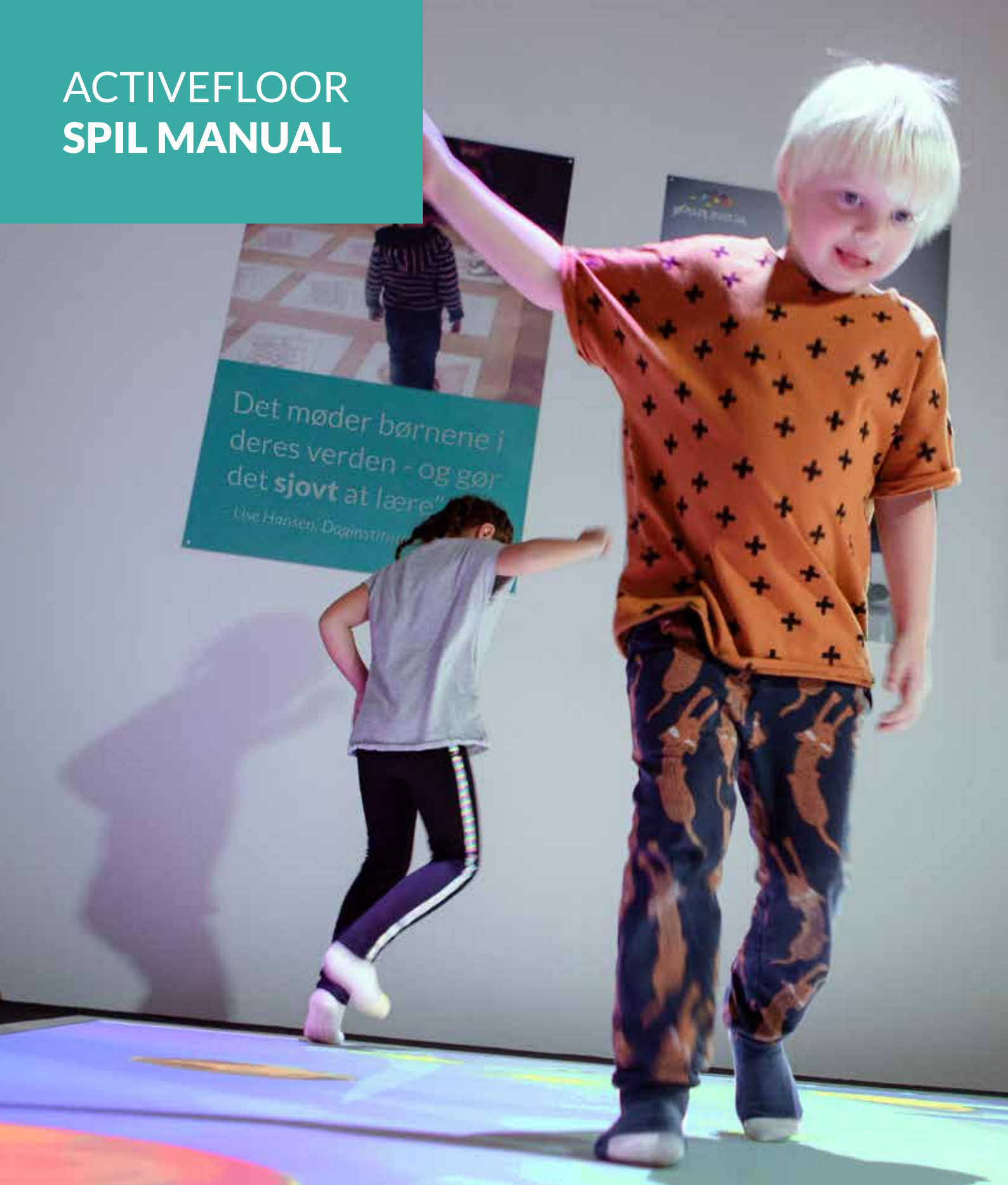


ACTIVEFLOOR SPIL MANUAL



ACTIVE FLOOR
Jump 'n' Learn

SPIL PÅ ACTIVEFLOOR

ActiveFloor spilmanual: hvordan spiller man spillene, vil indeholde en beskrivelse af, hvordan man spiller hvert enkelte spil på ActiveFloor.

Spilmanualen vil være opdelt efter spillets genrer: quiz, kognitivt, aktivitet, sanser. Hvert enkelt spil har sit eget spilikon, der symboliserer spilskebelonen. Spilikonet vil fremgå i bunden af hvert spil, der ligger på ActiveFloor. På den måde vil du nemt kunne se, hvilken slags spil det er, før du begynder spillet.

1. SPILIKONER



AirHockey



Billedbogen



Blomsterhaven



BrickOut



BuzzIt



Cykelløbet



Dj-Lab



Efterårsskoven



Fodbold



Junglespillet



Kombinations-søen



Malermester



Piratøen



Puslespil



QuizNinja



Sakura



SimonSays



Skak



Smæk fluen



Sommerfugle



SpinIt



SplatterSpace



SuperSorter



Trommer



T-stuen



Vendespil



WallBall

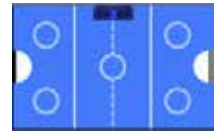


WaterWorld



WordWizard

AIRHOCKEY



Forberedelse

Før I starter AirHockey, skal I på forsiden vælge:

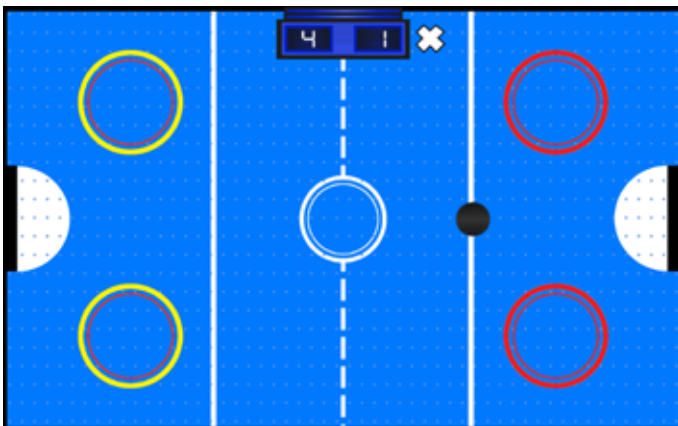
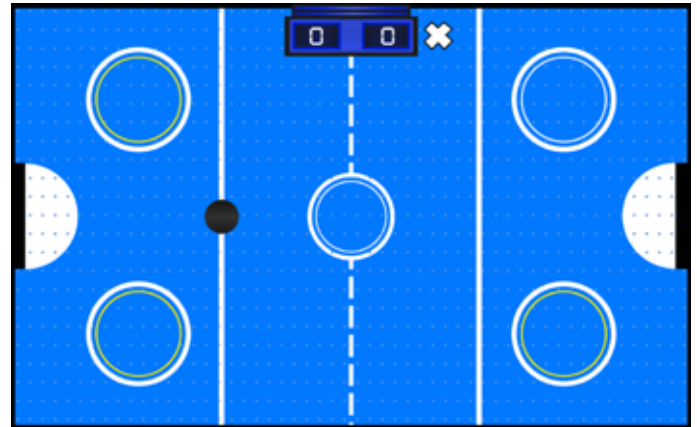
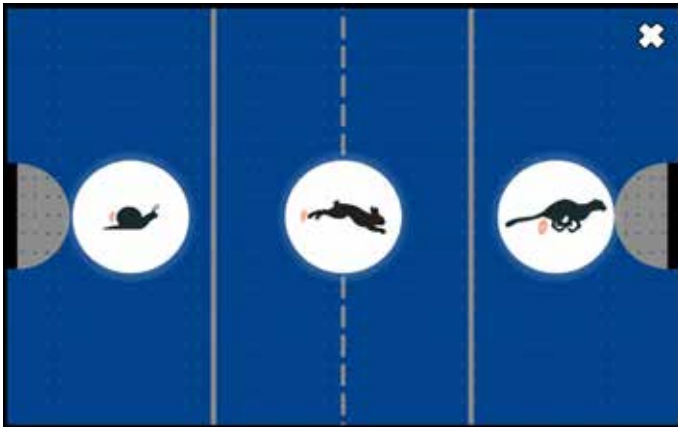
1. spillets hastighed.

I vælger hastigheden ved at træde på et af disse tre ikoner: en snegl, en hare og en gepard. Dyrene symboliserer hastigheden. Spillet starter automatisk, når I har indstillet hastigheden.

Spillet

AirHockey på ActiveFloor er en smule anderledes end det air hockey, I måske kender fra tidligere. På hver banehalvdel er der to runde cirkler, som spillerne på skift skal træde på for at få pucken til at bevæge sig. Når cirklerne lyser hvidt, betyder det, at cirklerne er aktive, og spillerne kan sparke til pucken. Efter et par sekunder vil cirklerne lyse gult. Dette indikerer, at spilleren skal træde på cirklerne igen; ellers vil cirklerne blive røde og blokere ens skud. Det er en ekstra dimension, som kræver opmærksomhed hos spillerne.

I kan følge med i målscoren øverst på spillepladen i den lille blå boks. I bestemmer selv, hvor lang tid I vil spille.



BILLEDBOGEN



Forberedelse

Der er ingen forberedelse til dette spil.

Spillet

I *Billedbogen* kan I læse bøger, se på billeder eller andet. I navigerer mellem siderne i bogen ved at træde på de to pile i hver side af spillepladen. Træder I på uendelighedstegnet (nederst på sidens midte), vil computeren automatisk bladre i bogen, uden at I behøver at træde på pilene. I kan også skrue op og ned for lyden eller helt slukke for den.

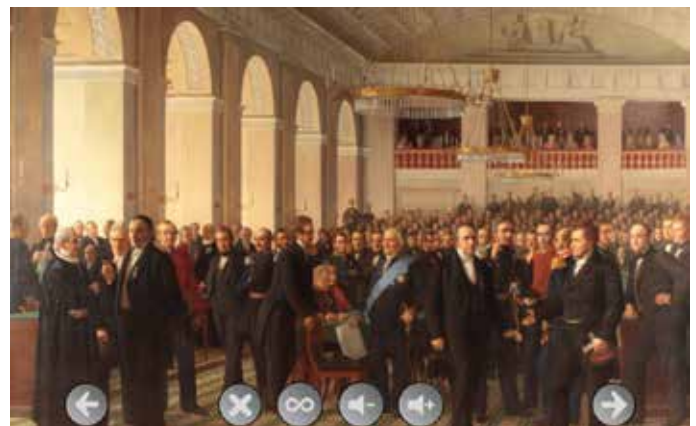


Maleriet *Den Grundlovgivende Rigsforsamlings første møde i Rigsdagssalen på Christiansborg Slot* af Constantin Hansen, 1860-1864

På næste side ser I maleriet, som i virkeligheden er næsten dobbelt så stort (532 x 500 cm).

Den grundlovgivende rigsforsamling fandt sted i 1848, og maleriet er den eneste billedgenkendelige af denne begivenhed. Det blev bestilt af erhvervsmanden Alfred Hage i 1859 og udført i årene herefter – dvs. over 6 år efter at begivenheden fandt sted. Både Constantin Hansen og Alfred Hage tilhørte de nationalliberale politikere. Maleriet indeholder flere end 150 personer, og de fleste er genkendelige historiske personer.

Se grundigt på maleriet, og tal bagefter sammen ud fra de spørgsmål i felder på den efterfølgende side.



BLOMSTERHAVEN



Forberedelse

Der er ingen forberedelse til dette spil.

Spillet

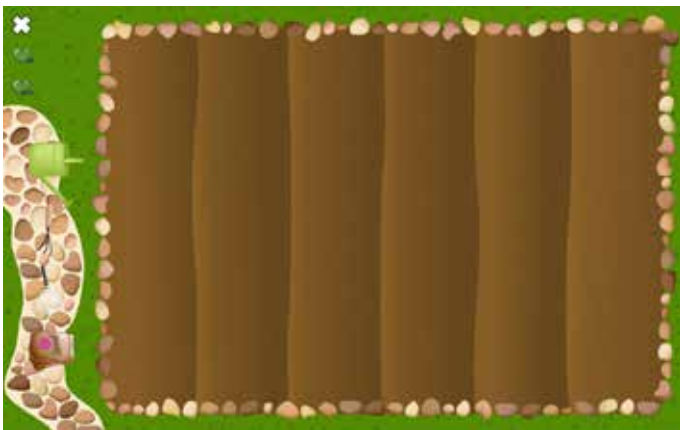
I *Blomsterhaven* skal spillerne dyrke deres egen have: De skal så, vande, luge og undersøge dyr. *Køkkenhaven* er en variant af *Blomsterhaven*.

Når I træder på posen med blomsterfrø i to sekunder, vil posen bevæge sig og folde sig ud. Her skal I vælge en af de fire blomster. For at så et frø skal I placere en fod et sted på jorden, indtil en jordklump kommer til syne. Det indikerer, at I nu har sået et frø.

Aktivér vandkanden, og placér foden over jordklumpen. Herefter vandes frøet, indtil det har fået nok vand, og en blomst kommer til syne. Fortsæt på samme måde, indtil I får en blomsterhave. I takt med at blomsterhaven dyrkes, vil der vokse ukrudt frem, som skal fjernes. Aktivér riven, og hold foden over ukrudtet, indtil det forsvinder. Gør det samme, hvis I vil fjerne blomsterne.

Når insekter kommer til syne, kan I aktivere forstørrelsesglasset og herefter "fange" insektet ved at træde på det og bagefter se nærmere på det.

I øverste venstre hjørne ses to hjertter. Hjerttet med pilen, der peger til venstre, gemmer jeres blomsterhave, og hjerttet med pilen, der peger til højre, indsætter den gemte blomsterhave. I kan kun gemme én blomsterhave ad gangen.



BRICKOUT



Forberedelse

Før I starter *BrickOut*, skal I på forsiden vælge:

1. spillets hastighed
2. antallet af spillere.

I vælger hastigheden ved at træde på et af disse tre ikoner: en snegl, en hare og en gepard. Dyrene symboliserer hastigheden.

Hvis I ønsker at være to spillere, skal I aktivere ikonet over dyreikonerne. Ellers vil spillet spilles af én spiller.

Træd på play-knappen, når I er klar til at spille.

Spillet

BrickOut spilles på langsiden af gulvet. Når spillet starter, gælder det om med fødderne at få ildkuglen til at ramme så mange klodser i toppen af banen som muligt, uden at kuglen forsvinder ud af bunden af banen. Når alle klodser er ramt, starter en ny runde.

Undervejs i spillet vil hjælpeobjekter dukke op, som spillerne kan vælge at bruge. Der vil også være forhindringsobjekter.

Jo flere klodser man rammer, jo flere point får man. Hjerterne viser, hvor mange liv man har tilbage.



BUZZIT



Forberedelse

Før I starter *BuzzIt*, skal I på forsiden vælge:

1. antal spillere
2. hvilke figurer I hver især vil være
3. hvor lang tid I vil spille.

I indstiller tiden ved at træde på plus eller minus på hver side af stopuret øverst på gulvet. I vælger her-efter på samme tid antal spillere og hvilken figur I hver især vil spille som. Træd på en ramme, og hold foden nede, indtil I når til den figur, I ønsker at være. Flyt herefter foden, og jeres figur er valgt.

Træd på play-knappen, og spillet starter.

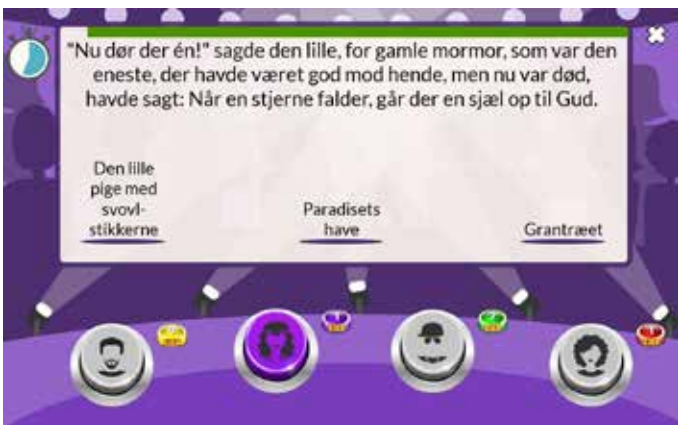
Spillet

BuzzIt er et quizspil, hvor hvert spørgsmål har tre svarmuligheder.

Når spillet starter, vil hver spiller have sin egen buzz-knap. Når et spørgsmål kommer frem på gulvet, læser I spørgsmålet, og mener I, at I kan svare på det, buzzer I jer ind vha. jeres knap. Vær opmærksom på ikke at buzze jer ind for tidligt, da I hermed vil få en tidsstraf, og de andre spillere får en fordel.

Den spiller, der har buzzet sig ind, besvarer spørgsmålet. Svarer spilleren rigtigt, får vedkommende et point, men svares der forkert, får modstanderne et point.

Den spiller, der har flest point, når tiden udløber, vinder spillet.



CYKELLØBET



Forberedelse

Før I starter *Cykkelløbet*, skal I på forsiden vælge:

1. hvor mange runder de to cykelryttere skal cykle.

For at vælge antal runder skal I træde på en af de hvide pile, der vises på hver side af cykelbanen. Den ene pil tilføjer en runde, den anden pil fjerner en runde. Træd, indtil det ønskede antal runder er nået.

Træd på cykelbanen i midten. Herefter ser I to cykelryttere; aktivér disse ved at træde på dem, hvorefter cykelløbet starter.

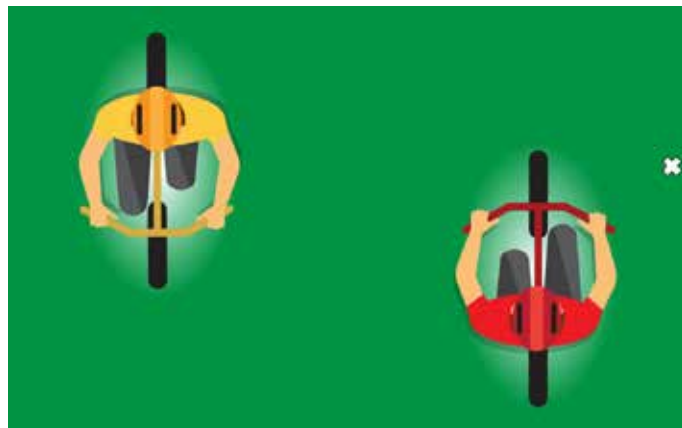
Spillet

I *Cykkelløbet* dyster spillerne om, hvor hurtigt de kan "cykle", og hvor mange spørgsmål de kan svare rigtigt på. Hver spiller har to ensfarvede pedaler på hver side af cykelbanen.

En spiller "cykler" ved at løbe frem og tilbage mellem de to pedaler, der har den farve, den spiller har fået tildelt. Den pedal, der lyser op, er den næste pedal, der skal trædes på. Hver gang der trædes på en pedal, rykker cykelrytterne tættere på målstregen.

Undervejs i spillet opstår automatisk pauser, hvor spillerne får et spørgsmål, der skal besvares, før de kan cykle videre. Svarer en spiller forkert, forsinkes vedkommende i nogle sekunder, hvilket hermed giver den anden cykelrytter en fordel til at komme hurtigere videre.

Første rytter over målstregen vinder spillet.





Forberedelse

Der er ingen forberedelse til dette spil.

Spillet

I Dj-Lab kan I afspille den musik og de lyde, I har lagt ind i spillet. Hvert billedfelt indeholder yderst til venstre en play-knap, i midten en gentag-knap og til højre tre justeringsknapper. Øverst kan I justere lydens hastighed vha. knappen, der viser en hare. Sæt en lyd i gang ved at aktivere en justeringsknap og derefter trykke på play. Ønsker I, at lyden skal køre i loop, aktiverer I gentag-knappen. I kan sætte samtlige lyde i alle billedfelter i gang samtidig. I hvert billedfelt kan I justere lyden.

Feltet nederst til højre uden billede anvendes til at standse alle lyde på én gang eller samlet skrue op og ned for lyden.



EFTERÅRSSKOVEN



Forberedelse

Før I starter *Efterårsskoven*, skal I på forsiden vælge en af disse:

1. om I vil feje bladene væk, indtil der ikke er flere blade tilbage på gulvet
2. om I vil feje bladene væk, hvorefter de af sig selv dukker op igen.

I vælger den første mulighed ved at træde på ikonet med træet og manden, der fejer. Den anden mulighed vælger I ved at træde på ikonet med bladet. Herefter starter spillet automatisk.

Spillet

I *Efterårsskoven* fejer I blade med jeres fødder.



FODBOLD



Forberedelse

Før I starter *Fodbold*, skal I på forsiden vælge:

1. målets størrelse
2. boldens hastighed
3. det antal minutter, kampen skal vare.

I vælger hastigheden og størrelsen på målet ved at træde på en af de tre cirkler, der er placeret under hhv. fodboldmålet og fodbolden. Den indstilling, I vælger, vil blive markeret med orange. I indstiller tiden i det øverste sorte felt ved at træde på plus eller minus.

Træd på play-knappen i midten, når I er klar.

Spillet

Fodbold fungerer som en normal fodboldkamp, hvor to spillere dystet mod hinanden om, hvem der scorer flest mål. *Fodbold* spilles på langsiden af gulvet.

Når I placerer jeres fødder på gulvet, vil sko komme frem. Skoene følger føddernes bevægelser. I kan se tiden og måltavlen i det sorte felt øverst på spillepladen.



JUNGLESPILLET



Forberedelse

Orienter jer i spillets quizkategorier på startside. Træd på "Start spillet", når I er klar til at gå i gang.

Spillet

Junglespillet er et quizspil, hvor to spillere dystet om, hvem der først bygger sin magiske hængebro og får fat i guldet.

For at få et spørgsmål skal I træde på hængebroens første bræt og holde foden der, indtil brættet begynder at skifte farve. Spilleren kan enten vælge at fjerne foden, når brættet har en bestemt farve, dvs. en bestemt kategori, eller skynde sig at fjerne foden, så snart brættet skifter farve, for at få et spørgsmål hurtigst muligt. Når foden fjernes, dukker et spørgsmål op.

Hvert spørgsmål har tre svarmuligheder. Man vælger et svar ved at holde foden i to sekunder på dette. Svares der forkert, forsvinder brættet fra hængebroen, og spilleren "falder i vandet" og skal begynde forfra på at bygge sin bro. Svares der rigtigt, får spilleren endnu et bræt til sin hængebro. Man træder altid på det seneste bræt, dvs. det brune bræt.

Når en spiller har bygget hele sin bro, gælder det om at skynde sig at træde på den guldbarre, der blinker. Når guldbarren er erobret, vil man i øverste venstre/højre hjørne kunne se denne. Den spiller, der først erobrer tre guldbarrer, vinder spillet.

