

KOMBINATIONSSØEN



Forberedelse

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

1. antal spillere.

I vælger spillerantallet ved at træde på det tilsvarende antal frøer. Når en frø hopper, er den valgt. Træd på start-skiltet, når I er klar.

Spillet

Kombinationssøen er et hukommelses- og samarbejdsspil.

Den spiller, hvis frø hopper, begynder fortællingen/rækkefølgen ved at træde på et af de billeder, der vises i åkanderne. Herefter er det næste spillers tur. Denne spiller bygger videre på fortællingen, men skal begynde med at vælge det samme billede som den første spiller og først derefter træde på et nyt billede, som skal indgå i fortællingen. Tredje spiller fortsætter på samme måde ved at gentage rækkefølgen og tilføje endnu et billede. Osv.

Hvis en spiller glemmer rækkefølgen og træder forkert, er denne spiller ude. Vinderen er den spiller, der til sidst står tilbage.



MALERMESTER



Forberedelse

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

1. hvilket lærred I vil udfylde.

I vælger et lærred ved at træde på det. Ønsker I et tomt lærred, klikker I på det første, som altid vil være tomt.

Spillet

Malermester udfordrer spillernes kreative side. Her kan spillerne farvelægge stregtegninger, eller de kan tegne og male deres helt egne værker.

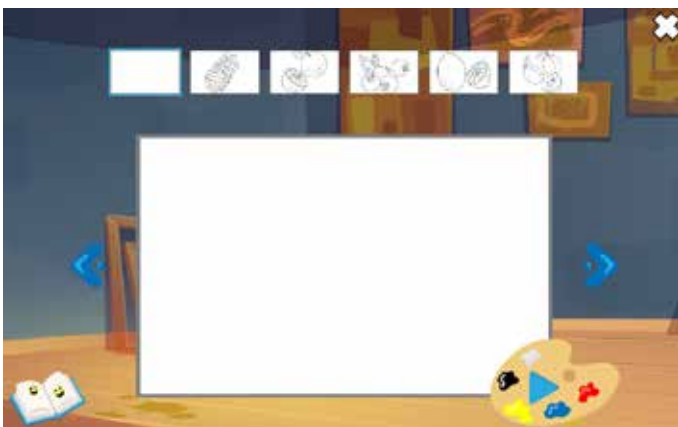
Træd på et lærred, og det vil blive vist på staffeliet. Træd herefter på paletten, og I kommer ind i atelieret, hvor I kan male på lærredet. Til højre ses det farveudvalg, I har til rådighed. Har I uploadet flere end syv farver, kan I ved hjælp af op- og ned-pilene navigere blandt disse. Når I træder på en farve, vil redskaberne i venstre side alle skifte farve.

Redskaberne er set fra toppen: en malerspand (udfylder et helt felt på én gang), en spraydåse, et oliekridd, tre pensler i forskellige tykkelser og udformninger, en farveblyant og et viskelæder. Med viskelæderet kan I slette med almindelige viskebevægelser eller vha. pilen, som fjerner større sektioner på én gang. Træd på det redskab, I ønsker at anvende, og gå i gang med at tegne og male.

Når et billede er færdigt, kan det foreviges ved at træde på kameraet øverst. Herved placeres billedet i galleriet.

Vha. den runde, blå knap under lærredet kan I skjule farver og redskaber.

Galleriet tilgås på spillets startside vha. den lille, åbne bog i nederste venstre hjørne. I galleriet kan I åbne jeres billeder, hvorefter I har tre valgmuligheder: Fortsæt med at male på et billede vha. play-knappen øverst, slet det vha. skraldespanden, eller returnér til galleriet vha. pilen nederst.



PIRATØEN



Forberedelse

Før I starter *Piratøen*, skal I vælge:

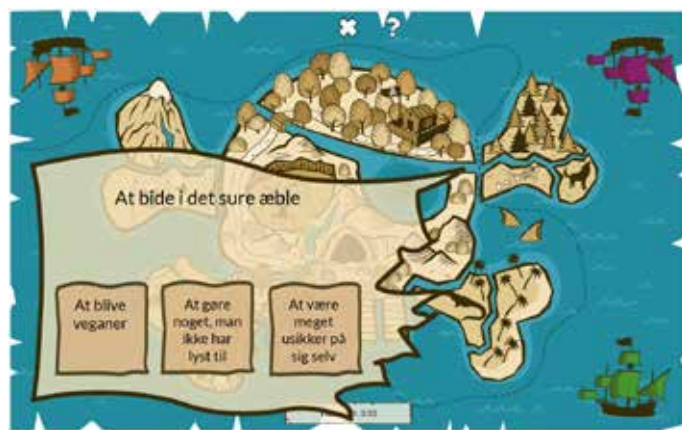
1. antallet af spillere
2. om I vil spille på tid.

Antallet af spillere vælges i dette spil, ved at I træder på ét skib pr. spiller. Et skib er valgt, når sejlet kommer frem, og skibet bevæger sig. Der kan være op til fire spillere. Ønsker I at spille spillet på tid, træder I på timeglasset og indstiller herefter tiden i det display, der kommer frem. Ønsker I ikke at spille på tid, træder I på ikonet med øen. Spillet går i gang, når I træder på start-knappen.

Spillet

Piratøen er et quizspil, hvor det handler om at overtage så meget land som muligt ved at svare rigtigt på spørgsmålene. Spørgsmålene har forskellige sværhedsgrader, hvor de lette spørgsmål vil komme frem, når I forsøger at erobre en lille ø, og de sværeste, når I forsøger at erobre de største øer. I vælger en ø ved at træde på den i to sekunder, hvorefter et spørgsmål vil komme frem. Svarer I rigtigt, erobres øen, og øen får nu den pågældende spillers farve. Herefter går turen videre. I kan vælge enten at erobre allerede besatte øer eller øer, som endnu ikke er besat.

Spiller I på tid, vil spillet slutte, når tiden er gået. Spiller I ikke på tid, vil spillet stoppe, når alle øer er besat. Den spiller, der har erobret det største areal, vinder spillet. Det handler altså ikke om at erobre det størst mulige antal øer, men det største areal samlet set.



PUSLESPIL



Forberedelse

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

1. hvilket puslespil I vil samle
2. hvor mange brikker der skal være i puslespillet.

I vælger billedet ved enten at træde på de hvide pile, indtil det ønskede billede kommer frem, eller ved at vælge billedet fra rækken øverst.

I vælger sværhedsgraden (seks, 12 eller 24 brikker) ved at træde på den ønskede størrelse nederst. Spillet starter, når I træder på den ønskede puslespilsstørrelse.

Spillet

Træd på en brik, og gå herefter til den ønskede placering på gulvet. Brikken vil nu flytte sig til denne placering. Opdager I, at I har lagt en brik et forkert sted, træder I på denne igen, og et ikon vil komme frem, som viser den pågældende brik samt en rød pil. Træder I på dette ikon, vil brikken flytte sig væk fra puslespillet.

Når puslespillet er lagt korrekt, vil billedet samle sig til et helt billede.

Nederst i venstre hjørne ses den tid og det antal træk, spillerne har brugt på at lægge brikkerne.





Forberedelse

Træd på "Start", når I har læst opgavebeskrivelsen/spørgsmålet og er klar til at gå i gang.

Spillet

QuizNinja er et quizspil med flere runder. På gulvet svæver svarmulighederne rundt mellem hinanden. Vælg hurtigst muligt de rigtige svar ved at træde på dem.

Er I for langsomme, kan I risikere, at I ikke når at markere de rigtige svar, før tiden er gået. I hjørnerne står en ninja med et skilt, der minder jer om opgaven/spørgsmålet. Tiden ses i nederste venstre hjørne. Når tiden er gået, vises rigtige og forkerte svar. Fortryder en spiller undervejs et svar, kan man træde på svaret igen, hvorefter markeringen fjernes.

Bliver I færdige med at vælge svarene, inden tiden er udløbet, træder I blot på tidsikonet, og I vil allerede nu kunne se, om svarene er rigtige eller forkerte.



SAKURA



Forberedelse

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

1. om I vil samarbejde om at skubbe elementerne væk, indtil der ikke er flere elementer tilbage
2. om I vil skubbe elementerne væk, hvorefter de af sig selv dukker op igen.

I vælger den første mulighed ved at træde på ikonet med pilen, der viser tilbage. Den anden mulighed vælger I ved at træde på ikonet med den lodrette pil. Herefter starter spillet automatisk.

Spillet

I *Sakura* skubber I elementer væk med jeres fødder.



SIMON SAYS



Forberedelse

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

1. hvilken figur I ønsker at være.

Når I har valgt jeres figur, vil spillet starte automatisk.

Spillet

SimonSays er et spil, der træner hukommelsen. Først viser computeren en rækkefølge af farvede firkanter, som I skal memorere. Bagefter er det jeres tur til at træde på de tre firkanter i samme rækkefølge.

Øverst i venstre hjørne kan I se antallet af elementer i den rækkefølge, I skal huske, og følge med i, hvor langt I er nået. I højre side kan I se tre figurer, der viser, hvor mange liv I har tilbage. Mister I et liv, kommer der et kryds over en figur. Når alle tre liv er brugt, er spillet slut. I vil herefter kunne se den højeste score blandt alle spillere indtil videre.



Skak



Forberedelse

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

1. spilletid
2. modstander.

For at vælge spilletid skal I træde på et af de tre ure: Uret til venstre giver 7 minutters spilletid, uret i midten 12 minutter og uret til højre ubegrænset spilletid.

Vælger I at spille sammen to mand, skal I træde på det første ikon nederst til venstre. Vælger I at spille alene mod en robot, træder I på et af de tre ikoner, der viser en robot. Der er tre sværhedsgrader.

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

Spillet

Skak fungerer som en normal skakdyst. Når I træder på en brik, vises de mulige slutpositioner for et træk med denne brik. Træd på den ønskede slutposition, og brikken flytter sig. Fortryder I et træk, træder I på den buede orange pil nederst til venstre.

I kan følge med i, hvilke træk der foretages, på den hvide blok.

Til højre på gulvet ses, hvor mange og hvilke af jeres brikker der er taget af modstanderen. I starten vises alle typer af brikker som skygger, men efterhånden som brikkerne tages, bliver skyggerne til ituslåede brikker, og tallene under disse viser, hvor mange brikker der er taget.



SMÆK FLUEN



Forberedelse

Der er ingen forberedelse til dette spil.

Spillet

Smæk fluen begynder med et spørgsmål/en tekst i taleboblen. Når I har læst/lyttet til teksten og forstået, hvad opgaven går ud på, træder I på spørgsmålet, hvorefter tiden starter, og selve opgaven dukker op på gulvet.

I spillet skal spillerne "smække" sig til flest rigtige svar ved at træde på de rigtige billeder/ord. Når en spiller træder på et billede/ord, vises et "forstørrelsesglas", som markerer svaret. Har man trådt forkert, kan man træde på glasset, indtil det igen forsvinder.

I nederste venstre hjørne ses den tilbageværende tid. Når tiden er gået, vil de rigtige og forkerte svar blive vist, ved at glasset bliver enten grønt eller rødt. Bliver glasset orange, betyder det, at der er svarmuligheder, der endnu er åbne.

Bliver I færdige med at vælge svarene, inden tiden er udløbet, træder I blot på tidsikonet, og I vil allerede nu kunne se, om svarene er rigtige eller forkerte.

Gå videre til næste runde ved at træde på knappen "Næste".



SOMMERFUGLE



Forberedelse

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

1. om I frit vil fange sommerfugle og få dem til at flyve rundt om jer
2. om I vil spille i baner.

Træd på knappen med én sommerfugl, hvis I ønsker frit at lege med sommerfuglene. Træd på knappen med flere sommerfugle, hvis I ønsker at spille i baner. Spillet starter automatisk, når I har valgt.

Spillet

Har I valgt "fri leg", skal I forsøge at få sommerfuglene til at flyve rundt om jeres fødder og nyde oplevelsen af sommerfugleengen.

Har I valgt at spille i baner, skal I indfange sommerfuglene og få dem til at flyve med hen til en af de lysende svampe. Når svampen har fået nok sommerfugle hen til sig, bliver den grøn. Når alle svampene på engen er grønne, er banen gennemført, og en ny bane vil komme frem. Banerne bliver efterhånden sværere med flere svampe og flere sommerfugle.





SPINIT

Forberedelse

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

1. antallet af spillere.

Træd på play-knappen, når I er klar.

Spillet

SpinIt er på dansk bedre kendt som *Flaskehalsen peger på* og er et spil, som fx kan bruges til at tildele spillerne opgaver i form af fx små øvelser, spørgsmål eller andet. Spillet er også oplagt som afsæt for samtaler med spillere i alle aldre.

For at sætte spillet i gang stiller I jer i en rundkreds på gulvet med fødderne på de afmærkede fodaftryk. Den tomme flaske/pilen er i midten af rundkredsen. Når alle fodaftrykene er aktiveret, begynder spillet.

Den spiller, flaskehalsen/pilen peger på, skal udføre den aktivitet eller svare på det spørgsmål, der står på det kort, der kommer frem, når flasken/pilen standser. Når spilleren har udført sin opgave, er det vedkommendes tur til at dreje flasken på ny. Sådan fortsætter spillet, indtil spørgsmålene begynder at gå igen.



SPLATTER SPACE



Forberedelse

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

1. antallet af spillere
2. hvilken farve rumvæsen de enkelte spillere skal splatte.

Vælg farven ved at holde foden på det ønskede rumvæsen, indtil det bevæger sig. Træd på play-knappen, når I er klar.

Spillet

I *SplatterSpace* skal spillerne hver især fange (dvs. splatte) så mange rumvæsener som muligt i den farve, den enkelte spiller har valgt. Hver gang I splatter et rumvæsen i jeres egen farve, fyldes den tilsvarende kolbe op med denne farve.

Splatter en spiller et rumvæsen i en af modstandernes farver, vil denne modstanders kolbe i stedet fyldes op.

I kan altid se, hvem der fører, ved at holde øje med, hvis kolbe der indeholder mest farvet væske. Den spiller, der hurtigst får fyldt sin kolbe op, vinder spillet.



SUPERSORTER



Forberedelse

Før I starter SuperSorter, skal I på forsiden vælge:

1. om alle spillere følges ad og laver opgaverne samtidig, eller om spillerne konkurrerer mod hinanden
2. antal spillere.

Hvis I ønsker at følges ad, træder I på ikonet øverst til venstre, hvor der vises to personer i en cirkel. Hvis I i stedet ønsker at konkurrere, træder I på ikonet med flagene.

For at vælge antal spillere skal I træde på en af de cirkler, der ses nederst, og som viser spillerantallet. Træd på play-knappen, når I er klar.

Spillet

SuperSorter er et sorteringsspil, hvor spillerne skal sortere tekster og/eller billeder i kategorier. Hver gang et nyt element vises, skal spilleren placere det i den korrekte kategori ved at træde på den pågældende kategori. Vælger man en forkert kategori, vil et rødt x komme frem, og man vil senere få mulighed for igen at placere dette element.



TROMMER



Forberedelse

Der er ingen forberedelse til dette spil.

Spillet

I *Trommer* kan I være trommeslagere og skabe jeres egen musik med jeres fødder på det virtuelle trommesæt. Trommesættet består af gulvtam, stortromme, lilletromme, åben hi-hat, to små tammer og lukket hi-hat.

Ønsker I at optage jeres musik, aktiverer I "Rec"-knappen i øverste venstre hjørne. For at stoppe optagelsen skal I atter træde på knappen. Tryk på play-knappen i midten for at høre optagelsen. Knappen yderst til højre er en metronom, som slår 100 BPM.



TV-STUEN



Forberedelse

Der er ingen forberedelse til dette spil.

Spillet

I *Tv-stuen* kan I se videoer fra YouTube. I bestemmer selv, hvilke videoer I ønsker at se. I vælger en video ved at træde på en af tv-skærmene, hvorefter filmen automatisk vil starte.



VENDESPIL



Forberedelse

Før I starter et vendespil, skal I på forsiden vælge:

1. om I vil spille med åbne eller lukkede kort
2. om turen skal gå videre, når en spiller får et stik
3. antallet af spillere.

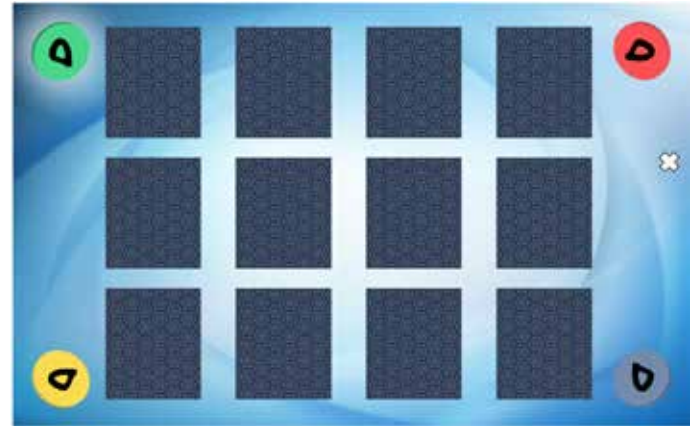
Vil I spille med lukkede kort, skal I aktivere ikonet med krydset over øjet og kortene, der er vendt med bagsiden opad. Vil I spille med åbne kort, skal I aktivere ikonet med øjet og kortene, der er vendt med forsiden opad. Skal en spiller, som får et stik, have en ny tur, skal I aktivere ikonet i øverste venstre hjørne med ét kort. Skal turen gå videre til en ny spiller, skal I aktivere ikonet med de to kort og en pil, der peger på den næste spiller.

Når I aktiverer spillerantallet, starter vendespillet.

Spillet

Spillerne fordeler sig i hjørnerne ved ikonerne, der repræsenterer hver spiller. I kan se, hvis tur det er til at vende kort, ved at holde øje med, hvilket ikon der lyser op. For at vende et kort skal spilleren træde på et kort og holde foden der i to sekunder. Herefter vendes kortet, og spilleren kan nu vende det næste kort. Passer kortene sammen, får spilleren et stik. Spilleren med flest stik til sidst vinder spillet.

I kan undervejs se, hvem der har flest point, ved at holde øje med tallene ud for hvert hjørne.



WALLBALL



Forberedelse

Der er ingen forberedelse til dette spil.

Spillet

I *WallBall* skal spillerne skyde en bold op ad en mur flest mulige gange, uden at bolden rammer jorden.

For at sætte spillet i gang skal spilleren placere sine fødder på gulvet, og to røde sko vil komme frem. Er I to spillere, stiller I jer ved siden af hinanden, og fire røde sko vil komme til syne. Skoene følger føddernes bevægelser.

I kan følge med i jeres point og jeres højeste score i øverste venstre hjørne.



WATERWORLD



Forberedelse

Der er ingen forberedelse til dette spil.

Spillet

WaterWorld er et sansespil, hvor I møder livet under havets overflade. I kan fx fange de røde fisk ved at træde på dem eller få rokken til at følge efter jer ved at trække jeres fødder hen over den. Når I bevæger jer, kan I høre havets brusen. Ønsker I at aktivere flere sanser, kan I sprøjte vand på gulvet, så oplevelsen af at være under havets overflade forstærkes.



WORDWIZARD



Forberedelse

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

1. sværhedsgrad
2. om I vil se hele alfabetet eller kun de anvendte bogstaver.

Disse to ting vælger I vha. de runde knapper. Ønsker I at justere sværhedsgraden, trækker I i knappen med stjernen. Ønsker I se hele alfabetet i stedet for kun de bogstaver, der anvendes til at stave det pågældende ord, trækker I i knappen med de små grå felter.

Sværhedsgrad 1: Placeres et bogstav forkert, vil det med det samme blive fjernet fra sin placering, og et nyt kan sættes ind.

Sværhedsgrad 2: Placeres et bogstav forkert, vil det blive fjernet fra sin placering, når hele ordet er skrevet, og det kan herefter erstattes af et andet bogstav.

Sværhedsgrad 3: Placeres et bogstav forkert, vil det ikke blive fjernet fra sin placering, og eleven skal selv finde ud, hvilke(t) bogstav(er) der står på den forkerte plads.

På forsiden kan I desuden vælge at træde på knappen med et øre. Herefter får I mulighed for at lytte til hele alfabetet. I kan også vælge at træde på knappen med tre streger. Her får I en oversigt over spillets staveord og kan frit vælge, hvilke I ønsker at arbejde med.

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

Spillet

WordWizard er et stavespil. Når et ord skal staves, vil en boble dukke op med en lydfil, et billede, en tekst, der giver et hint til staveordet, eller alle tre ting i forening. Denne boble forsvinder efter nogle sekunder, men kan altid hentes frem ved at træde på spørgsmålstegnet.

Spilleren staver sit ord ved at træde på et bogstav, hvorefter dette bogstav kommer frem i en boble, og bogstavets navn høres. Herefter træder spilleren på det felt, bogstavet skal indsættes i. Når ordet er stavet korrekt, fortsættes til et nyt ord. Staver spilleren forkert, vil det afhænge af den valgte sværhedsgrad, hvilken reaktion spillet giver.

Der er mulighed for at få op til to hints pr. staveord. Disse fås ved at træde på pæren i nederste venstre hjørne.





ACTIVE FLOOR

Jump 'n' Learn

hello@activefloor.com



+ 45 31 700 729



www.activefloor.com



Helgeshøj Alle 28
2630 Taastrup

