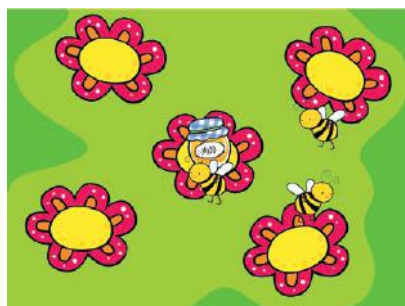
Foglie

Sulla superficie di funtronic floor, appariranno e voleranno delle foglie autunnali. L'applicazione è facile, offre multiple possibilità di giocare e di istruire. Esercizi di rilassamento e riabilitativi.



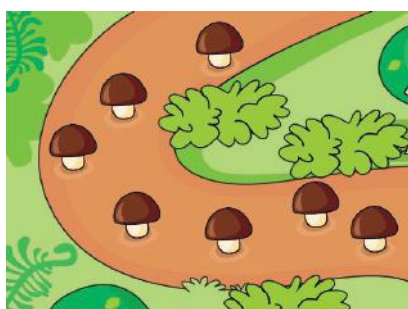
L'orso e il miele

I partecipanti devono trovare le tazze con il miele. Attenti alle api, anche loro cercano il miele. Per prendere il miele saltaci sopra, o premici sopra con il piede, le mani o la testa.



L'elefante e lo zucchero

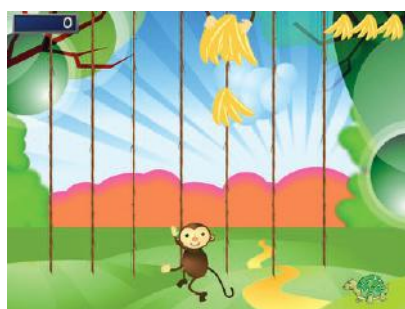
Il gioco è di raccogliere tutti i cubetti di zucchero sulla superficie. Per raccogliere devi premerci sopra o passare la mano sopra. Presta molta attenzione perché l'elefante cercherà di mangiare tutto lo zucchero. Quando l'elefante si mangerà una zolletta si riposerà, allora avrai la possibilità di raccogliere più zollette possibile. Nel gioco si sviluppa riflessi e concentrazione.



Funghi

x2

Raccogli molti più funghi possibile, senza deviare dal percorso della foresta altrimenti sveglierai il gufo, e presta attenzione ai ricci che passeranno quando meno te lo aspetti. Nel gioco si sviluppa, riflessi, attenzione e Intelligenza.



Banana land

Nel gioco devi raccogliere il maggior numero di banane possibile prima che arrivino a terra. Per aiutare la scimmia a prendere le banane, si Deve stare nella parte bassa e guidare con il piede la scimmia nella direzione giusta. Devi essere veloce! Perché le banane scenderanno sempre più veloci. Nel gioco si sviluppa precisione e riflessi.



Smart Dino

Obiettivo del gioco è di raccogliere una alta Quantità di uova prima che cadano a terra e si rompano. Se vuoi aiutare Dino devi mostrargli dove mettersi per prenderli, Come ? Mettiti sulla base del pavimento e premi con il piede sotto l'uovo che cade, Dino arriverà veloce a Prenderlo. Devi essere sempre più veloce, perché le uova arriveranno sempre più veloci ! Nel gioco si sviluppa precisione e riflessi.

funtronic fun

Fiori

Il compito è di segnare i fiori in ordine da 1 a 9 in un appropriato ordine. Per fare questo devi saltare sul fiore con il piede, o segnarlo con la mano. Il gioco sviluppa concentrazione, riflessi e Competenze.



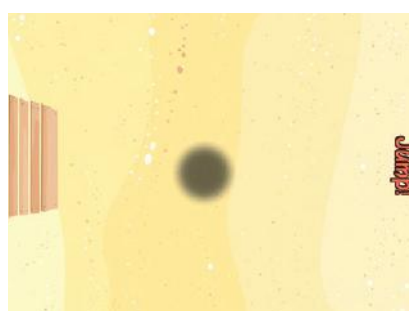
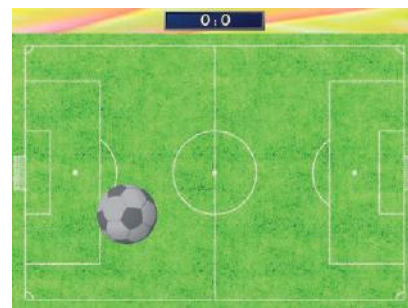
Ciottoli

Obiettivo del gioco è di saltare sopra i ciottoli in ordine appropriato da 9 a 1. Per fare questo devi saltare sul sassolino o segnarlo con la mano. Nel gioco si sviluppa osservazione e capacità di concentrazione. Aiuta anche ad imparare i numeri.



Football

Come nel calcio vero, obiettivo del gioco è quello di prendere la palla e vincere la difesa. Si gioca in due, e i giocatori devono segnare il maggior numero di gol possibile. Il vincitore sarà chi avrà segnato più gol, e farà il miglior risultato. Tanto movimento e vincerai!



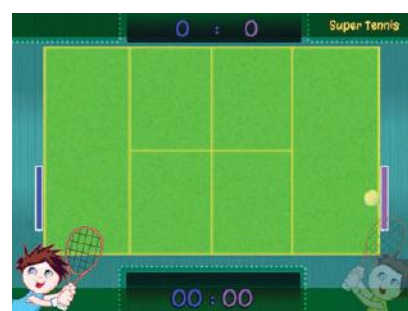
Salto in lungo

Obiettivo del gioco è saltare il più in lungo possibile. Devi stare sul START appena senti il suono salta fino a dove puoi. Dopo una serie di 5 apparirà il risultato con tutti i salti contrassegnati da colori diversi. Per misurare i salti, puoi usare i passi oppure il metro.



Lettere

Il compito è di contrassegnare i fiori in ordine di apparizione delle lettere dall'A alla Z. per fare questo devi semplicemente saltare sul fiore o contrassegnare con la mano il fiore scelto. Il gioco sviluppa riflessi, concentrazione e competenze.



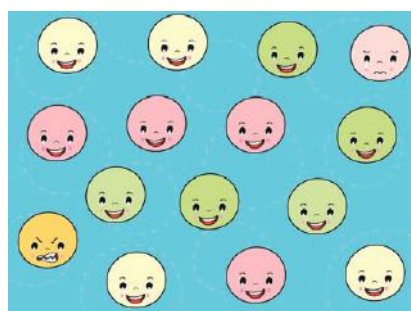
Super Tennis

I partecipanti del gioco hanno la possibilità di giocare a tennis virtuale. Il giocatore dirige la pallina con i piedi o con le mani, verso l'avversario. Obiettivo vincere! Gioco per 2 giocatori.

funtronic fun

Palloncini colorati

Fai scoppiare i palloncini saltandoci sopra oppure toccandoli con le mani. Il gioco consente ai bambini lo sfogo di molta energia e divertimento. Il gioco è stato pensato per permettere di giocare in piccoli gruppi di bambini.



Faccine allegre

x3

I bambini trovando delle faccine tristi devono cambiarle in allegre di nuovo, come in un incantesimo. Per farlo i giocatori devono usare le mani o le gambe. Devi farlo in fretta, ma non ti preoccupare, c'è sempre la possibilità di migliorare la prestazione.

Ci sono 3 versioni del gioco, per differenti competenze.

funtronic floor

La sicurezza e la qualità della lavorazione



Alta qualità dei materiali usati per la produzione



affidabilità in tutta In tutta la sua costruzione



Robustezza



Zero componenti pericolosi A portata dell'utente

Impatto sullo sviluppo dei bambini



Stimola lo sviluppo psicomotorio



Sostiene la concentrazione E il pensiero creativo



rafforza la necessità Della cooperazione Nel gruppo

funtronic fun

Esprimiti

La regola fondamentale del gioco è ... la mancanza di regole, si è vincolati solo dalla nostra immaginazione e dalle idee. Quindi, usate la vostra immaginazione vivida per dipingere con le mani e i piedi. Avete una scelta di tre colori primari che mescolati tra loro danno una tavolozza di colori illimitata.

SE VII



Car Racing

Guidare l'auto in una strada pubblica è un'avventura che mette alla prova la nostra concentrazione, prontezza, e il tempo di reazione. Un giocatore deve evitare tutti gli ostacoli e altri mezzi che appaiono sulla strada. L'obiettivo è quello di raggiungere in sicurezza la nostra destinazione entro un determinato limite di tempo, divertiti per strada.

SE VII



Rockets

Lo scopo del giocatore è quello di prendere il controllo di un gran numero di razzi in quanto è possibile. I razzi si stanno dirigendo in direzione di un pianeta. E' sufficiente solo saltare sul razzo o agitare una mano su di loro per intercettarli. Il gioco è disponibile con 3 livelli di difficoltà (facile, medio, difficile)

SE VII



Bowling

Bowling è un gioco esilarante dove la precisione e correttezza contano di più. Analogamente a un vero e proprio gioco, un giocatore deve colpire i birilli. Con il pavimento interattivo, un giocatore può usare qualsiasi oggetto sferico, come una palla per colpire i birilli. Per aumentare il livello di difficoltà del gioco utilizzare una palla più piccola.

SE VII

SE I

Happy faces
Face Board
Face puzzle

SE II

Colourful piano
Water
Bursting Balloons
Leaves

SE III

Seal and fishes
Banana land
Smart Dino
Elf

SET IV

Football Long
jump Super
Tennis

SE V

Bear and honey
Elephant and sugar
Vikings Application

SET VI

Flowers
Trace tracker
Letters Peb-
bles

SE VI

Planets
Mushrooming
A Forest Path
Archeology

SE VII

Express yourself
A Skid Artist
Rockets Bowling

funtronic fun

SE IX

Instruments
An Uninvited Guest
Super Ball
Fruit

Strumenti

Saltare su un campo con la sfumatura di un oggetto per scoprire quale strumento è nascosto e quale è il suo suono. Ascolta attentamente. Il livello successivo del gioco vi permetterà di controllare se siete stati in grado di memorizzare tutti gli strumenti, il loro aspetto, e il loro suono.

SE IX



Un ospite indesiderato

Una talpa vuole fuggire in superficie dal condotto del tunnel e facendo una tana sul terreno. molto intelligente la talpa e di sbarazzarsi di un ospite non invitato. Hai un minuto per testare i tuoi riflessi. Prova a non fare raggiungere lo scopo alla talpa.

SE IX



Super Ball

Mitico gioco. Muovi il cursore per posizionare tutte le piastrelle nel posto giusto.
3 modalità gioco: Tetris- Combo- a tempo

SET IX



Frutta

Spostando la mano o il piede, per spostare il paniero e riempirlo con la frutta che cade. Ricordate, con i piccoli frutti si segnano più punti. Controllate la vostra conoscenza su due livelli di difficoltà.

SET IX

funtronic edu

Il pacchetto EDU è dedicato all'istruzione prescolastica alle classi 4-6 anni e nella scuola primaria



Calcetto Quiz

Un campo da calcio è un posto per imparare? Perché no! Proprio come nel calcio, la velocità di gioco e decisionale, dei partecipanti è importante. Oltre alle condizioni fisiche, i giocatori praticano la conoscenza delle discipline della scuola primaria. Rispondendo ad una serie di domande a quiz, si guadagnano Punti e si vince il campionato.



Italiano Matematica Scienze Storia Musica Arte Inglese

Età **IV - VI**

Numero partecipanti **1-4**

Tipologia **QUIZ**

Numero partite **1 - 4**

Tempo di gioco **5 - 15 MINUTI**

Caratteristiche gioco

FISICO

TORNEO

EDUCATIVO

CONCENTRAZIONE



Battaglia navale

L'obbiettivo è di affondare la nave nemica. In che modo? Dando la risposta corretta alle domande, secondo le conoscenze della programmazione della scuola primaria. Durante ogni gioco, i partecipanti possono scegliere differenti Livelli di difficoltà. Le domande saranno sempre più difficili, il più veloce vincerà!



Italiano Matematica Scienze Storia Musica Arte Inglese

Età **IV - VI**

Numero partecipanti **1-4**

Tipologia **QUIZ**

Numero partite **1 - 4**

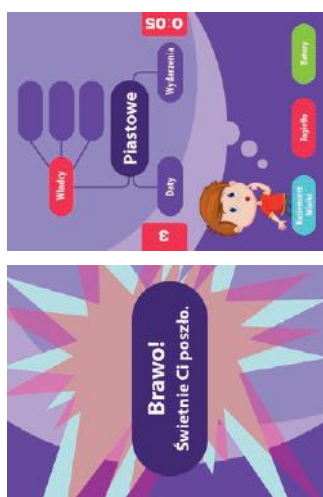
Tempo di gioco **5 - 15 MINUTI**

Caratteristiche gioco

FISICO

TORNEO

EDUCATIVO



Mappa mentale

Il gioco è di costruire mappe mentali, selezionando le parole Una ad una, creando associazioni logiche. In questo gioco la conoscenza, concentrazione e velocità Decisionale contano di più e si sviluppano. In ogni è possibile Scegliere il livello di difficoltà.



Italiano Matematica Scienze Storia Musica Arte Inglese

Età **IV - VI**

Numero partecipanti **1-4**

Tipologia **MAPPA MENTALE**

Numero partite **1**

Tempo di gioco **5 - 15 MINUTI**

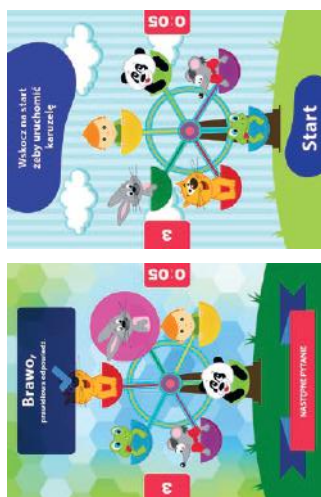
Caratteristiche gioco

FISICO

TORNEO

EDUCATIVO

funtronic edu



Giostra delle domande

Le domande si trovano nei campi colorati in cerchio. Quando il gioco parte, la ruota inizia a girare per poi fermarsi, ponendo la domanda al partecipante corrispondente, ciò che conta è la velocità. Se il giocatore risponde bene avrà dei punti, altrimenti dovrà aspettare di nuovo il suo turno.



Età	0 - VI
Numero partecipanti	1-4
Tipologia	QUIZ
Numero partite	1 - 4
Tempo di gioco	5 - 15 MINUTI
Caratteristiche gioco	FISICO
	TORNEO
	EDUCATIVO
	CONCENTRAZIONE



Associazioni

L'obiettivo è quello di individuare la combinazione corretta con un insieme di elementi: Immagini, parole o numeri. delle 3 risposte elencate nel fondo, il partecipante deve selezionare quella più logica. Se la risposta è corretta il giocatore riceve dei punti, è possibile scegliere diversi livelli di difficoltà.



Età	0 - VI
Numero partecipanti	1-4
Tipologia	BRAIN TEASER
Numero partite	1 - 4
Tempo di gioco	5 - 15 MINUTI
Caratteristiche gioco	FISICO
	EDUCATIVO

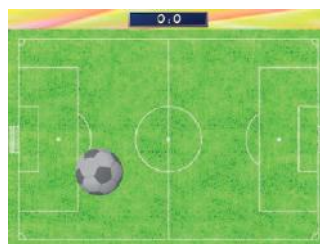
I seguenti giochi si riferiscono al pacchetto Funtronic FUN



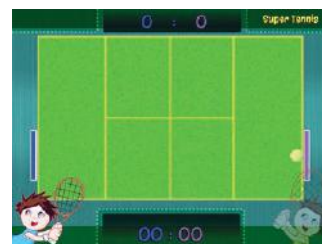
ACQUA



PIANETI



CALCETTO



SUPER TENNIS



Riddle Mix

Controlla i tuoi riflessi e memoria per riempire un cesto con le immagini degli alimenti che cadono. Cerca di memorizzare i loro nomi in Inglese, dopo sarai in grado di verificare quanti di loro sono stati memorizzati con successo nei vari livello del gioco.

SE



English

Età	3/9 anni
Numero giocatori	1 - 4
Tipo di gioco	ROMPICAPO
Numero livelli	1 - 4
Tempo di gioco	5 - 15 minuti

Caratteristiche gioco MOVIMENTO
TORNEO
EDUCATIVO
CONCENTRAZIONE



Merry-go-round

Animali, insetti frutta, bevande e ... una piccola sorpresa Scegli una categoria girando un merry-go-round. Quando si sente una parola inglese scegli la foto corrispondente e salta su di essa. Dopo aver scelto correttamente un voce ripeterà la parola, e vi verrà data una ulteriore scelta di gioco per ottenere imparare nuove parole.

SE



English

Età	3/9 anni
Numero giocatori Players	1 - 4
tipo di gioco	ROMPICAPO
Numero livelli	1 - 4
Tempo di gioco	5 - 15 minuti

Caratteristiche gioco MOVIMENTO
EDUCATIVO



Crazy Alphabet

Saltare su un campo selezionato per sentire un nome o un'immagine. Il nome sarà detto in inglese, in modo da ripetere e memorizzarlo. Il livello successivo del gioco vi permetterà di controllare quanti nomi avete memorizzato con successo e se è possibile associare gli oggetti i cui nomi iniziano con una particolare lettera dell'alfabeto

SET



English

Età	3/9 anni
Numero giocatori	1 - 4
Tipo di gioco	ROMPICAPO
Numero livelli	1 - 4
Tempo gioco	5 - 15 minuti

Caratteristiche gioco MOVIMENTO
EDUCATIVO

funtronic edu



English for fun

Divertirsi per imparare l'inglese. Salta su **START** Per iniziare il gioco. Un voce dirà parola, e dovrai saltare su un quadro adeguato il più velocemente possibile. Il livello successivo del gioco vi permetterà di guadagnare punti e controllare quanto avete imparato finora

SET



English

Età 3/9 anni

Numero giocatori 1 - 4

Tipo di gioco QUIZ

Numero livelli 1 - 4

Tempo di gioco 5 - 15 minuti

Caratteristiche gioco MOVIMENTO EDUCATIVO

funtronic **med**

Funtronic Med

Tutti i giochi sono stati progettati in collaborazione con il centro di riabilitazione di Łędziny, Polonia. Grazie alle loro conoscenze ed esperienze, abbiamo progettato un'applicazione che soddisfa sia la funzione educativa che la funzione di riabilitazione per bambini con diverse disabilità. Rispetto ai tradizionali giochi Funtronic le applicazioni hanno colori solidi più vivaci e sfondi più luminosi. La riduzione del numero di oggetti in movimento sul gioco aiuta a concentrarsi sul compito. Inoltre, tutti gli elementi attivi sono più grandi. Anche la dinamica del gioco è rallentata. Parte delle domande è inoltre progettato verticalmente per estendere il tempo di spostamento degli elementi su **Funtronic Floor**. Grazie a ciò il bambino ha più tempo per eseguire l'operazione.








Con le modifiche implementate i giochi sono più accessibili per i bambini con necessità educative speciali. Nelle applicazioni ci sono due livelli di difficoltà che permette al tutore di decidere il corso della fisioterapia. Quello che è anche molto importante in tali esercizi e che i giocatori ricevono premi distinti dopo la performance (bravo e applausi).

Funtronic Floor supporta la costruzione di laboratori di educazione

Applicazioni appositamente progettate e utilizzate con successo come strumento per l'istruzione e la riabilitazione.

funtronic **floor**

I giochi proposti Sviluppano in particolare Seguenti funzioni:

-  la concentrazione, l'attenzione e concentrazione motoria
-  Agire secondo le istruzioni
-  sviluppano l'immaginazione e l'idea di spazio
-  funzione di piacere e rilassamento
-  riduce il tono muscolare
-  richiede di esprimere le emozioni positive
-  Sviluppo dell'attività motoria sfruttando la diversità di esercizi motori.

FUNTRONIC FLOOR SUPPORTA LA CREAZIONE DI LABORATORI EDUCATIVI E RIABILITATIVI, E SVILUPPA IN ACCORDO CON LE ISTITUZIONI LE LORO IDEE.

funtronic med

Uova cadenti

x2

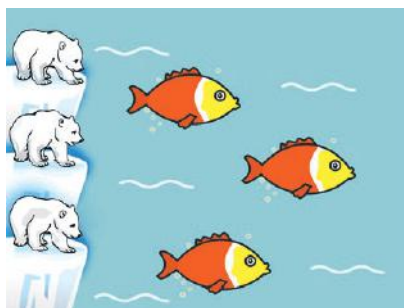
L'obiettivo del gioco è quello di raccogliere il La più alta quantità di uova, prima di cadere e rompersi. Il gioco è stato rettificato per i bambini con disabilità. Gli oggetti cadono più lentamente, i colori sono più brillanti in modo che possano prenderli e visualizzare più facilmente.



Pesci

x2

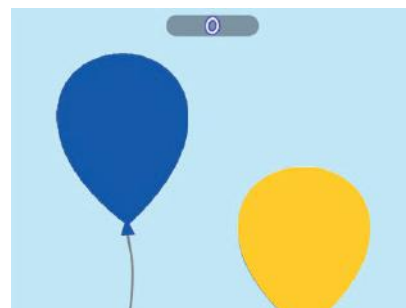
Il gioco è di catturare più pesci possibili con i piedi o le mani, al fine di aiutare la foca, il giocatore deve mettersi nel lato opposto ai pesci e dirigere la foca nella giusta direzione. Il gioco ha animazioni semplice e meno oggetti in movimento, è usato con successo negli esercizi di riabilitazione.



Palloncini colorati

x2

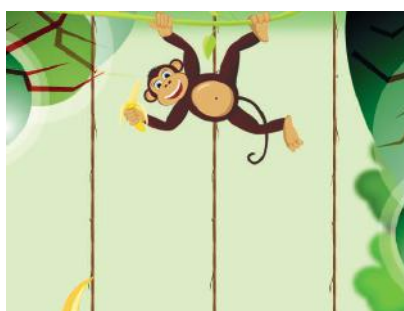
Questa versione del gioco è applicata per bambini con disabilità. Gli oggetti si muovono più lentamente ed i colori sono più vivaci. Il gioco sta nel fare scoppiare i palloncini saltando su di loro. Esso permette ai bambini di liberare tutta l'energia e divertirsi. Progettato per dare la Possibilità ai bambini di giocare in piccoli gruppi.



Acqua

x2

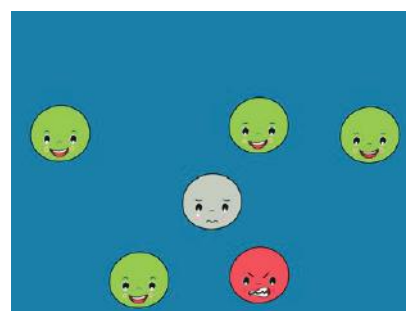
Il gioco simula il movimento dell'acqua. Ci si può sentire come nel camminare sull'acqua! È un gioco stimolante per il bambino che può eseguire diversi esercizi motori. Consente anche l'utilizzo di oggetti come piccole navi di carta. Fisioterapisti utilizzano questo gioco in diversi modi, come esercizi di relax o di riabilitazione quotidiani per i bambini disabili.



Banana land

x2

Nel gioco devi raccogliere il maggior numero di banane possibile prima che arrivino a terra per aiutare la scimmia a prendere le banane, si deve stare nella parte bassa e guidare con il piede o con le mani la scimmia nella direzione giusta. L'applicazione è stata modificata per esigenze riabilitative, con sfondo e colori vivaci, così i bambini possono raccogliere le banane più facilmente.











Faccine allegre

x2

I bambini vedendo delle faccine tristi come in un incantesimo hanno la possibilità di farle diventare allegre, per farlo il bambino può usare le mani o le gambe. Sviluppata per la socialità nei bambini ed ha anche vantaggi riabilitativi.



Funtronic Floor:

-  Sviluppa grande motilità attraverso una varietà di esercizi di movimento.
-  Ha un effetto positivo sulle interazioni tra i bambini e previene dalle alienazione.
-  Organizza un grande evento nel doposcuola, club e durante le vacanze scolastiche.
-  Unisce apprendimento e divertimento usando elementi di gioco.
-  Effetti positivi sulla concentrazione dei piccoli studenti.
-  Sostiene l'attuazione per la formazione di base.
-  Comprende pacchetti di giochi educazionali e attività ritagliate su misura.
-  Forma lo studente alla ripetizione e a rafforzare le proprie conoscenze.

Possibilità di oltre 5000 domande per differenti argomenti



Forme convalidate per rafforzare la conoscenza: quiz, mappe mentali, associazioni e deduzione logica.