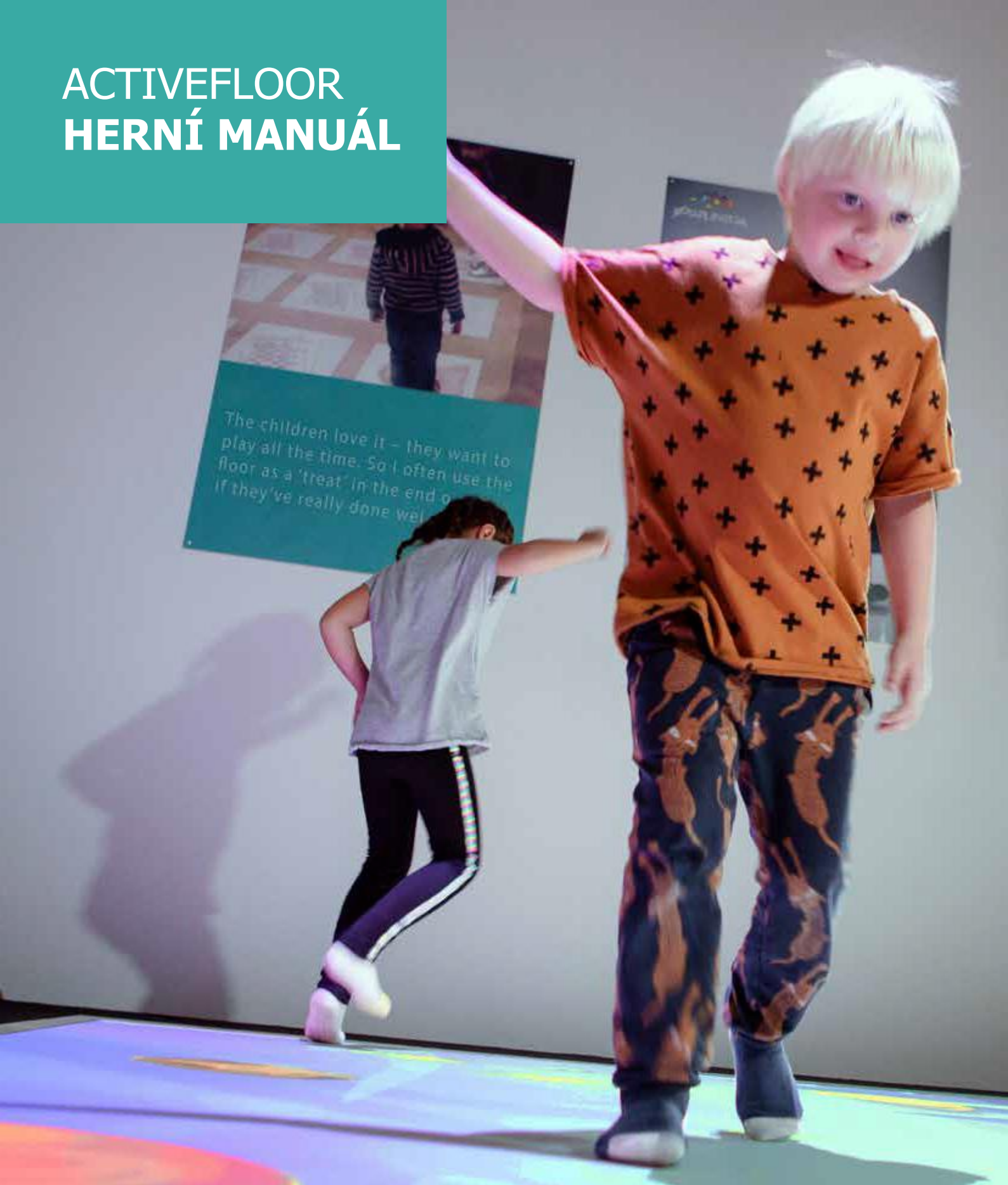


# ACTIVEFLOOR HERNÍ MANUÁL



ACTIVE FLOOR  
Jump 'n' Learn

# HRA NA ACTIVEFLOOR

Návod k použití ActiveFloor: jak hrát hry, bude obsahovat popis, jak hrát každou hru na ActiveFloor.

Návod k použití bude rozdělen podle žánrů hry: kvíz, kognitivní, aktivita, smysly. Každá hra má svou vlastní herní ikonu, která označuje, jaká je šablona hry. Ikona hry se objeví ve spodní části každé hry umístěné na ActiveFloor. To vám pomůže snadno zjistit, o jaký druh hry se jedná, než začnete hrát.

## 1. HERNÍ IKONY



AirHockey



Awesome Forest



BikeRace



BrickOut



Butterflies



BuzzIt



Chess



Combi Frogs



Danger In The Jungle



Dj-Lab



Drums



Football



Jigsaw Puzzle



Memory



Ordering



Painter



Picture Book



Pirate Island



Presentation



QuizNinja



Sakura



SimonSays



Smack the Fly



SpinIt



SplatterSpace



SuperSorter



The Flower Garden



Tv-lounge



WallBall

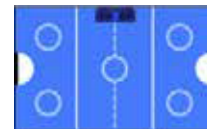


WaterWorld



WordWizard

# AIRHOCKEY



## Příprava

Než začnete AirHockey, přejděte na titulní stránku a vyberte:

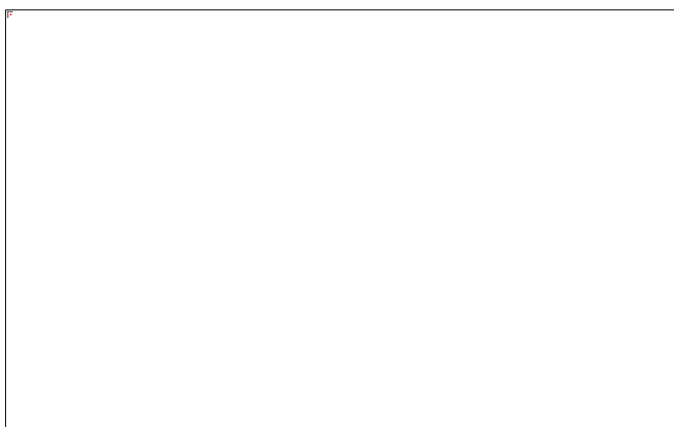
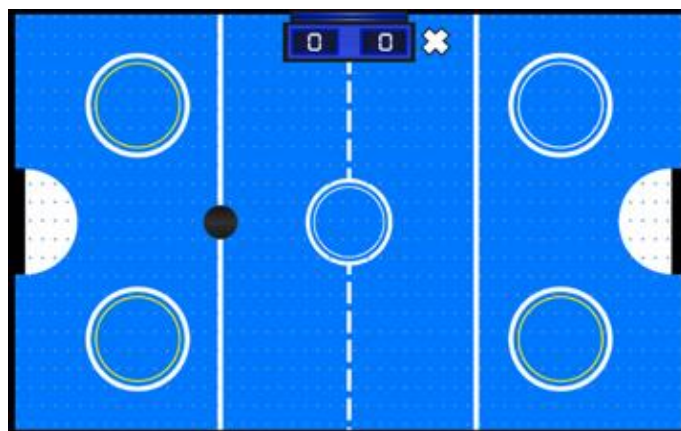
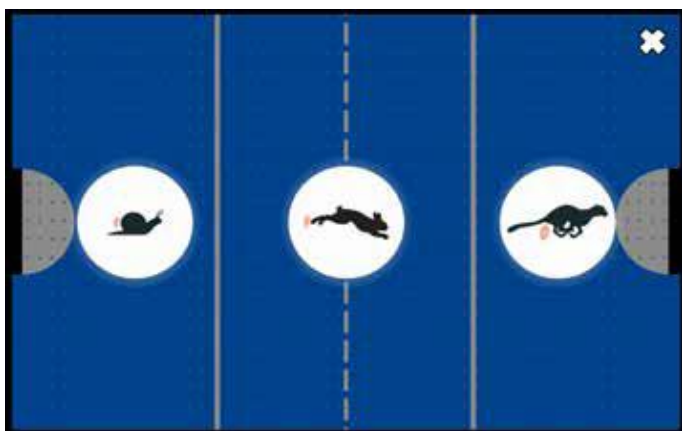
1. rychlost hry.

Rychlost si zvolíte tak, že našlapujete na jednu z těchto tří ikon: šneka, zajíce a geparda. Zvířata symbolizují rychlost. Hra se spustí automaticky, jakmile nastavíte rychlost.

## Hra

*AirHockey* na ActiveFloor je trochu jiný než air hockey, který běžně hrajete. Na každé polovině hřiště jsou dva kruhy, na které se hráči musí střídat, aby se puk pohнул. Když kruhy svítí bíle, znamená to, že kruhy jsou aktivní a hráči mohou kopat puk. Po několika sekundách budou kruhy svítit žlutě. To znamená, že hráč musí znovu šlápnout na kruhy; V opačném případě se kruhy zbarví červeně a zablokují střelu. Jedná se o další dimenzi, která vyžaduje pozornost hráčů.

Sledujte skóre gólu v horní části herního plánu v malém modrém rámečku. Jak dlouho budete hrát, je jen na vás.



# AWESOME FOREST



## Příprava

Než začnete *Awesome Forest*, přejděte na titulní stránku a vyberte:

1. pokud chcete listí zamést, dokud na podlaze nezůstane žádné listí
2. pokud chcete zamést listí a vidět, jak se znovu objeví samo.

Vyberte si první možnost tak, že nastoupíte na ikonu se stromem a mužem, který zametá. Zvolte ikonu

Druhá možnost šlápnutím na ikonu s listem. Hra se poté automaticky spustí.

## Hra

Cílem hry *Awesome Forest* je zametat listí nohama.



# BIKERACE



## Příprava

Než spustíte *BikeRace*, přejděte na titulní stránku a vyberte:

1. kolik kol oba cyklisté urazí na kole.

Chcete-li vybrat počet kol, šlápněte na jednu z bílých šipek, které se zobrazují po obou stranách cyklistické dráhy. Jedna šipka přidá kolo, druhá šipka odstraní kolo. Pokračujte v krokování, dokud nedosáhnete požadovaného počtu kol. Čím více kol si vyberete, tím více času a pohybu mezi otázkami.

Stoupněte si na cyklostezku uprostřed. Nyní uvidíte dva cyklisty; Aktivujte je tím, že na ně šlápnete, a cyklistický závod začne.

## Hra

Cílem *BikeRace* je, aby hráči soutěžili o to, jak rychle dokážou "jet na kole" a kolik otázek dokážou správně zodpovědět. Každý hráč má dva pedály stejné barvy na každé straně cyklistické dráhy. Hráč "cykluje" tak, že běhá tam a zpět mezi dvěma pedály, které mají barvu přiřazenou tomuto hráči. Pedál, který se rozsvítí, je pedál, na který musíte šlápnout jako další. Pokaždé, když sešlápnete pedál, cyklisté se přiblíží k cílové čáře.

Během hry dochází automaticky k pauzám, kdy hráči dostanou otázku, na kterou musí odpovědět, než budou moci pokračovat. Pokud hráč odpoví špatně, je o několik sekund zpožděn, což dává druhému cyklistovi šanci dostat se dopředu. První jezdec protne cílovou čáru a vyhrává hru.





## Příprava

Než spustíte *BrickOut*, přejděte na titulní stránku a vyberte:

1. Rychlost hry
2. počet hráčů.

Rychlost si zvolíte tak, že našlapujete na jednu z těchto tří ikon: šneka, zajíce a geparda. Zvířata symbolizují rychlost.

Pokud jste dva hráči, aktivujte ikonu nad ikonami zvířat. V opačném případě bude hru hrát jeden hráč.

Až budete připraveni hrát, sešlápněte tlačítko přehrávání.

## Hra

*BrickOut* se hraje na delší straně podlahy. Na začátku hry je cílem pomocí nohou přimět ohnivou kouli, aby zasáhla co nejvíce cihel v horní části dráhy, aniž by koule zmizela ze spodní části dráhy. Jakmile jsou zasaženy všechny cihly, začíná nové kolo.

Během hry se objeví předměty nápovědy, které si hráči mohou vybrat, zda je použijí. K dispozici jsou také překážkové objekty.

Čím více cihel trefíte, tím více bodů získáte. Srdce ukazují, kolik životů vám zbývá.



# BUTTERFLIES



## Příprava

Než začnete *Motýli*, přejděte na titulní stránku a vyberte:

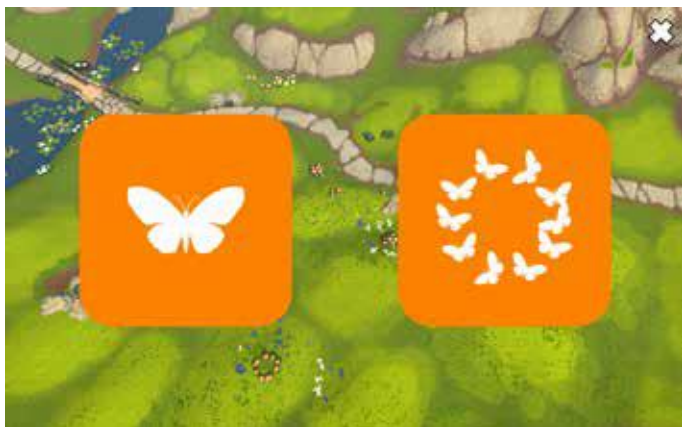
1. pokud chcete volně chytat motýly a nechat je létat kolem vás
2. pokud chcete hrát v úrovních.

Šlápněte na tlačítko s jedním motýlem, pokud si chcete volně hrát s motýly. Pokud chcete hrát v úrovních, šlápněte na tlačítko s více motýly. Jakmile si vyberete, hra se automaticky spustí.

## Hra

Pokud jste zvolili "volnou hru", cílem je, aby vám motýli létali kolem nohou a užili si zážitek z motýlí louky.

Pokud jste se rozhodli hrát v úrovních, musíte chytit motýly a přimět je letět k jedné ze svítících hub. Když houba přiláká dostatek motýlů, zezelená. Když jsou všechny houby na louce zelené, kurz je dokončen a vznikne nový kurz. Úrovně se postupně stávají těžšími s přibývajícimi houbami a motýly.



# BUZZIT



## Příprava

Než spustíte *Buzzit*, přejděte na titulní stránku a vyberte:

1. počet hráčů
2. Jakými postavami chce každý z vás být
3. jak dlouho chcete hrát.

Nastavte čas tak, že sešlápnete plus nebo mínus na obou stranách stopek v horní části podlahy. Vyberte si počet hráčů a postavu, kterou každý z vás chce být. Šlápněte si na rám a držte nohu dole, dokud se nedostanete k postavě, kterou chcete být. Poté pohněte nohou a vaše postava je vybrána. Sešlápnutím tlačítka přehrávání spustíte hru.

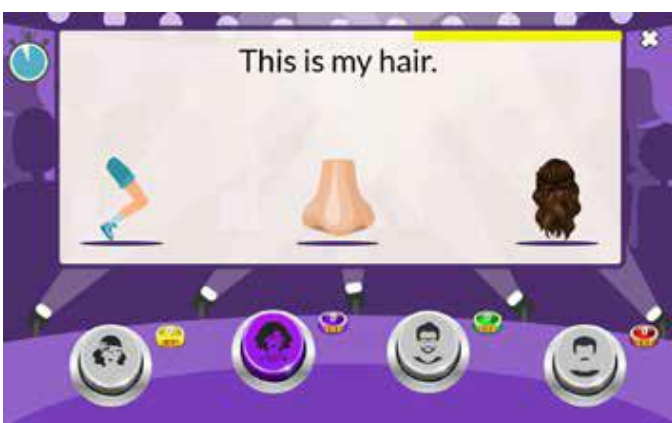
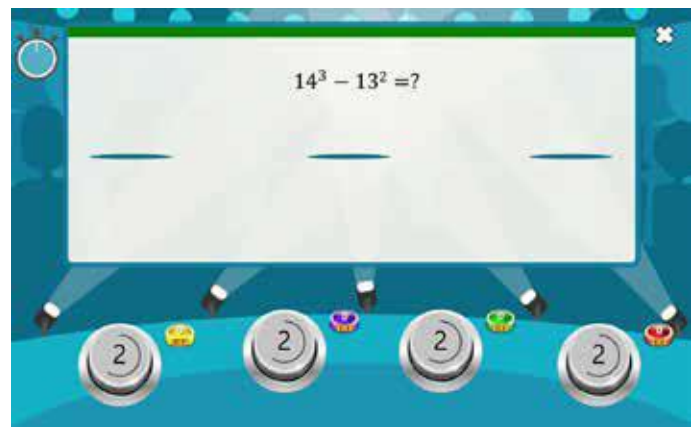
## Hra

*Buzzit* je kvízová hra, kde každá otázka má tři možné odpovědi.

Po spuštění hry bude mít každý hráč své vlastní tlačítko bzučáku. Když se na podlaze objeví otázka, přečtěte si ji, a pokud si myslíte, že na ni dokážete odpovědět, zabzučte pomocí tlačítka. Dávejte pozor, abyste nevtrhli příliš brzy, protože dostanete časovou penalizaci a ostatní hráči získají výhodu.

Hráč, který zabzučel, odpoví na otázku. Pokud hráč odpoví správně, získá bod, ale pokud odpoví nesprávně, soupeři získají bod.

Hráč s největším počtem bodů po vypršení času vyhrává hru.







## Příprava

Než začnete *hrát šachy*, přejděte na titulní stránku a vyberte:

1. Hrací doba
2. protivník.

Chcete-li vybrat dobu přehrávání, stoupněte si na jedny ze tří hodin: Hodiny vlevo vám poskytují 7 minut hracího času, hodiny uprostřed 12 minut a hodiny vpravo neomezený herní čas.

Pokud se rozhodnete hrát ve dvou hráčích, musíte šlápnout na první ikonu vlevo dole. Pokud se rozhodnete hrát sami proti robotovi, šlápněte na jednu ze tří ikon zobrazujících robota. K dispozici jsou tři úrovně obtížnosti.

Až budete připraveni hrát, sešlápněte tlačítko přehrávání.

## Hra

*Šachy* fungují jako normální šachová partie. Když šlápnete na kámen, zobrazí se možné koncové pozice pro tah s tímto kamenem. Stoupněte si na požadovanou koncovou pozici a díl se pohne. Pokud svého tahu litujete, šlápněte na zakřivenou oranžovou šipku vlevo dole.

Sledujte pohyby na bílém poznámkovém bloku.

Vpravo vidíte, kolik a které z vašich kamenů si soupeř vzal. Na začátku se všechny kousky jeví jako stíny, ale jak jsou kousky odebrány, stíny se mění v rozbité kousky. Čísla pod nimi ukazují, kolik kusů bylo odebráno.



# COMBI FROGS



## Příprava

Než začnete *Combi Frogs*, přejděte na titulní stránku a vyberte:

1. počet hráčů.

Vyberte si počet hráčů tak, že našlápnete odpovídající počet žab. Když žába skočí, znamená to, že byla vybrána.

Až budete připraveni, stoupněte si na ceduli.

## Hra

The *Combi Frogs* je paměťová a týmová hra.

Hráč, jehož žába skočí, začne příběh/sekvenci tím, že šlápně na jeden z obrázků zobrazených na leknínech. Nyní je na řadě další hráč. Tento hráč pokračuje v příběhu, ale musí začít tím, že si vybere stejný obrázek jako první hráč a poté šlápně na nový obrázek, který je nyní přidán do příběhu. Třetí hráč pokračuje stejným způsobem opakováním sekvence a přidáním dalšího obrázku. Atd.

Pokud hráč zapomene pořadí a udělá chybný krok, je vyřazen. Vítězem se stává hráč, který zůstane naživu jako poslední.



# DANGER IN THE JUNGLE



## Příprava

Seznamte se s kategoriemi kvízů na titulní stránce. Až budete připraveni, přejděte na "Spustit hru".

## Hra

*Danger In The Jungle* je kvízová hra, ve které dva hráči soutěží o to, kdo jako první postaví kouzelné visutý most a získá zlato.

Chcete-li získat otázku, stoupněte si na první prkno visutého mostu a držte tam nohu, dokud prkno nezačne měnit barvu. Hráč si může vybrat, zda nohu odstraní, když má prkno určitou barvu, tj. určitou kategorii, nebo nohu rychle odstraní, jakmile prkno změní barvu, aby co nejrychleji dostal otázku. Po sejmutí chodidla se objeví otázka.

Každá otázka má tři možné odpovědi. Vyberte odpověď tak, že na ní podržíte nohu po dobu dvou sekund. Pokud je odpověď nesprávná, prkno zmizí z visutého mostu a hráč "spadne do vody" a musí začít znovu stavět svůj most. Pokud je odpověď správná, hráč dostane další prkno pro svůj visutý most. Vždy šlápnete na nejnovější prkno (hnědé prkno).

Když hráč postaví celý svůj most, musí si pospíšit a šlápnout na blikající zlatou cihlu. Po obsazení zlatého prutu jej uvidíte v levém/pravém horním rohu. Hru vyhrává hráč, který jako první získá tři zlaté pruty.



# DJ-LAB



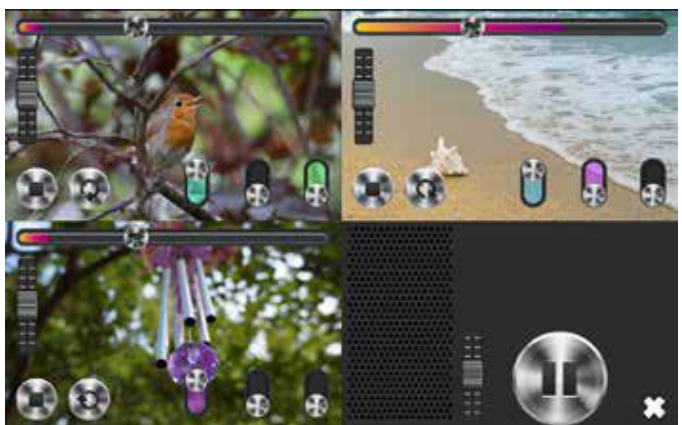
## Příprava

Pro tuto hru není nutná žádná příprava.

## Hra

V *Dj-Labu* můžete přehrávat hudbu a zvuky, které jste do hry přidali. Každé obrazové pole obsahuje tlačítko přehrávání zcela vlevo, tlačítko opakování uprostřed a tři tlačítka úprav vpravo. Spustíte zvuk aktivací nastavovacího tlačítka a poté stisknete tlačítko přehrávání. Pokud chcete, aby se zvuk opakoval, stisknete tlačítko opakování. Můžete aktivovat všechny zvuky ve všech obrazových polích současně. Zvuk v každém obrazovém poli můžete upravit.

Pole vpravo dole bez obrázku se používá k zastavení všech zvuků současně nebo k otočení zvuky nahoru a dolů zároveň.



# DRUMS



## Příprava

Pro tuto hru není nutná žádná příprava.

## Hra

V aplikaci *Drums* se můžete stát bubeníkem a vytvářet vlastní hudbu s nohama na virtuální bicí soupravě. Ten

Bicí souprava se skládá z floor tomu, basového bubnu, malého bubnu, open hi-hat, dvou rackových tomů a uzavřeného hi-hatu.

Pokud chcete nahrávat hudbu, aktivujte tlačítko nahrávání v levém horním rohu. Chcete-li nahrávání zastavit, jednoduše znovu stiskněte tlačítko. Stisknutím tlačítka přehrávání uprostřed si nahrávku poslechnete. Tlačítko zcela vpravo je metronom se 100 BPM.



# FOOTBALL



## Příprava

Než začnete s *fotbalem*, přejděte na titulní stránku a vyberte:

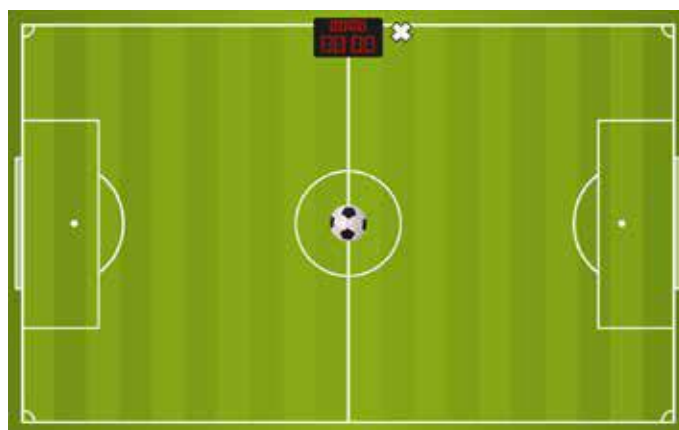
1. velikost branky
2. rychlost míče
3. Počet minut, po které bude zápas trvat.

Vyberte si rychlost míče a velikost branky tak, že šlápnete na jeden ze tří kruhů, které jsou umístěny pod brankou a pod fotbalovým míčem. Nastavení, které zvolíte, bude označeno oranžovou barvou. Nastavte čas v horním černém poli tak, že najedete na znaménko plus nebo mínus.

Až budete připraveni, sešlápněte tlačítko přehrávání.

**Hra**  
*Fotbal* funguje jako normální fotbalový zápas, kde proti sobě soupeří dva hráči o to, kdo vstřelí nejvíce gólů. *Fotbal* se hraje na delší straně hřiště.

Když položíte nohy na podlahu, objeví se pár bot. Boty sledují pohyby vašich nohou. Čas a skóre si můžete zkontrolovat v černém poli v horní části herního plánu.



# JIGSAW PUZZLE



## Příprava

Než začnete *skládačku*, přejděte na titulní stránku a vyberte:

1. kterou skládačku chcete udělat
2. kolik dílků chcete, aby puzzle obsahovalo.

Vyberte obrázek buď tak, že budete šlapat po bílých šipkách, dokud se nezobrazí požadovaný obrázek, nebo vyberete obrázek z horního řádku.

Vyberte obtížnost (šest, 12 nebo 24 dílků) tak, že ve spodní části našlapujete na požadovanou velikost. Hra začíná když šlápnete na požadovanou velikost puzzle.

## Hra

Šlápněte na kus a poté přejděte na požadované místo na podlaze. Figurka se nyní přesune na toto místo. Pokud zjistíte, že jste umístili kámen na špatné místo, znovu na něj šlápněte a objeví se ikona s tímto kamenem a červenou šipkou. Pokud na tuto ikonu šlápnete, dílek se posune směrem od skládačky.

Když je puzzle vytvořeno správně, dílky se spojí a vytvoří kompletní obraz. V levém dolním rohu vidíte čas a počet tahů strávených umístováním kamenů.



# MEMORY



## Příprava

Než spustíte *Paměť*, přejděte na titulní stránku a vyberte:

1. zda chcete hrát s otevřenými nebo uzavřenými kartami
2. zda má tah přejít na dalšího hráče, jakmile jeden z hráčů získá shodný pár
3. počet hráčů.

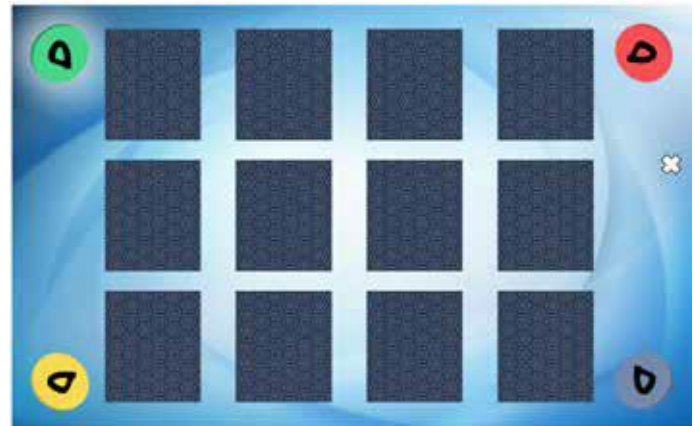
Pokud chcete hrát se zavřenými kartami, aktivujte ikonu s křížkem nad okem a kartami, které jsou otočeny lícem dolů. Pokud chcete hrát s otevřenými kartami, aktivujte ikonu s okem a kartami, které jsou otočeny lícem nahoru.

Pokud chcete, aby byl hráč znovu na tahu, když dostane stejný pár, aktivujte ikonu v levém horním rohu, která zobrazuje pouze jednu kartu. Pokud ale chcete, aby tah přešel na nového hráče vždy, když byly otočeny dvě karty, aktivujte ikonu se dvěma kartami a šipkou ukazující na dalšího hráče.

Jakmile aktivujete počet hráčů, začíná pexeso

## Hra

Hráči jsou seřazeni v rozích podle ikon, které představují každého hráče. Na řadě je otočit kartu můžete zjistit, když budete sledovat, která ikona se rozsvítí. Aby hráč otočil kartu, musí na kartu šlápnout a držet na ní nohu po dobu dvou sekund. Karta se poté otočí a hráč nyní může otočit další kartu. Pokud se karty shodují, hráč získá bod. Hru vyhrává hráč, který má na konci nejvíce bodů. Chcete-li zjistit, kdo má během hry nejvíce bodů, sledujte čísla vedle každého rohu.





# ORDERING



## Příprava

Než začnete hrát, musíte se rozhodnout:

1. Určíte, zda se mají prvky zobrazovat v náhodném nebo správném pořadí.
2. Zda zobrazit pět, tři nebo jeden prvek najednou.
3. Zda chcete mít možnost přetáhnout prvek dolů na špatné místo, nebo zda se má prvek v případě nesprávné odpovědi vrátit zpět.

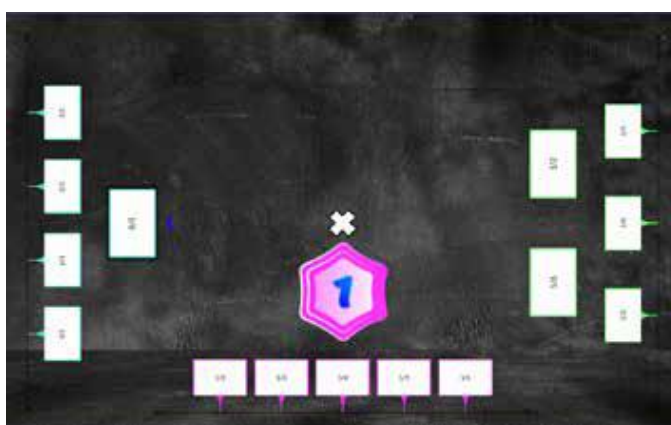
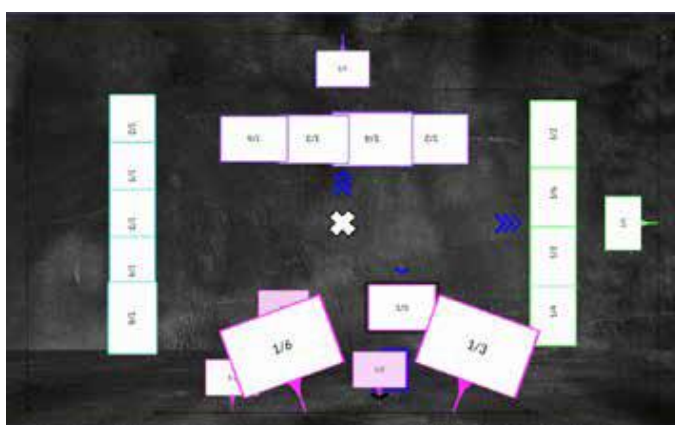
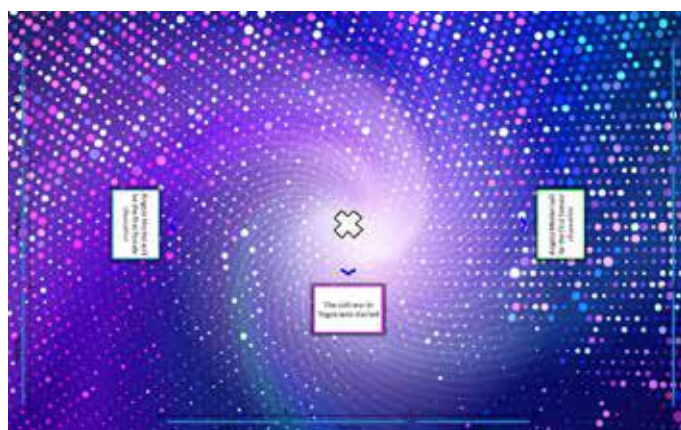
## Hra

Řazení je hra, ve které hráči soutěží o to, kdo bude nejrychlejší v řazení herních prvků ve správném pořadí nebo kategorii.

Chcete-li vybrat prvek, stoupněte na něj na několik sekund a poté stoupněte na bod na čáře, kam chcete prvek umístit. Začněte umístěním prvku doprostřed čáry. Dále umístěte všechny prvky na řádek ve vzájemném vztahu.

Pokud jste vybrali možnost, která vrací nesprávné odpovědi, nemůžete prvek přetáhnout dolů na špatné místo a vaše odpověď se okamžitě vrátí na původní místo. Pokud jste vybrali možnost, kde můžete umístit prvek na špatné místo, uvidíte, které prvky jsou správné a které nesprávné, až poté, co umístíte všechny prvky. Zde se vám zobrazí, které prvky jsou na špatném místě, a budete je moci přesouvat tak, že prvek označíte a vyberete nové místo, dokud nebudou všechny správně umístěny.

Během hry můžete sledovat pozici hráčů. Hráč, který správně umístí všechny prvky vyhrává ten nejrychlejší. Zbytek hráčů pokračuje v třídění, dokud nejsou všichni hotovi.



# PAINTER



## Příprava

Než spustíte aplikaci Painter, přejděte na titulní stránku a vyberte:

1. na které plátno chcete malovat.

Vyberte plátno tak, že na něj šlápnete. Pokud chcete prázdné plátno, šlápnete na první, které je vždy prázdné.

## Hra

Painter je výzvou pro kreativní stránky hráčů. Zde si hráči mohou vybarvovat obrysy nebo kreslit a malovat svá vlastní díla.

Stoupněte si na plátno a objeví se na stojanu. Poté šlápnete na paletu a vstoupíte do ateliéru, kde můžete malovat na plátno. Na pravé straně se zobrazuje výběr dostupných barev. Pokud jste nahráli více než sedm barev, procházejte mezi nimi pomocí šipek. Když šlápnete na barvu, všechny nástroje na levé straně změní barvu.

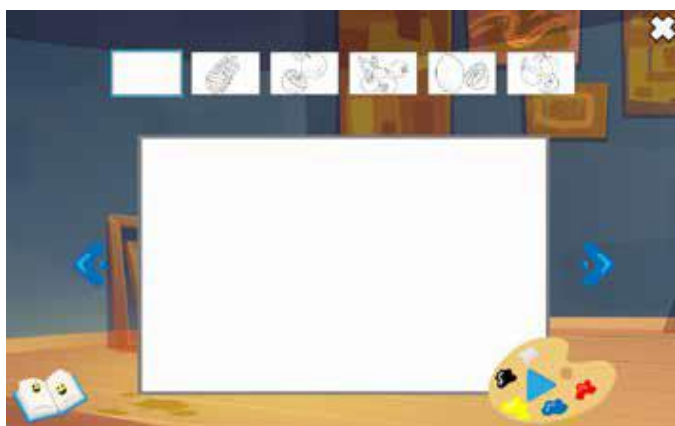
Pomůcky jsou (při pohledu shora): kbelík s barvou (vyplní celé pole), sprej, pastelka, tři štětce různých tloušťek a tvarů, barevná tužka a guma. Pomocí gumy můžete mazat běžnými stíracími pohyby nebo pomocí šipky, která odstraňuje větší části najednou.

Stoupněte si na nástroj, který chcete použít, a začněte kreslit a malovat.

Jakmile obraz dokončíte, můžete jej uložit šlápnutím na fotoaparát. Tím se obraz umístí do galerie.

Kulaté modré tlačítko nad plátnem skrývá barvy a nástroje.

Chcete-li se dostat do galerie, přejděte na titulní stránku pomocí malé otevřené knihy v levém dolním rohu. V galerii můžete své obrazy znovu aktivovat a pak máte tři možnosti: Pokračovat v malování na plátno pomocí tlačítka přehrávání, smazat pomocí odpadkového koše nebo se vrátit do galerie pomocí šipky dole.



# PICTURE BOOK

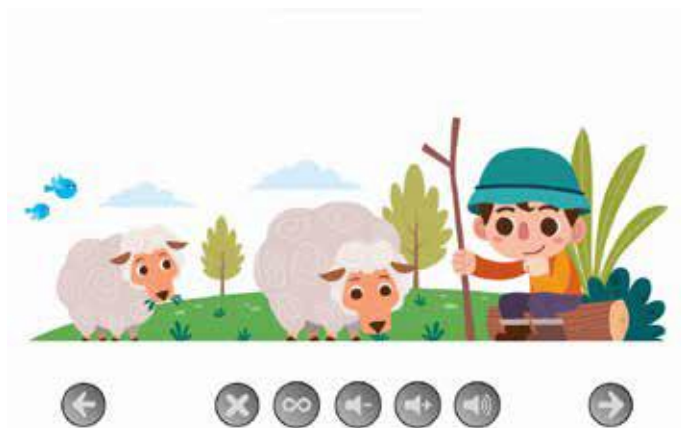


## Příprava

Pro tuto hru není nutná žádná příprava.

## Hra

Pomocí *Obrázkové knihy* můžete číst knihy, prohlížet si obrázky nebo jiné věci. Chcete-li přecházet mezi stránkami knihy, stoupněte na dvě šipky na obou stranách hrací desky. Pokud šlápnete na znak nekonečna (dole uprostřed stránky), počítač automaticky prolistuje knihu. Můžete také zvýšit nebo snížit hlasitost nebo ji úplně vypnout.



# PIRATE ISLAND



## Příprava

Než začnete *Pirátský ostrov*, musíte si vybrat:

1. počet hráčů
2. pokud chcete hrát do stanoveného času.

Chcete-li si vybrat počet hráčů v této hře, stoupněte na jednu loď pro každého hráče. Loď je vybrána, když se objeví plachta a loď se pohne. Mohou hrát až čtyři hráči.

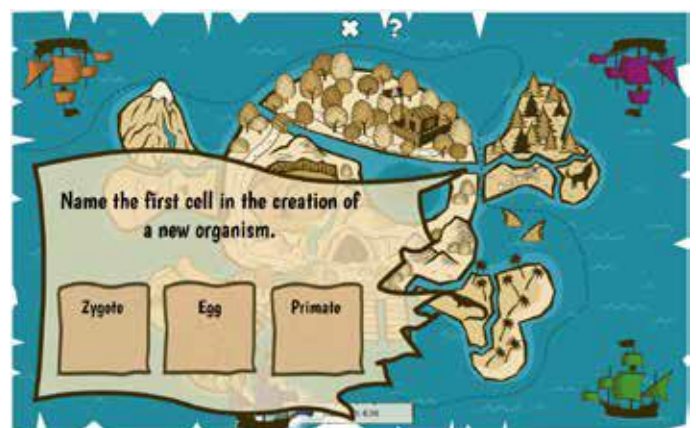
Pokud chcete hru hrát v nastaveném čase, stoupněte si na přesýpací hodiny a nastavte čas na zobrazeném displeji. Pokud nechcete hrát do stanoveného času, šlápněte na ikonu s ostrovem. Hra se spustí, když stisknete tlačítko start.

## Hra

*Pirátský ostrov* je kvízová hra, jejímž cílem je správným zodpovězením otázek obsadit co nejvíce území.

Otázky mají různé úrovně obtížnosti, přičemž jednoduché otázky se objeví, když se pokusíte dobýt malý ostrov, a ty nejtěžší se objeví, když se pokusíte dobýt větší ostrovy. Ostrov vyberete tak, že na něj na dvě sekundy šlápnete, poté se objeví otázka. Pokud odpovíte správně, ostrov je dobyt a poté se změní na barvu tohoto hráče. Tah pak přechází na dalšího hráče. Můžete si vybrat, zda chcete dobýt již obsazené ostrovy, nebo ostrovy, které ještě obsazené nejsou.

Pokud hrajete do stanoveného času, hra skončí, jakmile čas vyprší. Pokud nehrajete do stanoveného času, hra se zastaví, jakmile budou všechny ostrovy obsazené. Hráč, který dobyl největší oblast, vyhrává hru. Hra není o dobývání co největšího počtu ostrovů, ale o dobývání největší oblasti celkově.



# PRESENTATION

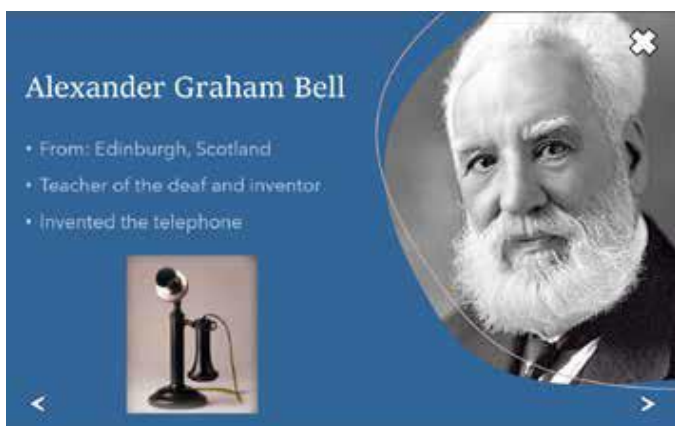
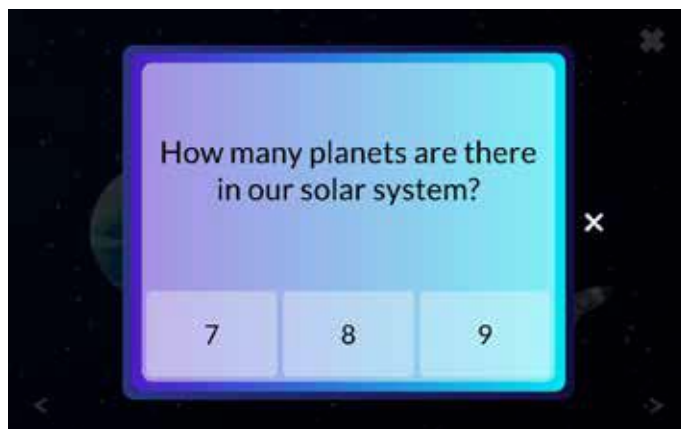


## Příprava

Není třeba volit nastavení, stačí spustit hru.

## Hra

*Prezentace* je druh krajiny, kterou můžete prozkoumat. Hra se skládá z jednoho nebo více snímků s prvky, které se objeví, když na ně šlápnete. Obsahuje texty, obrázky, malá videa nebo kvízy. Hráči se pohybují po různých skluzavkách jednotlivě nebo ve skupinách a zkoumají prvky. Cílem hry je dozvědět se více o tématu, vzbudit v hráčích zájem o téma, prozkoumat téma a/nebo nastavit další práci s jinou hrou nebo novým úkolem.





## Příprava

Až si přečtete popis/otázku úkolu, klikněte na "Start" a jste připraveni začít.

## Hra

*QuizNinja* je kvízová hra s několika koly. Na podlaze uvidíte plovoucí možnosti odpovědí kolem sebe. Vyberte si správné odpovědi co nejrychleji tím, že na ně šlápnete.

Pokud jste příliš pomalí, riskujete, že nebudete schopni označit správné odpovědi dříve, než vyprší čas. Ve dvou rozích najdeš ninju s cedulí, která ti připomene úkol/otázku. Čas je zobrazen v levém dolním rohu. Po uplynutí času se zobrazí správné a nesprávné odpovědi. Pokud chce hráč během procesu změnit svou odpověď, znovu na ni šlápne, aby značku odstranil.

Pokud dokončíte výběr odpovědí před vypršením času, jednoduše najed'te na ikonu času a podívejte se, zda  
Odpovědi jsou správné nebo špatné.





## Příprava

Než začnete *Sakura*, přejděte na titulní stránku a vyberte:

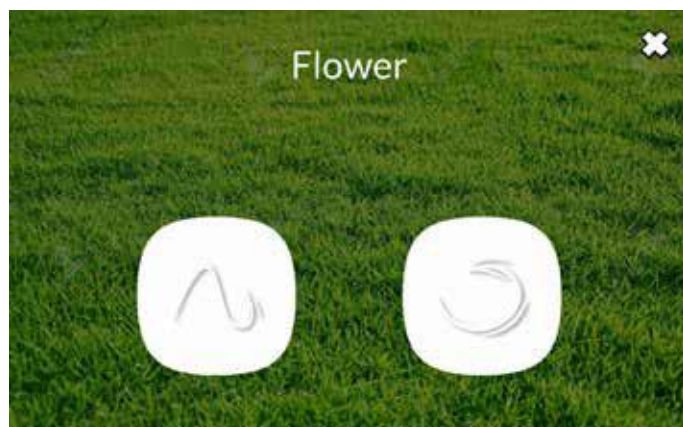
1. pokud se chystáte spolupracovat na odstrčení prvků pryč, dokud nezůstanou žádné další prvky
2. pokud chcete prvky odstrčit a pak vidět, jak se samy od sebe znovu objevují.

Vyberte si první možnost tak, že nastoupíte na ikonu se stromem a mužem, který zametá. Zvolte ikonu

Druhá možnost šlápnutím na ikonu s listem. Hra se poté automaticky spustí.

## Hra

Cílem *Sakury* je odstrčit prvky nohama.



# SIMON SAYS



## Příprava

Než začnete *SimonSays*, přejděte na titulní stránku a vyberte:

1. Jakou postavou chcete být.

Jakmile si vyberete svou postavu, hra se automaticky spustí.

## Hra

*SimonSays* je mozková hra pro zlepšení paměti. Nejprve počítač zobrazí sekvenci barevných čtverečků, které si musíte zapamatovat. Nyní je řada na vás, abyste došlápli na tři čtverce ve stejném pořadí. Jak budete v této hře postupovat, bude se objevovat stále více čtverců, které si budete muset zapamatovat.

V levém horním rohu vidíte počet prvků v pořadí, v jakém si je musíte zapamatovat. Můžete také sledovat, jak daleko jste došli. Na pravé straně uvidíte tři ikony, které vám ukazují, kolik životů vám zbývá. Pokud ztratíte život, objeví se nad ikonou křížek. Hra končí, jakmile jsou využity všechny tři životy. Poté budete moci vidět nejvyšší skóre mezi všemi dosavadními hráči.





# SMACK THE FLY



## Příprava

Pro tuto hru není nutná žádná příprava.

## Hra

*Smack the Fly* začíná otázkou/textem v bublině. Když jste si přečetli/poslechli text a pochopili, o čem úkol je, stoupněte si na otázku, poté začíná čas a samotný úkol se objeví na podlaze.

Cílem hry je, aby se hráči "plácli" k co nejsprávnějším odpovědím tím, že šlápnu na správné obrázky/slova. Když hráč šlápne na obrázek/slovo, objeví se "lupa", která označí odpověď. Pokud jste šlápli na špatnou odpověď, šlápnete na lupu, dokud opět nezmizí.

Zbývající čas je zobrazen v levém dolním rohu. Po uplynutí času se správné a nesprávné odpovědi zobrazí tak, že lupa zezelená nebo zčervená. Pokud se lupa změní na oranžovou, znamená to, že existují možnosti odpovědí, které jsou stále otevřené.

Pokud dokončíte výběr odpovědí před vypršením času, jednoduše šlápnete na ikonu času a budete schopen vidět, zda jsou odpovědi správné nebo špatné.

Pokračujte do dalšího kola stisknutím tlačítka "Další".





## Příprava

Než spustíte SpinIt, přejděte na titulní stránku a vyberte:

1. počet hráčů.

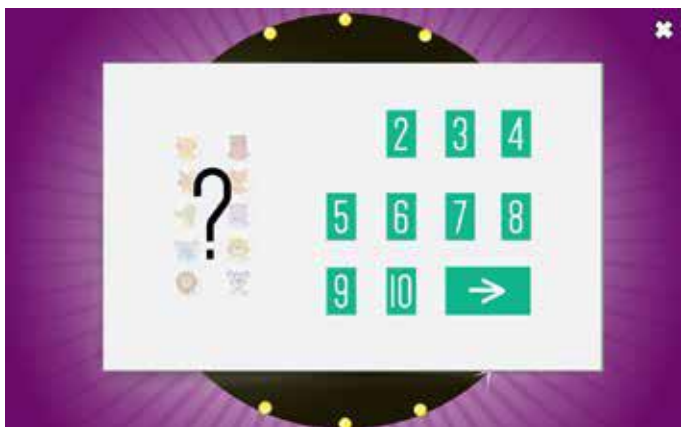
Až budete připraveni, sešlápněte tlačítko přehrávání.

## Hra

*SpinIt je také známý jako Spin the Bottle.* Je to hra, kterou lze použít k řešení úkolů, jako jsou malé výzvy nebo otázky. Hra je také skvělým startérem konverzace pro hráče všech věkových kategorií.

Hru zahájíte tak, že se postavíte do kruhu na podlahu s nohama na vyznačených stopách. Prázdný Láhev/šipka je ve středu kruhu. Jakmile jsou všechny stopy aktivovány, hra začíná.

Kterýkoli hráč, na kterého láhev/šipka ukazuje, musí provést aktivitu nebo odpovědět na otázku na kartě, která se objeví, když se láhev/šipka přestane točit. Když hráč splní svůj úkol, je na řadě on/ona, aby láhev znovu roztočil. Takto hra pokračuje, dokud se otázky nezačnou znovu objevovat.



# SPLATTER SPACE



## Příprava

Než spustíte SplatterSpace, přejděte na titulní stránku a vyberte:

1. počet hráčů
2. Jakou barvu mimozemšťana musí jednotliví hráči rozplácnout.

Vyberte barvu tak, že podržíte nohu na požadovaném mimozemšťanovi, dokud se nepohne. Až budete připraveni, sešlápněte tlačítko přehrávání.

## Hra

Ve hře *SplatterSpace* musí hráči postříkat co nejvíce mimozemšťanů v barvě, kterou si jednotlivec zvolí hráč. Pokaždé, když postříkáte mimozemšťana svou vlastní barvou, vaše baňka se naplní touto barvou.

Pokud hráč postříká mimozemšťana soupeřovou barvou, naplní se místo toho soupeřova baňka.

Vždy můžete zjistit, kdo vede, když budete sledovat, či baňka obsahuje nejvíce barevné tekutiny. Hru vyhrává hráč, který jako první získá plnou baňku.





## Příprava

Než spustíte SuperSorter, přejděte na titulní stránku a vyberte:

1. zda budou hráči hrát jako tým a plnit úkoly ve stejnou dobu, nebo zda hráči soutěží proti sobě
2. počet hráčů.

Chcete-li hrát jako tým, najed'te na ikonu vlevo nahoře, kde se v kruhu objeví dva lidé. Pokud chcete soutěžit, stoupnout si na ikonu s vlajkami.

Chcete-li vybrat počet hráčů, stoupněte si na jeden z kruhů ve spodní části, který zobrazuje počet hráčů.

Až budete připraveni, sešlápněte tlačítko přehrávání.

## Hra

*SuperSorter* je třídící hra, ve které hráči musí třídít prvky do kategorií. Pokaždé, když se objeví nový prvek, hráč jej musí umístit do správné kategorie tím, že na tuto kategorii vstoupí. Pokud vyberete špatnou kategorii, zobrazí se červené x. Později budete mít možnost tento prvek znovu umístit.



# THE FLOWER GARDEN



## Příprava

Pro tuto hru není nutná žádná příprava.

## Hra

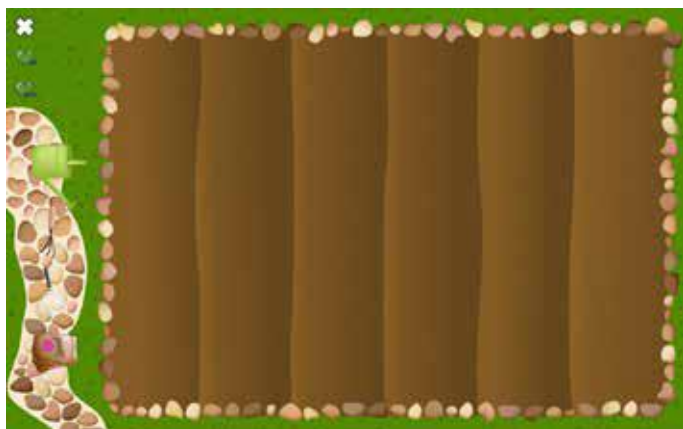
Ve hře *The Garden* si hráči musí vypěstovat svou vlastní zahradu: Musí sít, zalévat, odplevelovat a studovat hmyz. Kuchyňská zahrada je variantou Zahrady.

Když na dvě sekundy šlápnete na sáček s květinovými semínky, sáček se bude pohybovat a rozkládat. Nyní si musíte vybrat jednu ze čtyř květin. Chcete-li zasít semeno, položte nohu někde na zem, dokud se neobjeví hrudka půdy. To znamená, že jste nyní zaselí semínko.

Aktivujte konev a položte nohu na hrudku hlíny. Semeno se pak zalévá, dokud nedostane dostatek vody a neobjeví se květ. Stejným způsobem pokračujte, dokud nebudete mít květinovou zahradu. Jak budete pěstovat květinovou zahradu, plevel poroste a musí být odstraněn. Aktivujte hrábě a šlapejte na plevel, dokud nezmizí. Totéž udělejte, pokud chcete odstranit květiny.

Když uvidíte nějaký hmyz, můžete aktivovat lupu a poté hmyz "chytit" tak, že na něj šlápnete, abyste si ho mohli prohlédnout zblízka.

V levém horním rohu uvidíte dvě srdíčka. Srdíčko se šipkou směřující doleva uloží vaši květinovou zahradu a srdce se šipkou směřující doprava vloží uloženou květinovou zahradu. Najednou můžete uložit pouze jednu květinovou zahradu.



# TV-LOUNGE



## Příprava

Pro tuto hru není nutná žádná příprava

## Hra

Televizní místnost můžete využít ke sledování videí z YouTube. Vy se rozhodnete, která videa chcete sledovat. Vyberte video tak, že vstoupíte na jednu z televizních obrazovek, poté se video automaticky spustí.



# WALLBALL



## Příprava

Pro tuto hru není nutná žádná příprava.

## Hra

Ve *WallBallu* musí hráči vystřelit míč proti zdi tolikrát, kolikrát je to možné, aniž by míč dopadl na zem.

Pro zahájení hry musí hráč položit nohy na podlahu a objeví se dvě červené boty. Pokud jste dva hráči, postavte se vedle sebe a objeví se čtyři červené boty. Boty sledují pohyby nohou.

Sledujte své body a nejvyšší skóre v levém horním rohu.





## Příprava

Pro tuto hru není nutná žádná příprava.

## Spillet

*Vodní svět* je smyslová hra, ve které se setkáte s životem pod mořskou hladinou. Můžete například chytit červenou rybu tak, že na ni šlápnete, nebo přimět rejnoka, aby vás následoval tím, že přes něj přetáhnete nohy. Když se pohybujete, slyšíte hukot moře. Chcete-li aktivovat více smyslů, nastříkejte vodu na podlahu. Pak můžete zážitek z pobytu pod mořskou hladinou skutečně umocnit.





# WORD WIZARD



## Preparation

### Příprava

Než spustíte WordWizard, přejděte na titulní stránku a vyberte:

1. úroveň obtížnosti
2. zda chcete vidět celou abecedu nebo pouze použitá písmena.

Pomocí kulatých tlačítek vyberte výše uvedené. Pokud chcete upravit úroveň obtížnosti, přetáhněte tlačítko s hvězdičkou. Pokud chcete zobrazit celou abecedu a ne jen písmena použitá k napsání konkrétního slova, přetáhněte tlačítko s malými šedými čtverečky.

Úroveň 1: Pokud je písmeno umístěno nesprávně, bude okamžitě odstraněno ze své pozice a může být vloženo nové.

Úroveň 2: Pokud je písmeno umístěno nesprávně, bude po napsání celého slova odstraněno ze své pozice a poté může být nahrazeno jiným písmenem.

Úroveň 3: Pokud je písmeno umístěno nesprávně, nebude odstraněno ze své pozice a student musí najít

která písmena jsou na špatném místě.

Na titulní stránce můžete také šlápnout na tlačítko, které zobrazuje obrázek ucha. Poté budete mít možnost poslechnout si celou abecedu.

Můžete se také rozhodnout šlápnout na tlačítko se třemi čárkami. Získáte tak přehled o pravopisu hry a můžete si libovolně vybrat, se kterými z nich chcete pracovat.

Až budete připraveni hrát, sešlápněte tlačítko přehrávání.

### Hra

*WordWizard* je pravopisná hra. Když je třeba hláskovat slovo, objeví se bublina se zvukovým souborem, obrázkem, textem, který vám napoví, jak se píše, nebo všemi třemi věcmi dohromady. Tato bublina zmizí po několika sekundách, ale vždy ji lze vyvolat šlápnutím na otazník.

Hráč hláskuje své slovo tak, že šlápně na písmeno, načež se toto písmeno objeví v bublině a je slyšet název písmene. Hráč pak šlápně na pole, do kterého má být písmeno vloženo. Pokud je slovo napsáno správně, pokračujte na nové slovo. Pokud hráč slovo napíše špatně, hra bude reagovat podle zvolené úrovně obtížnosti.

Na jeden pravopis je možné získat až dvě nápovědy. Ty se získají šlápnutím na žárovku v levém dolním rohu.





# ACTIVE FLOOR

Jump 'n' Learn

hello@activefloor.com

+ 45 31 700 729

www.activefloor.com

Helgeshøj Alle 28   
2630 Taastrup, Denmark