

«Звёздный стадион». Краткое описание игр:



«Челночный бег»

На экране изображения с секторами. В верхний сектор подаётся задание. Заданием может быть картинка/цифра/пример. Игроку необходимо попасть мячом в сектор с заданной картинкой/цифрой/числовым выражением. Перед стартом игры можно настроить высоту, уровень сложности, время, количество команд.



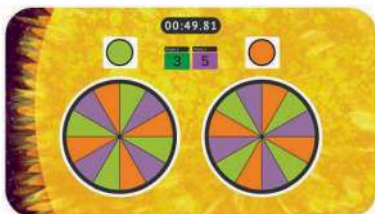
«Футбол»

На экране изображение футбольных ворот с размеченными секторами по баллам. Попадать можно в любой сектор. Начисляется количество баллов по «стоимости» сектора. Есть режим футбольных ворот с заданным сектором и вратарём, задача ребёнка - попасть в эту заданную область. Перед стартом игры можно настроить высоту, уровень сложности, время, количество команд.



«Баскетбол»

3 режима игры, с заданным условием (цвет, количество баллов), классическое кольцо. Дети бросают мяч в кольца чтобы набрать необходимое количество баллов (для малышей цветные кольца). В конце распределяются места. Перед стартом игры можно настроить высоту, уровень сложности, время, количество команд.



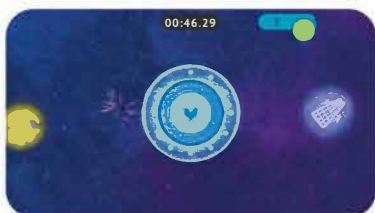
«Дартс»

В лёгком уровне сложности задаётся цвет. Необходимо попасть в сектор заданного цвета. При попадании в сектор начисляется 1 балл. В другом режиме задаётся общее количество баллов, которое надо набрать за определённое время. Задание для всех команд одинаковое. А также есть классическое кольцо. Побеждает тот, кто набрал большее количество баллов за отведённое время.



«Хоккей»

На экране – изображение хоккейных ворот с размеченными мишенями по баллам. Попасть можно в любую мишень, начисляется количество баллов по «стоимости» мишени. Есть режим с заданными мишенями и с вратарём; и режим обычных ворот с вратарём.



«Защита базы»

Игра на коллективное взаимодействие. В центре – база, которую необходимо защитить от атакующих метеоритов. У базы есть определённое количество жизней. За каждый сбитый элемент начисляется балл. После определённого количества сбитых метеоритов появляются полезные бонусы, которыми можно воспользоваться, попав по ним мячом.

«Африканский забег». Краткое описание игр:



«Черепашьи бега»

На экране изображены тарелочки с числами. Необходимо попадать по ним либо в порядке возрастания, либо в порядке убывания чисел. Перед стартом игры можно настроить высоту, уровень сложности, время, количество команд.



«Водопой»

Цель игры – собрать разобранный водопровод, чтобы наполнить водоём. Необходимо попадать мячом в нужный сектор до тех пор, пока он не примет правильное положение. Как только водопровод собран верно, вода течёт по трубам и наполняет водоём. Перед стартом игры можно настроить высоту, уровень сложности, время, количество команд.



«Забег»

Дети стартуют на установленном вами расстоянии от экрана. Взаимодействие происходит с помощью рук. Детям необходимо касаться на экране подсвеченных ладошек либо правой рукой, либо левой, либо двумя руками в разных направлениях. В конце распределяются места в виде кубков и демонстрируется сравнение со скоростью бега животных.



«Ворона и сыр»

Сырный цветок поделён на сектора, в которые нужно попадать мячом. Следом необходимо попадать в ворону, чтобы долька/сектор этого сыра достался ей. Если долгое время сыр не попадает вороне, то он падает и достаётся лисе. Время заканчивается, подводятся итоги. В настройках можно выбрать режим с более простым делением секторов, с неподвижной или летающей вороной.



«Пушинка»

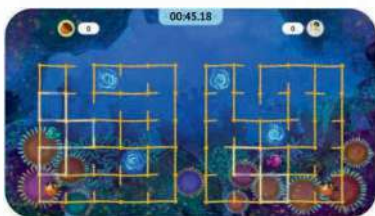
Дети стартуют на установленном вами расстоянии от экрана. Взаимодействие происходит с помощью рук. Детям необходимо касаться кнопок с изображением стрелок на экране. Стрелки задают направление движения пушинке. Цель игры - выдуть пушинку/семечко в отверстие в скале.



«Фрукты»

Игра на коллективное взаимодействие. Цель игры - собрать африканской семье фрукты к ужину. Необходимо попадать мячом по фруктам, но появляются соперники в виде животных, которые отбирают эти фрукты. В настройках можно выбрать режим, где необходимо попадать только в один определённый фрукт.

«Морской темп». Краткое описание игр:



«Лабиринт»

На экране рыбки в лабиринте. Необходимо указывать рыбке выход из лабиринта, попадая мячом по нужным клеточкам, избегать пирата и замечать подсказки. Перед стартом игры настроить нужную высоту, уровень сложности, время, количество команд.



«Мемори»

Чтобы выпустить рыбку на волю, нужно запомнить за короткое время карточки до того, как они перевернутся, а затем составить карточки в виде губок парами. Как только последняя пара будет собрана, рыбка освобождается из банки. Перед стартом игры настроить нужную высоту, уровень сложности, время, количество команд самостоятельно.



«Морская кухня»

Из трубы появляется печенье с заданием (посчитать точки, вычислить пример). Как только ответ получен, данную печенку необходимо отправить в нужную ячейку. Перед стартом игры настроить нужную высоту, уровень сложности, время, количество команд.



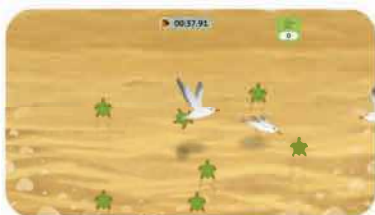
«Переправа»

Направлять кораблик, уводить его от столкновений с островами и собирать по пути ракушки и морские звёздочки. Есть сложность с низкой скоростью и с более высокой.



«Крабики»

На экране гейзеры, они выпускают фонтаны, в которых появляются различные кристаллы в которые необходимо попадать мячом до того, как они исчезнут. А также появляются крабики, в которые попадать нельзя. Перед стартом игры настроить нужную высоту, уровень сложности, время, количество команд.



«Путь к морю»

Чтобы помочь маленьким новорождённым черепащам добраться до моря, необходимо отгонять мячом назойливых чаек. Есть режимы, в которых необходимо расчищать пляж от мусора. Перед стартом игры настроить нужную высоту, уровень сложности, время, количество команд самостоятельно.