

Il cervello STIMOLA MEGLIO LA MODALITA' di APPRENDIMENTO ATTRAVERSO IL GIOCO



IMPARARE

IL MODO PIU' NATURALE: USARE
TUTTO IL CORPO

GIOCO

IL MODO DI
APPRENDIMENTO
PREFERITO DAL NOSTRO
CERVELLO

MOVIMENTO

IL MODO PER CREARE
STUDENTI MIGLIORI



COMINCIAMO CON PERCHÉ

"Stai seduto!" Ricordi questa frase dei tuoi giorni a scuola? Era ed è tuttora il mantra di ogni aula.

Tuttavia, più insegnanti stanno incorporando qualche forma di movimento nella giornata scolastica, soprattutto perché la ricerca è abbastanza chiara: **l'attività fisica a scuola porta a migliori prestazioni cognitive e meno problemi comportamentali**, per non parlare della riduzione dello stress e ansia. La sfida, tuttavia, è persuadere le amministrazioni scolastiche a trovare costantemente il tempo per l'attività fisica quando sono pressate per soddisfare severi requisiti accademici.

Ma immagina di essere attivo, divertirti e allo stesso tempo soddisfare i requisiti accademici mentre impari il curriculum scolastico. Questa è diventata la nostra missione e il motivo per cui è stata fondata ActiveFloor.

Ora, in ActiveFloor diciamo;
"Muoviamoci!"



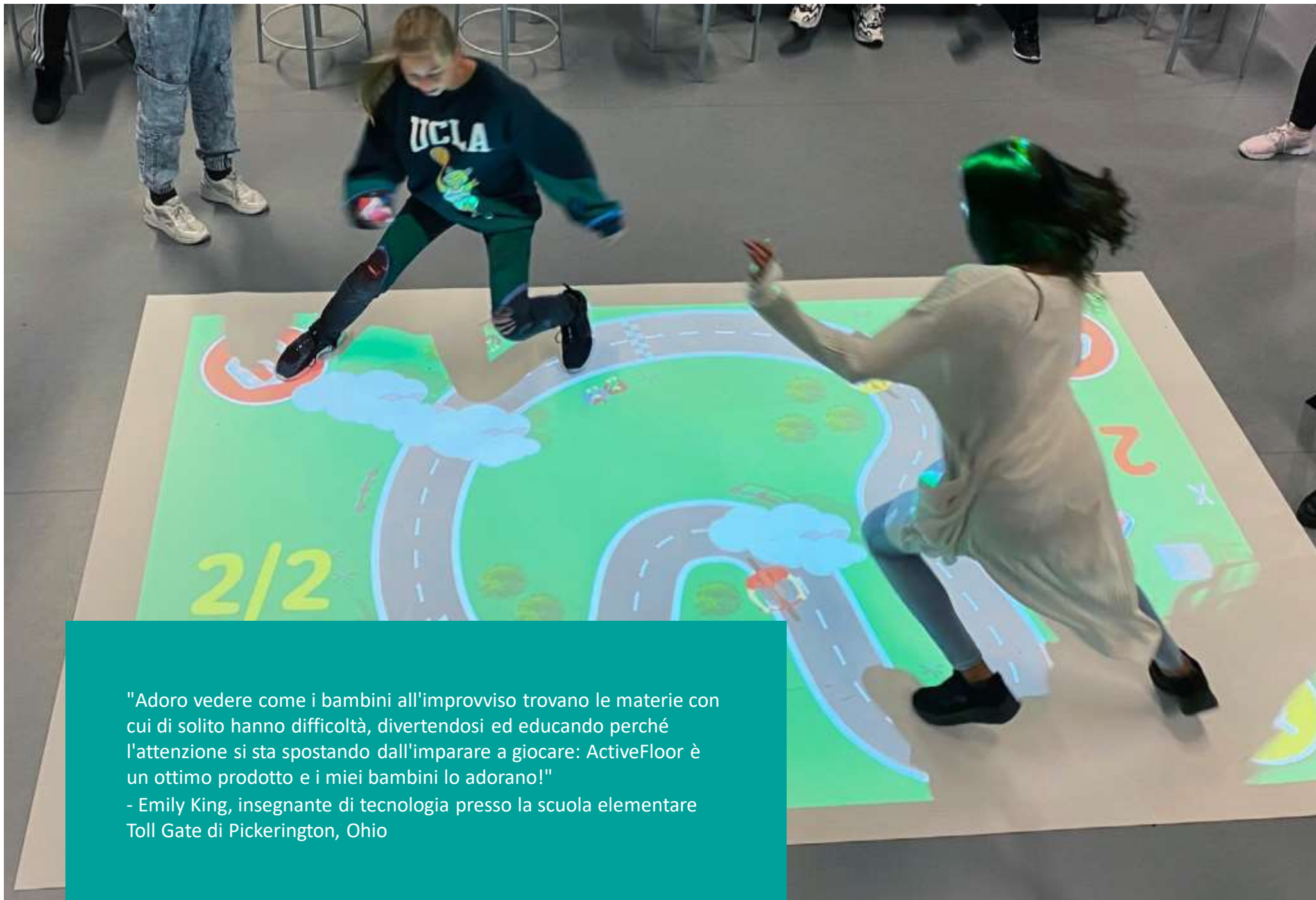
LA NOSTRA MISSIONE

- ✓ Per offrire ai bambini un approccio equo all'apprendimento uditivo, visivo e cinetico.
- ✓ Favorire la creatività, il lavoro di squadra, la collaborazione e la comunicazione.
- ✓ Per rendere l'apprendimento divertente, inclusivo e motivante.
- ✓ E per offrire ai bambini di tutte le età la possibilità di imparare e svilupparsi – sia intellettualmente, fisicamente e socialmente – nel modo che è loro più naturale: utilizzando tutto il corpo.



ACTIVE FLOOR
Jump 'n' Learn





"Adoro vedere come i bambini all'improvviso trovano le materie con cui di solito hanno difficoltà, divertendosi ed educando perché l'attenzione si sta spostando dall'imparare a giocare: ActiveFloor è un ottimo prodotto e i miei bambini lo adorano!"

- Emily King, insegnante di tecnologia presso la scuola elementare Toll Gate di Pickerington, Ohio



ECCO COME FUNZIONA ACTIVEFLOOR

ActiveFloor è composto da tre elementi principali:

- #1** Una libreria di giochi online e una piattaforma per la creazione di giochi chiamata MyFloor.
- #2** Una box da installazione a soffitto o struttura mobile adattabile in altezza con un proiettore, un computer e una telecamera di rilevamento del movimento che trasforma la proiezione del pavimento o della parete in un touchscreen in grado di rilevare più oggetti. Non servono strumenti proprietari per interagire
- #3** Un pavimento in vinile bianco che costituisce la base della tua area di gioco interattiva.

L'universo di ActiveFloor combina gioco e movimento con l'apprendimento, mentre i bambini navigano e giocano a varie attività e giochi di apprendimento sul pavimento interattivo.





BASATO SU OLTRE 10 ANNI DI SVILUPPI INFORMATIVI PROFESSIONALI

ActiveFloor è un'azienda ed-tech a conduzione familiare di Copenaghen, in Danimarca. Con radici di lunga data nel settore delle tecnologie per l'istruzione in tutto il mondo, siamo orgogliosi che i nostri prodotti vengano utilizzati in tutto il mondo da studenti e bambini felici.

ActiveFloor si basa su oltre 10 anni di ricerca e sviluppo del prodotto. Durante tutto il processo, le scuole e gli asili nido dei paesi nordici hanno contribuito immensamente allo sviluppo del prodotto.

Stiamo sviluppando nuovi giochi e continuiamo a migliorare i nostri prodotti: hardware, giochi e MyFloor, la nostra piattaforma per la creazione di giochi online.



Brian

Würtz

AV/IT & edtech experience
dal 1992

CEO



Simone

Würtz

Membro di ActiveFloor
sdal 2015

Sviluppatore





"Fin dall'inizio, ActiveFloor si è basato sul concetto che insegnanti, pedagoghi e studenti possono creare i propri contenuti, determinando così materia, lingua, età e tema".

-Simone Würtz, Concept Developer presso ActiveFloor

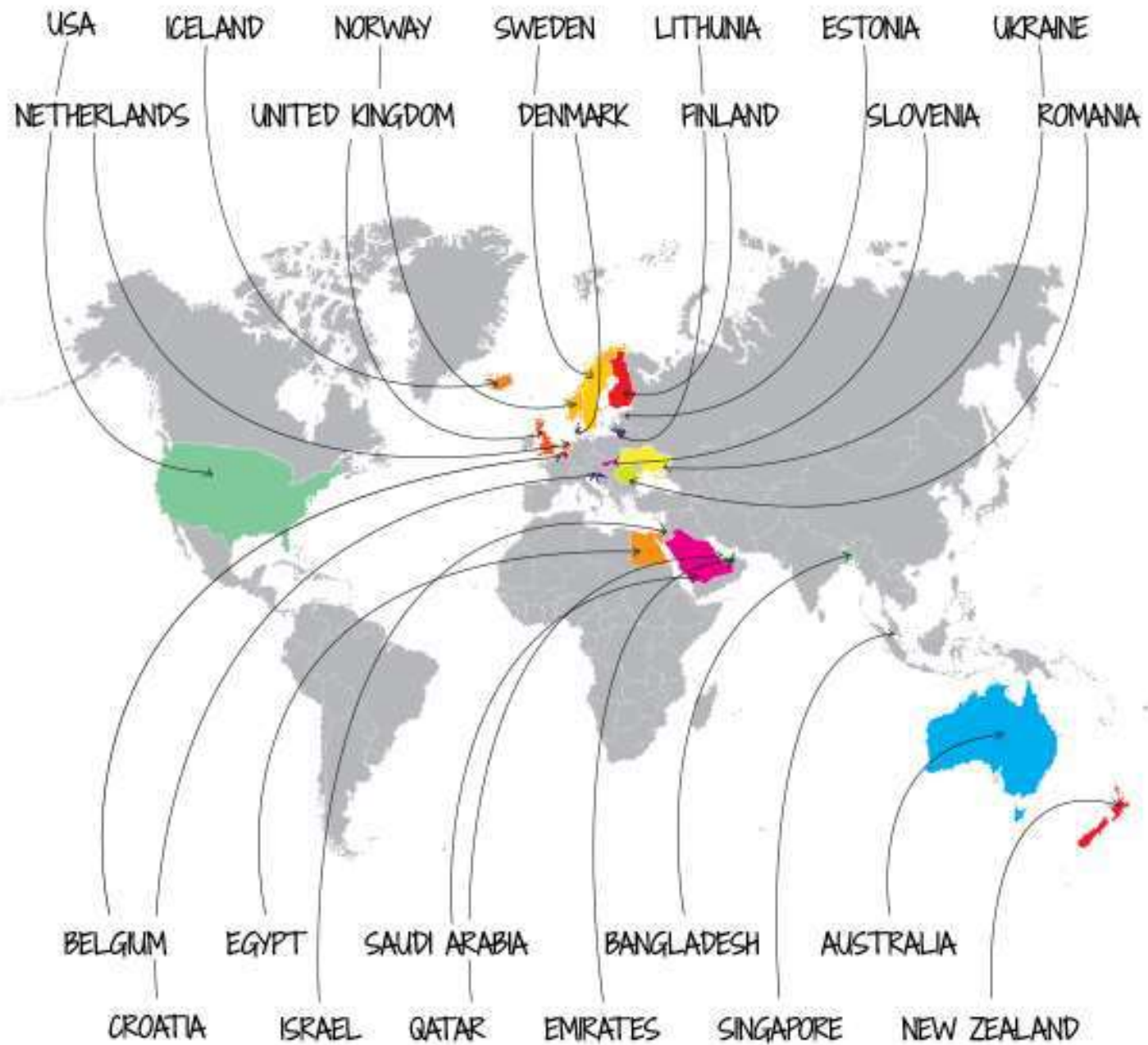


DOVE TROVI I NOSTRI CLIENTI

In questo momento, puoi trovare ActiveFloor nelle scuole, negli asili nido, nei programmi pre e doposcuola, nelle biblioteche, negli ospedali e in varie aree gioco in tutto il mondo.

ActiveFloor è venduto attraverso una rete di partner globale in continua crescita e ha partner di vendita in tutto il mondo. La chiamiamo la nostra "Famiglia ActiveFloor".





ECCO I DIVERSI MODELLI ACTIVEFLOOR

ActiveFloor ha sviluppato vari tipi di soluzioni interattive, che incoraggiano il movimento e ti sfidano a un nuovo apprendimento.

IL MODELLO STANDARD DISPONIBILE IN TRE TIPI DI MODELLI PER RISPONDERE ALLE DIVERSE ESIGENZE



IL MODELLO MOBILE FACILE DA SPOSTARE DA SPAZIO A SPAZIO

IL MODELLO A SOFFITTO CHE REALIZZA UNA PARETE INTERATTIVA



QUESTO E' il NOSTRO SOFTWARE 'MYFLOOR'

In pochissimi minuti puoi creare i tuoi giochi di apprendimento interattivi. Con un accesso alla piattaforma online "MyFloor" di ActiveFloor, puoi sviluppare giochi utilizzando qualsiasi dispositivo mobile o computer. Sei tu a decidere in quale universo di gioco è realizzato il tuo contenuto e a quale argomento, tema e fascia di età è adattato.

Oltre al fatto che puoi creare i tuoi giochi, puoi giocare a un gran numero di attività di apprendimento già esistenti che sono state realizzate in collaborazione con insegnanti e pedagoghi.

Ora tutti possono creare giochi di apprendimento!





DIFFERENT SKINS

MULTIPLE SUBJECTS



UNO MODELLO DI GIOCO in MILIONI DI COMBINAZIONI

Insegni matematica, inglese o scienze? Bene, decidi tu il contenuto e il grado di difficoltà che fa per te. In ogni modello di gioco puoi aggiungere facilmente testi, immagini, suoni e video.

Puoi anche cambiare la "pelle" del modello di gioco. Quando si utilizza una skin, l'aspetto del modello di gioco cambia, ma non le funzioni disponibili con il gioco. Questo renderà i tuoi giochi ancora più personali e pertinenti.

Numerosi modelli di gioco significano combinazioni di gioco illimitate!





“La cosa grandiosa di ActiveFloor è che tutti hanno la possibilità di dimostrare di essere bravi in qualcosa. Alcuni sono bravi a risolvere le equazioni, altri hanno una grande memoria e tutti (soprattutto i ragazzi) amano gareggiare”

- Jesper, insegnante di matematica e sviluppatore educativo



RIASSUMENDO: COSA OTTIENI

- ✓ Tutto l'hardware
- ✓ Software e licenza
- ✓ Supporto tecnico 24 ore su 24, 7 giorni su 7
- ✓ Aggiornamenti continui
- ✓ Accesso illimitato a MyFloor
- ✓ Una grande libreria di giochi





ACTIVE FLOOR

Empowering Learning

Vincitore del Best of Bett - Kids Judge Bett Award 2019 e 2020 #KidsJudgeBett

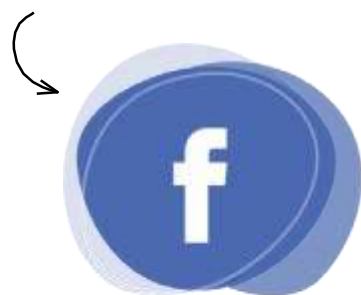
Vincitore del GessAward 2019 - Miglior prodotto per promuovere fitness, sport e salute in classe



ESSERE SOCIAL

Sii il primo a scoprire nuove funzionalità, offerte esclusive e dai un'occhiata all'interno di come gli insegnanti utilizzano ActiveFloor. È qui che conoscerai la famiglia ActiveFloor.

@ACTIVEFLOORGLOBAL



#ACTIVEFLOOR



CANALE YOUTUBE



@ACTIVE_FLOOR

+39 045 890 00 22

@ACTIVEFLOORGLOBAL







E quindi? ENTRA A FAR PARTE DELLA FAMILIA ACTIVE FLOOR

Contattaci oggi per conoscere il tuo referente ActiveFloor più vicino

Scrivi a : activefloor.italia@gmail.com

www.activefloor.com



ACTIVE FLOOR
Jump 'n' Learn



LISTINO 2022



ACTIVE FLOOR
Jump 'n' Learn

Hardware: Modelli e Prezzi

Tappeto in PVC lavabile da 3.2 x 2.0 mt | Software: abbonamento incluso per 12 mesi*

*possibilità di rinnovo per ulteriori 12 o 36 mesi. Alla scadenza è possibile solamente usare i contenuti in modalità lettura senza limiti temporali. Per modificare i contenuti è necessario l'abbonamento

ONE



€ 4.099,00 + iva

Range Altezza:
2.2 - 3.0 mt.

Dimensione Max
3.2 x 2.0 mt

Tecnologia:
Lampada

PRO2



€ 6.890,00 + iva

Range Altezza:
2.8 - 3.2 mt.

Dimensione Max
3.5 x 2.3 mt

Tecnologia:
Lampada

MAX2



€ 8.990,00 + iva

Range Altezza:
2.8 - 4.2 mt.

Dimensione Max
4.8 x 3.6 mt

Tecnologia:
Laser

FLAT



€ 8.290,00 + iva

Range Altezza:
2.8 - 3.2 mt.

Dimensione Max
3.5 x 2.3 mt

Tecnologia:
Lampada

Hardware: Modelli e Prezzi

Tappeto in PVC lavabile da 3.2 x 2.0 mt | Software: abbonamento incluso per 12 mesi*

*possibilità di rinnovo per ulteriori 12 o 36 mesi. Alla scadenza è possibile solamente usare i contenuti in modalità lettura senza limiti temporali. Per modificare i contenuti è necessario l'abbonamento

GIGA



Richiedere

Range Altezza:
fino al oltre 6 mt

Dimensione Max:
Ottica 0.8:1

Tecnologia:
Laser

MOBILEMAX



€ 7.590 + iva

Regolazione Altezza:
Motorizzata

Dimensione Max
3.5 x 2.3 mt

Tecnologia:
Lampada

SPORTSWALL



€ 8.690,00 + iva

Range Altezza:
dipende dal soffitto

Dimensione Max:
4,5 x 3,9 mt

Tecnologia:
Lampada

€ 10.600,00

Range Altezza:
dipende dal soffitto

Dimensione Max:
4,5 x 3,9 mt

Tecnologia:
Laser

Software: Licenze e Prezzi



Software e Servizi

€ 100,00 + iva
mese

Accordo per
12 mesi

Software e Servizi

€ 80,00 + iva
mese

Accordo per
36 mesi

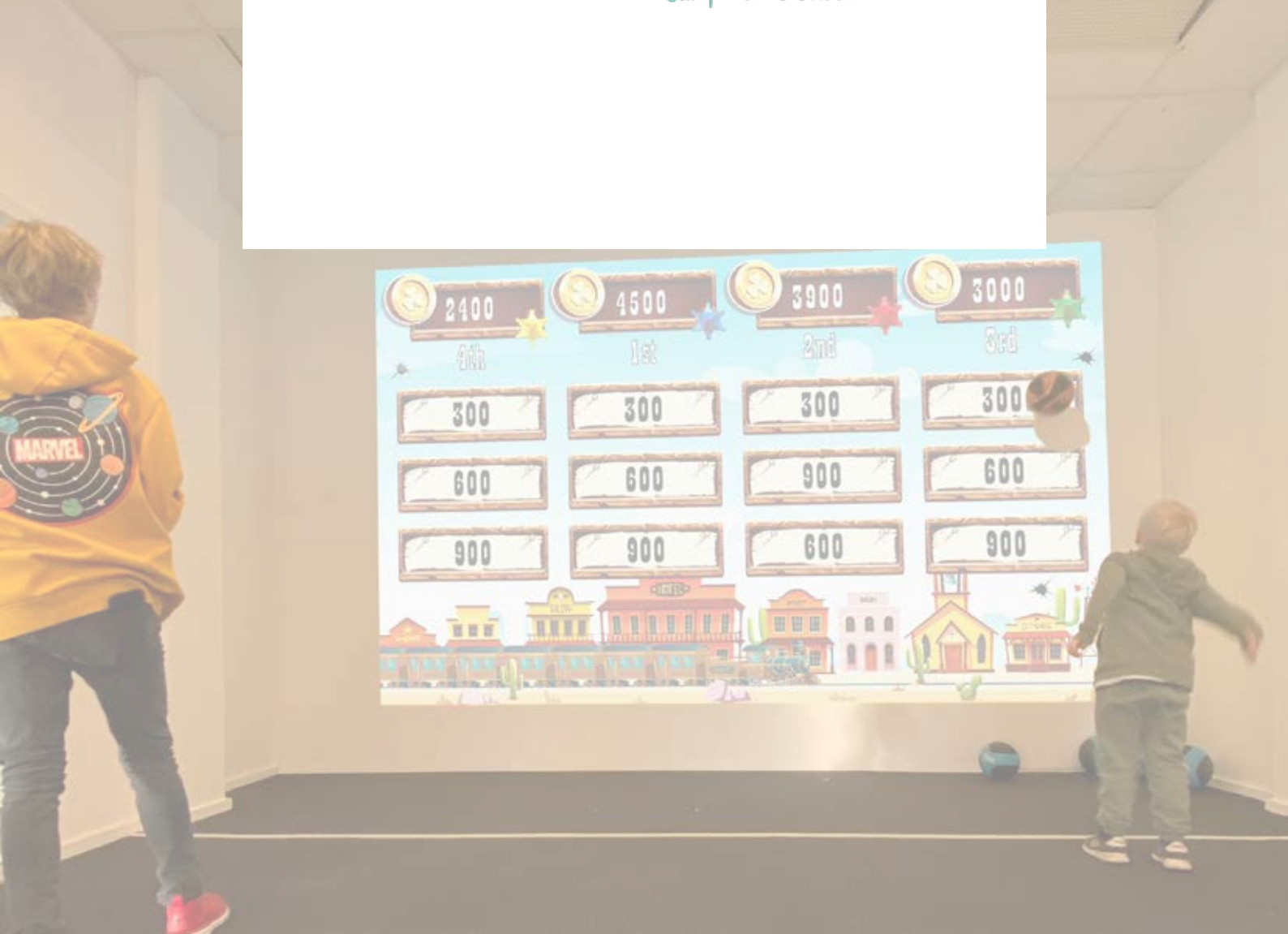
La fatturazione avviene in soluzione unica al termine del periodo scelto. Il mancato rinnovo non blocca il software, che rimane sempre attivo in modalità di player. I servizi garantiti in abbonamento sono:

- accesso pubblico o privato alla piattaforma web delle risorse
 - traduzione in lingua della lezione
 - creazione nuove unità didattiche



ACTIVE FLOOR

Jump 'n' Learn



2400	4500	3900	3000
6th	1st	2nd	3rd
300	300	300	300
600	600	900	600
900	900	600	900

Illustration of a town street with buildings and a church.



ONE



PRO2



MAX2



GIGA



MOBILEMAX



SPORTWALL

Height (installation box)	35 cm	44,5 cm	44,5 cm	60 cm	100 - 150 cm	29 cm
Size width x Depth (installation box)	32 x 32 cm	42 x 42 cm	42 x 42 cm	60 x 60 cm	43 x 55 cm	45,5 x 42,5 cm
Weight	12 kg	20 kg	20 kg	28 kg	42 kg	15 kg

Projector type	BenQ MW632ST	Panasonic PT-VW540	Panasonic PT-VMZ60 Laser projector	Panasonic PT-MZ770	Optoma W340UST	Panasonic PT-VZ580
Projector lens	0.72-0.87	Special 0.8:1	Special 0.8:1	Various	Optical	Special 0.8:1
Projector lamp life	4.000 hours	7.000 hours	20.000 hours	20.000 hours	4.000 hours	7.000 hours
Projector Brightness	3.200 ANSI Lumens	5.000 ANSI Lumens	6.000 ANSI Lumens	8.000 ANSI Lumens	4.000 ANSI Lumens	5.500 ANSI Lumens
PC - Dell OptiPlex 3080 - Intel i3 10th Gen 4GB 128GB NVMe SSD w/ Win10PRO	x	x	x	x	x	x
Tracking Camera	Microsoft Kinect V2	Microsoft Kinect V2	Microsoft Kinect V2	Azure kinect DK	Azure kinect DK	Microsoft Kinect V2
Speaker - 4 inch and tweeter & Audio amp - 12 volt. 18 watt	-	x	x	x	x	x

Casing outer	10 mm plastic outer cover with print. PVC foam	10 mm plastic outer cover with print. PVC foam	10 mm plastic outer cover with print. PVC foam	10 mm plastic outer cover with print. PVC foam	16 mm sanded MDF with dual-layered paint	10 mm plastic outer cover with print. PVC foam
Casing inner	1 mm Galvanised metal frame with mounting reinforcement	1 mm Galvanised metal frame with mounting reinforcement	1 mm Galvanised metal frame with mounting reinforcement	1 mm Galvanised metal frame with mounting reinforcement	-	1 mm Galvanised metal frame with mounting reinforcement



ONE



PRO2



MAX2



GIGA



MOBILEMAX



SPORTWALL

Product positioning	For young children and Smaller floor.	Most popular model.	Brighter room and larger floor.	Gigantic floor	Sits on the floor with wheels. Moved from room to room.	Play with ball on the wall.
Wired ethernet	x	x	x	x		x
Wifi	x	x	x	x	x	x
Shipping	Box	Box	Box	Full Pallet	Full Pallet	Box
Shipping size	47 x 47 x 47 cm	65 x 55 x 55 cm	65 x 55 x 55 cm	120 x 80 70 cm	120 x 80 70 cm	65 x 55 x 55 cm
Shipping weight	20 kg	25 kg	30 kg	45 kg	50 kg	25 kg
Ships fully assembled	x	x	x	x	x	x
Ceiling height	2.2 - 3.0 m	2.8 - 3.2 m	2.8 - 4.2 m	3.5 - 6.0 m	-	2.2 - 6.0 m to wall
Maximum floor size	3.2 x 2.0 m	3.5 x 2.2 m	4.8 x 3.0 m	6.4 x 4.0 m	3.5 x 2.2m	4.2 x 2.6 m wall size
Software (not Included)	MyFloor	MyFloor	MyFloor	MyFloor	MyFloor	MyWall



THE ACTIVEFLOOR MAX2 SOLUTION

CEILING HEIGHT MIN: 2.8m / MAX: 4.2m . MIN: 99in / MAX: 182in

HANDY DESIGN & PICTURE PERFECT

ActiveFloor MAX2 consists of a ceiling mounted installation box with a projector, a computer and a motion-detecting camera that turns the (vinyl)floor projection into a touchscreen that can detect multiple objects.

The ActiveFloor MAX2 has the same floor size as PRO2, but has a higher light intensity and is, therefore, the ideal solution for bright rooms, where there is not any possibility of blocking out light.

IDEAL SOLUTION FOR

- ✓ Bright rooms
- ✓ Large rooms with high ceilings
- ✓ Schools, Libraries & Hospitals
- ✓ Before & After School Programs

Installation Box

Speaker

Computer

Motion Detecting Camera

Projector



DIMENSIONS

Height (installation box)	44,5 cm	17.5 in
Width (installation box)	42 x 42 cm	16.5 x 16.5 in
Weight	20 kg	44 lbs
Vinyl Size (min/max)	3.2 x 2.0 m 4.0 x 2.5 cm	125.9 x 78.7 in 157.4 x 98.4 in

Projector	Panasonic PT-VMZ60 laser
Projector lens	Special 0.8:1
Brightness	6.000 ANSI Lumens

Casing outer	10 mm plastic outer cover with print. PVC foam
Casing inner	1 mm Galvanised metal frame with mounting reinforcement

POSITION HEIGHT - IMAGE SIZE

Mounting position top of unit (centimeters)	Image Size on Floor - Fixed position	Mounting position top of unit (inches)	Image Size on Floor - Fixed position
250 cm	269 x 168 cm	99 in	105 x 66 in
280 cm	308 x 192 cm	111 in	121 x 75 in
300 cm	333 x 208 cm	119 in	131 x 82 in
320 cm	359 x 224 cm	127 in	141 x 88 in
350 cm	385 x 240 cm	137 in	151 x 94 in
380 cm	436 x 272 cm	150 in	171 x 107 in
420 cm	487 x 304 cm	182 in	211 x 132 in

PANASONIC PROJECTOR PT VMZ60



Projector system	LCD
Resolution	1.920 × 1200 pixels
Brightness	6000 ANSI Lumens
Contrast	3.000.000:1 (all white/all black)
Lens Throw Ratio	Special WIDE 0.8:1
Lamp	280 W UHM lamp x 1 / 20.000 hours (lamp power: Normal)
Audible Noise Type	37.0 dB laser
Dimensions (W x D x H)	399 mm x 115 mm x 348 mm
Weight	Approx. 4.8 kg (10.6 lbs.)

KINECT MOTION SENSOR



Developer	Microsoft
Type	Skeletal Tracking
Technique	Time-of-flight camera
Platform	MS Windows 10
Frequency	30 Hz
Resolution	1920x1080 (RGB camera) 512x424 pixels (depth image)
Latency	60-80 ms

DELL OPTIPLEX 3080



Manufacturer	Dell
CPU Manufacturer	Intel
Processor Number	I3-10105T
Form Factor	Desktop slimline
Processor Type	Core i3-10105T
Graphics Processor	Intel UHD Graphics 630
Operating system	Windows 10 Pro 64
Storage Capacity, Hard Drive	128 GB
Hard Drive / Type	SSD 128
Power Provided	65 Watt

VINYL FLOOR TARKETT DJ

Size (min / max)	3.2 x 2.0 / 4.0 x 2.5 m
Color	White 5518013
Total thickness	2.60 mm

DYNAVOX SPEAKER



RMS effect	1 x 20 Watt (4)
Max SPL (sound pressure level)	92 dB
Speaker unit / Bass	4"
Tweeter dome	1.0"



THE ACTIVEFLOOR **MOBILEMAX** SOLUTION

EASY TO MOVE FROM ROOM TO ROOM

TAKE ACTIVEFLOOR WITH YOU

ActiveFloor MobileMAX consists of a mobile installation box with a projector, a computer and a motion-detecting camera that turns the (vinyl)floor projection into a touchscreen that can detect multiple objects.

ActiveFloor MobileMax is the all-around perfect solution if you want to adjust the height to allow for different floor sizes based on need. It also moves easily between locations.

IDEAL SOLUTION FOR

- ✓ On the go
- ✓ Multiple Rooms
- ✓ Schools and Libraries
- ✓ Tabletop applications



DIMENSIONS

Height (adjustable)	100 - 150 cm	39.3 - 59 in
Width	43 x 55 cm	16.9 x 21.6 in
Weight	42 kg	92 lb
Vinyl Size (min/max)	3.2 x 2.0 m 4.0 x 2.5 cm	125.9 x 78.7 in 157.4 x 98.4 in

Projector	Optoma W340UST
Projector lens	Optical
Brightness	4.000 ANSI Lumens

Casing outer	16 mm sanded MDF with dual-layered paint
--------------	--

POSITION HEIGHT - IMAGE SIZE

Height for mobilemax	Image Size on Floor (centimeters)	Height for mobilemax (inches)	Image Size on Floor - Fixed position
Low mode	220 x 137 cm	Low mode	86.6 x 53.9 in
Medium mode	320 x 200 cm	Medium mode	125.9 x 78.7 in
High mode	350 x 220 cm	High mode	137.7 x 86.6 in
Table mode height 80 cm table	<160 x 80 cm	Table mode height 80 cm table	<62.9 x 31.4 in

OPTOMA W340UST



Projector system	DLP Technology
Resolution	WXGA, 1280 x 800, 16:10
Brightness	4000 Lumens
Contrast	14,000:1
Leans Throw Ratio	0.27:1
Lamp	240 W, 4000/10000/15000 hrs (Nomal/ECO/Dynamio mode)
Audible Noise Type	Normal: 28 dB (A) - Economy: 26dB (A)
Dimensions (W x D x H)	343 x 383 x 96.5 mm
Weight	3.9 kg (8 lbs.)

AZURE KINECT DK



Developer	Microsoft
Type	Skeletal Tracking
Technique	Time-of-flight camera
Platform	MS Windows 10
Frequency	30 Hz
Resolution	3840x2160 (RGB camera) 1024x1024 pixels (depth image)

DELL OPTIPLEX 3080



Manufacturer	Dell
CPU Manufacturer	Intel
Processor Number	I3-10105T
Form Factor	Desktop slimline
Processor Type	Core i3-10105T
Graphics Processor	Intel UHD Graphics 630
Operating system	Windows 10 Pro 64
Storage Capacity, Hard Drive	128 GB
Hard Drive / Type	SSD 128
Power Provided	65 Watt

VINYL FLOOR TARKETT DJ

Size (min / max)	3.2 x 2.0 / 4.0 x 2.5 m
Color	White 5518013
Total thickness	2.60 mm



THE ACTIVEFLOOR PRO2 SOLUTION

CEILING HEIGHT MIN: 2.4m / MAX: 3.2m · MIN: 87in / MAX: 127in

HANDY DESIGN & PICTURE PERFECT

ActiveFloor PRO2 consists of a ceiling mounted installation box with a projector, a computer and a motion-detecting camera that turns the (vinyl)floor projection into a touchscreen that can detect multiple objects.

The ActiveFloor PRO2 has a medium to large size floor. The PRO2 has a small projector and installation box and is a handy solution for schools, libraries and for various before- and after-school care facilities.

IDEAL SOLUTION FOR

- ✓ Schools
- ✓ Libraries & Museums
- ✓ Hospitals
- ✓ Before & After School Programs

Installation Box

Speaker

Computer

Motion Detecting Camera

Projector



DIMENSIONS

Height (installation box)	44,5 cm	17.5 in
Width (installation box)	42 x 42 cm	16.5 x 16.5 in
Weight	20 kg	44 lbs
Vinyl Size (min/max)	3.2 x 2.0 m 4.0 x 2.5 m	125.9 x 78.7 in 157.4 x 98.4 in

Projector	Panasonic PT-VW540 AF
Projector lens	Special 0.8:1
Brightness	5.500 ANSI Lumens

Casing outer	10 mm plastic outer cover with print. PVC foam
Casing inner	1 mm Galvanised metal frame with mounting reinforcement

POSITION HEIGHT - IMAGE SIZE

Mounting position top of unit (centimeters)	Image Size on Floor - Fixed position	Mounting position top of unit (inches)	Image Size on Floor - Fixed position
220 cm	231 x 144 cm	87 in	90 x 56 in
250 cm	269 x 168 cm	99 in	105 x 66 in
280 cm	308 x 192 cm	111 in	121 x 75 in
300 cm	333 x 208 cm	119 in	131 x 82 in
320 cm	359 x 224 cm	127 in	141 x 88 in

PANASONIC PROJECTOR PT VW540



Projector system	LCD
Resolution	1.280 × 800 pixels
Brightness	5.500 ANSI Lumens
Contrast	16000:1
Lens Throw Ratio	Special WIDE 0.8:1
Lamp	280 W UHM lamp x 1 / 5000 hours (lamp power: Normal)
Audible Noise Type	37.0 dB
Dimensions (W x D x H)	389 mm x 332 mm x 125 mm
Weight	Approx. 4.8 kg (10.6 lbs.)

KINECT MOTION SENSOR



Developer	Microsoft
Type	Skeletal Tracking
Technique	Time-of-flight camera
Platform	MS Windows 10
Frequency	30 Hz
Resolution	1920x1080 (RGB camera) 512x424 pixels (depth image)
Latency	60-80 ms

DELL OPTIPLEX 3080



Manufacturer	Dell
CPU Manufacturer	Intel
Processor Number	I3-10105T
Form Factor	Desktop slimline
Processor Type	Core i3-10105T
Graphics Processor	Intel UHD Graphics 630
Operating system	Windows 10 Pro 64
Storage Capacity, Hard Drive	128 GB
Hard Drive / Type	SSD 128
Power Provided	65 Watt

VINYL FLOOR TARKETT DJ

Size (min / max)	3.20 x 2.00 / 4.00 x 2.50 meter
Color	White 5518013
Total thickness	2.60 mm

DYNAVOX SPEAKER



RMS effect	1 x 20 Watt (4)
Max SPL (sound pressure level)	92 dB
Speaker unit / Bass	4"
Tweeter dome	1.0"



THE ACTIVEFLOOR **SPORTWALL** SOLUTION

MOUNTING DISTANCE MIN: 2.2m / MAX: 6.0m . MIN: 86in / MAX: 236in

URNS ANY WALL INTO A TOUCHSCREEN

ActiveFloor SPORTsWall solution consists of a ceiling mounted installation box with a projector, a computer and a motion-detecting camera that turns the wall projection into a touchscreen that can detect multiple objects.

The ActiveFloor SPORTsWall has a handy installation box and is the perfect solution in a gymnasium.

IDEAL SOLUTION FOR

- ✓ Gymnasium
- ✓ Stadium
- ✓ Cafetorium
- ✓ Fitness & Crossfit

Projector

Motion Detecting Camera

Computer

Speaker

Installation Box



DIMENSIONS

Height (installation box)	29 cm	11.4 in
Width (installation box)	45.5 x 45.5 cm	17.9 x 17.9 in
Weight	18 kg	40 lbs

Projector	Panasonic PT VMZ60	
Projector lens	Standard zoom 1.08-1.76:1 Special WIDE 0.8:1	
Brightness	5.500 ANSI Lumens	

Casing outer	10 mm plastic outer cover with print. PVC foam	
Casing inner	1 mm Galvanised metal frame with mounting reinforcement	

PANASONIC PROJECTOR PT VMZ60



Projector system	LCD
Resolution	1.920 × 1200 pixels
Brightness	6000 ANSI Lumens
Contrast	3.000.000:1 (all white/all black)
Lens Throw Ratio	Special WIDE 0.8:1
Lamp	280 W UHM lamp x 1 / 20.000 hours (lamp power: Normal)
Audible Noise Type	37.0 dB laser
Dimensions (W x D x H)	399 mm x 115 mm x 348 mm
Weight	Approx. 4.8 kg (10.6 lbs.)

KINECT MOTION SENSOR



Developer	Microsoft
Type	Skeletal Tracking
Technique	Time-of-flight camera
Platform	MS Windows 10
Frequency	30 Hz
Resolution	1920x1080 (RGB camera) 512x424 pixels (depth image)
Latency	60-80 ms

DELL OPTIPLEX 3080



Manufacturer	Dell
CPU Manufacturer	Intel
Processor Number	I3-10105T
Form Factor	Desktop slimline
Processor Type	Core i3-10105T
Graphics Processor	Intel UHD Graphics 630
Operating system	Windows 10 Pro 64
Storage Capacity, Hard Drive	128 GB
Hard Drive / Type	SSD 128
Power Provided	65 Watt

EXTERNAL SPEAKER



RMS effect	2 x 30 Watt (4)
Max SPL (sound pressure level)	88 dB
Speaker unit / Bass	2.25 "
Tweeter dome	1.0"

STANDARD ZOOM IMAGE SIZE ON WALL

Mounting position front of unit to wall (centimeters)	Image Size on wall	Mounting position front of unit to wall (inches)	Image Size on wall
400 cm	193 x 121 cm	157 in	76 x 47 in
450 cm	222 x 138 cm	177 in	87 x 54 in
500 cm	250 x 156 cm	196 in	98 x 61 in
550 cm	278 x 174 cm	216 in	109 x 68 in
600 cm	307 x 192 cm	236 in	120 x 75 in

SPECIAL WIDE IMAGE SIZE ON WALL

Mounting position front of unit to wall (centimeters)	Image Size on wall	Mounting position front of unit to wall (inches)	Image Size on wall
220 cm	231 x 144 cm	86 in	90 x 56 in
250 cm	269 x 168 cm	99 in	105 x 66 in
280 cm	308 x 192 cm	111 in	121 x 75 in
300 cm	333 x 208 cm	119 in	131 x 82 in
320 cm	359 x 224 cm	127 in	141 x 88 in
350 cm	385 x 240 cm	137 in	151 x 94 in
370 cm	423 x 264 cm	145 in	166 x 103 in



THE ACTIVEFLOOR **SPORTWALL** SOLUTION

MOUNTING DISTANCE MIN: 2.2m / MAX: 6.0m . MIN: 86in / MAX: 236in

URNS ANY WALL INTO A TOUCHSCREEN

ActiveFloor SPORTsWall solution consists of a ceiling mounted installation box with a projector, a computer and a motion-detecting camera that turns the wall projection into a touchscreen that can detect multiple objects.

The ActiveFloor SPORTsWall has a handy installation box and is the perfect solution in a gymnasium.

IDEAL SOLUTION FOR

- ✓ Gymnasium
- ✓ Stadium
- ✓ Cafetorium
- ✓ Fitness & Crossfit

Projector

Motion Detecting Camera

Computer

Speaker

Installation Box



DIMENSIONS

Height (installation box)	29 cm	11.4 in
Width (installation box)	45.5 x 45.5 cm	17.9 x 17.9 in
Weight	18 kg	40 lbs

Projector	Panasonic PT-VZ580	
Projector lens	Standard zoom 1.08-1.76:1 Special WIDE 0.8:1	
Brightness	5.500 ANSI Lumens	

Casing outer	10 mm plastic outer cover with print. PVC foam	
Casing inner	1 mm Galvanised metal frame with mounting reinforcement	

PANASONIC PROJECTOR PT VZ580



Projector system	LCD
Resolution	1.280 × 800 pixels
Brightness	5.500 ANSI Lumens
Contrast	16000:1
Lens Throw Ratio	Standard zoom 1.08-1.76:1 Special WIDE 0.8:1
Lamp	280 W UHM lamp x 1 / 5000 hours (lamp power: Normal)
Audible Noise Type	37.0 dB
Dimensions (W x D x H)	389 mm x 332 mm x 125 mm

KINECT MOTION SENSOR



Developer	Microsoft
Type	Skeletal Tracking
Technique	Time-of-flight camera
Platform	MS Windows 10
Frequency	30 Hz
Resolution	1920x1080 (RGB camera) 512x424 pixels (depth image)
Latency	60-80 ms

DELL OPTIPLEX 3080



Manufacturer	Dell
CPU Manufacturer	Intel
Processor Number	I3-10105T
Form Factor	Desktop slimline
Processor Type	Core i3-10105T
Graphics Processor	Intel UHD Graphics 630
Operating system	Windows 10 Pro 64
Storage Capacity, Hard Drive	128 GB
Hard Drive / Type	SSD 128
Power Provided	65 Watt

EXTERNAL SPEAKER



RMS effect	2 x 30 Watt (4)
Max SPL (sound pressure level)	88 dB
Speaker unit / Bass	2.25 "
Tweeter dome	1.0"

STANDARD ZOOM IMAGE SIZE ON WALL

Mounting position front of unit to wall (centimeters)	Image Size on wall	Mounting position front of unit to wall (inches)	Image Size on wall
400 cm	193 x 121 cm	157 in	76 x 47 in
450 cm	222 x 138 cm	177 in	87 x 54 in
500 cm	250 x 156 cm	196 in	98 x 61 in
550 cm	278 x 174 cm	216 in	109 x 68 in
600 cm	307 x 192 cm	236 in	120 x 75 in

SPECIAL WIDE IMAGE SIZE ON WALL

Mounting position front of unit to wall (centimeters)	Image Size on wall	Mounting position front of unit to wall (inches)	Image Size on wall
220 cm	231 x 144 cm	86 in	90 x 56 in
250 cm	269 x 168 cm	99 in	105 x 66 in
280 cm	308 x 192 cm	111 in	121 x 75 in
300 cm	333 x 208 cm	119 in	131 x 82 in
320 cm	359 x 224 cm	127 in	141 x 88 in
350 cm	385 x 240 cm	137 in	151 x 94 in
370 cm	423 x 264 cm	145 in	166 x 103 in



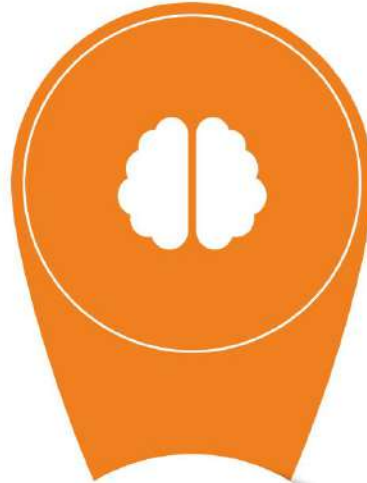
ACTIVE FLOOR
Jump 'n' Learn

INTERVIDEO



IMPARARE

IL MODO DI UTILIZZO PIÙ NATURALE
E' USARE L'INTERO CORPO. TUTTI I
SENSI



GIOCARE è


IL METODO PREFERITO
DEL NOSTRO CERVELLO
APPRENDERE



MUOVERSI

IL MODO DI CREARE
E GESTIRE
L'APPRENDIMENTO



A group of children are gathered around a large, colorful, interactive floor mat. The mat features a stylized map with various shapes and colors, including yellow, blue, and red. One child is wearing a black hoodie with the text 'GAME ON MOBI' on it. Another child is wearing a white hoodie and black pants with white stripes. The children appear to be engaged in an activity on the mat.

'GIOCA' - IL MODO DI APPRENDERE PREFERITO DEL NOSTRO CERVELLO

L'universo di ActiveFloors combina gioco e movimento con l'apprendimento. Mentre i bambini navigano e giocano a varie attività e giochi di apprendimento sul pavimento interattivo, usando i loro piedi.

Il gioco è lo strumento di apprendimento preferito dai bambini (e dal cervello), quindi perché non usare il gioco come parte dell'insegnamento? ActiveFloor offre a scuole, asili nido, strutture per il doposcuola, biblioteche e ospedali nuovi modi per promuovere lo sviluppo educativo, sociale e motorio in modo divertente. Offri ai bambini l'opportunità di imparare nel modo più naturale per loro, utilizzando tutto il loro corpo.

ActiveFloor aiuta a promuovere le abilità sociali, a migliorare il lavoro di squadra, a creare un ambiente di apprendimento creativo e, oltre a tutto ciò, è **TANTO DIVERTENTE!**

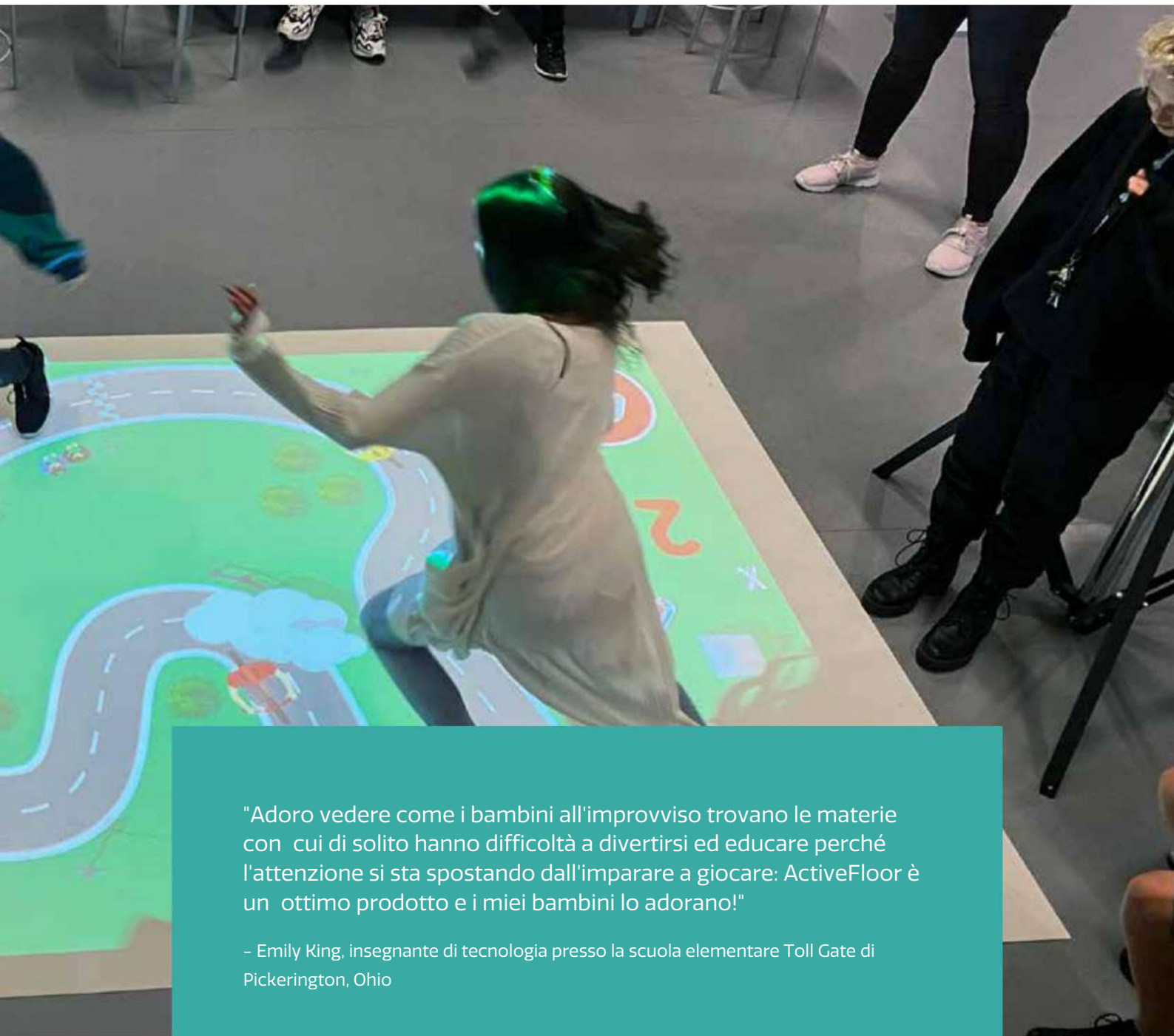
Ora, in ActiveFloor diciamo; "Muoviamoci!"



LA NOSTRA MISSIONE

- ° Dare ai bambini un approccio equo all'apprendimento uditivo, visivo e cinetico.
- ° Promuovere la creatività, il lavoro di squadra, la collaborazione e la comunicazione.
- ° Per rendere l'apprendimento divertente, inclusivo e motivante.
- ° F fornire ai bambini di tutte le età la possibilità di apprendere e svilupparsi – sia intellettualmente, fisicamente e socialmente – nel modo più naturale per loro: utilizzando tutto il loro corpo.





"Adoro vedere come i bambini all'improvviso trovano le materie con cui di solito hanno difficoltà a divertirsi ed educare perché l'attenzione si sta spostando dall'imparare a giocare: ActiveFloor è un ottimo prodotto e i miei bambini lo adorano!"

- Emily King, insegnante di tecnologia presso la scuola elementare Toll Gate di Pickerington, Ohio



ECCO COME FUNZIONA ACTIVEFLOOR

ActiveFloor è composto da tre elementi principali:



TROVA O CREA
I TUOI GIOCHI DI APPRENDIMENTO

1

La nostra libreria di giochi online e piattaforma per la creazione di giochi chiamata MyFloor.

#2

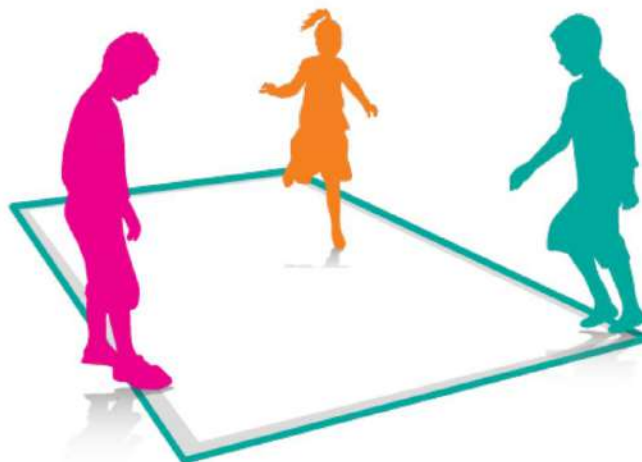
Una scatola di installazione a soffitto con un proiettore, un computer e una telecamera per il rilevamento del movimento che trasforma la proiezione del pavimento o della parete in un touchscreen in grado di rilevare più oggetti.

#3

L'area di gioco interattiva al piano, dove unisci gioco e movimento giocando mentre usi i piedi. È qui che accade tutta la magia.



**TUTTO L'HARDWARE DI CUI HAI BISOGNO
IN UNA SCATOLA PRATICA**

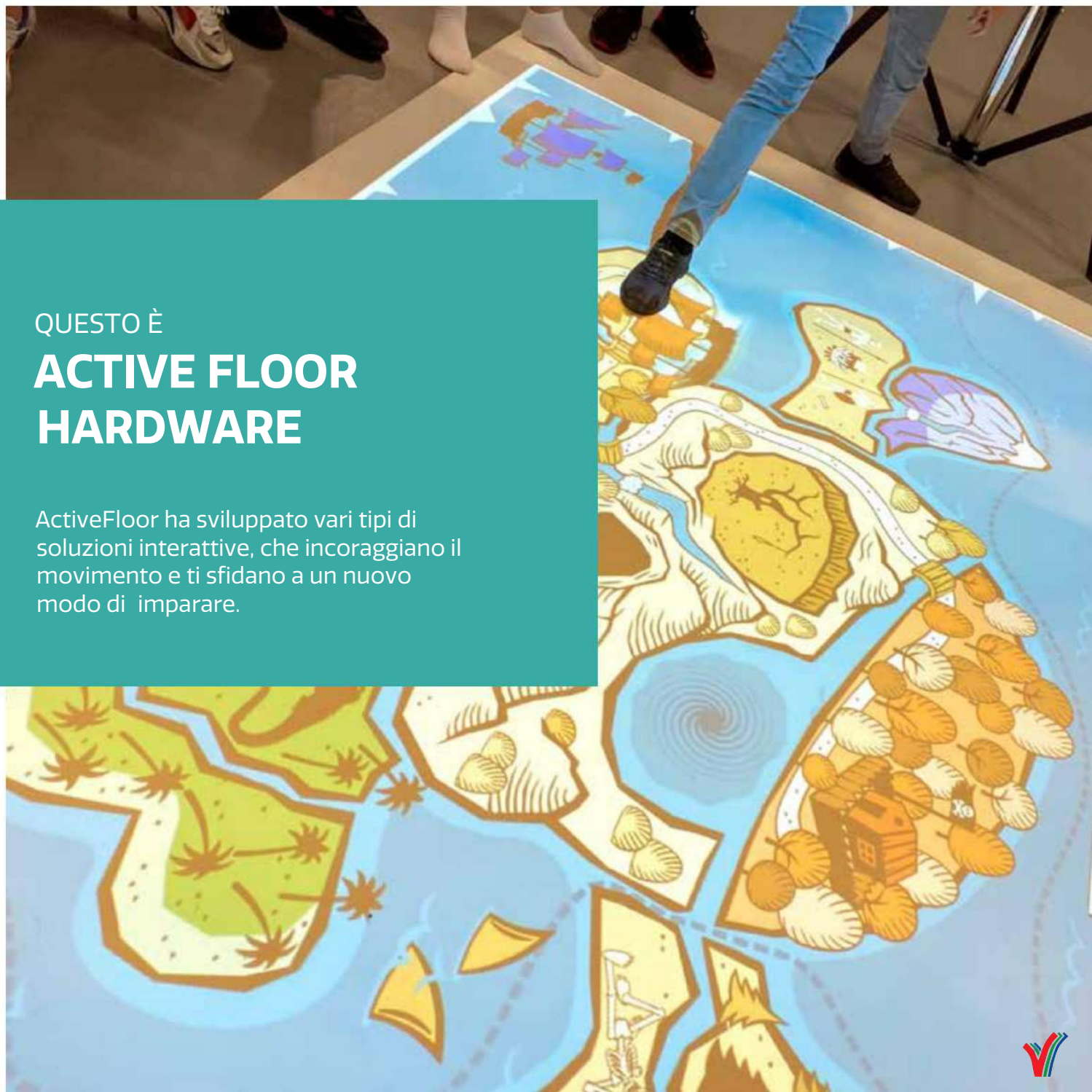


**COMBINA IL GIOCO E
MOVIMENTO CON L'APPRENDIMENTO**



QUESTO È
**ACTIVE FLOOR
HARDWARE**

ActiveFloor ha sviluppato vari tipi di soluzioni interattive, che incoraggiano il movimento e ti sfidano a un nuovo modo di imparare.



IL MODELLO STANDARD CHE ARRIVA
VARI TIPI DI MODELLI
PER SODDISFARE ESIGENZE DIVERSE



IL MODELLO A SOFFITTO
CHE CREA UN INTERATTIVO
A PARETE



IL MODELLO MOBILE
DA QUELLO È FACILE MUOVERSI
DA SPAZIO A SPAZIO



ORA TUTTI POSSONO CREARE GIOCHI DI APPRENDIMENTO

In pochi minuti puoi creare i tuoi giochi di apprendimento interattivi. Con un accesso alla piattaforma online di ActiveFloor, puoi sviluppare giochi utilizzando qualsiasi dispositivo mobile o computer. Sei tu a decidere in quale universo di gioco è realizzato il tuo contenuto e a quale argomento, tema e fascia di età è adattato.

Oltre al fatto che puoi creare i tuoi giochi, puoi anche giocare a un gran numero di giochi di apprendimento già esistenti realizzati in collaborazione con insegnanti e pedagoghi, rivolti a varie fasce d'età, obiettivi e temi di apprendimento.





“La cosa grandiosa di ActiveFloor è che tutti hanno la possibilità di dimostrare di essere bravi in qualcosa. Alcuni sono bravi a risolvere le equazioni, altri hanno una grande memoria e tutti (soprattutto i ragazzi) amano gareggiare”

- Jesper, insegnante di matematica e sviluppatore educativo



UN MODELLO DI GIOCO A MILIARDI DI COMBINAZIONI

Insegni matematica, inglese o scienze? Bene, decidi tu il contenuto e il grado di difficoltà che fa per te. In ogni modello di gioco puoi aggiungere facilmente testi, immagini, suoni e video.

Puoi anche cambiare la "pelle" del modello di gioco. Quando si utilizza una skin, l'aspetto del modello di gioco cambia, ma non le funzioni disponibili all'interno del gioco. Questo renderà i tuoi giochi ancora più personali e pertinenti.

ActiveFloor pubblica regolarmente nuovi modelli di giochi, quindi insieme creiamo i migliori giochi di apprendimento educativo. Forniamo il modello di base e tu aggiungi il contenuto per creare un nuovo gioco.





LA BIBLIOTECA DEL GIOCO

La piattaforma software ActiveFloor include una libreria di giochi globale in cui insegnanti e pedagoghi di tutto il mondo possono condividere tra loro i giochi appena creati.

L'organizzazione e la pianificazione delle lezioni avverrà in pochissimo tempo.

Ci sono alcune migliaia di giochi nella libreria online di ActiveFloor oggi che coprono tutte le materie e tutte le età. Quando trovi un gioco che ti piace, puoi aggiungerlo alla tua playlist o anche prenderne una copia e tradurlo automaticamente nella lingua che desideri.

Non è mai stato così facile condividere contenuti didattici con educatori di tutto il mondo.



TUTTO QUELLO CHE RICEVERAI NEL NOSTRO PACCHETTO SOFTWARE E SERVIZI

strumenti **Tutto l'hardware**

La soluzione viene fornita con un kit proiettore, un pavimento in vinile, un computer, altoparlanti: in pratica, tutto ciò di cui hai bisogno per mettere in gioco il tuo ActiveFloor.

Assistenza e supporto per le cuffie

La licenza ActiveFloor include supporto e servizio gratuiti: siamo sempre a portata di telefono e pronti ad aiutarti in caso di problemi.

Software **e licenza per laptop**

il software ha una licenza unica in modo che i tuoi utenti possano accedere alla tua installazione, ai tuoi giochi e se desideri creare il tuo gioco e contenuti di apprendimento.

SYNC **Aggiornamenti continui**

Riceverai tutti i nuovi aggiornamenti, nuovi giochi e miglioramenti senza costi aggiuntivi, durante il tuo periodo di licenza.

Book-open **Una grande libreria di giochi**

Sarai connesso a una libreria di giochi dove, in collaborazione con gli insegnanti, rilasceremo continuamente contenuti di gioco su misura per fasce di età, obiettivi di apprendimento e me: in questo modo, sarai sempre in grado di trovare giochi pronti per l'uso.





ActiveFloor:

IL GIOCO
MODELLI



ACTIVE FLOOR

Jump 'n' Learn



ORA TUTTI POSSONO CREARE

GIOCHI DI APPRENDIMENTO

In pochissimi minuti puoi creare i tuoi giochi di apprendimento interattivi. Con un accesso alla piattaforma online MyFloor di ActiveFloor, puoi sviluppare giochi utilizzando qualsiasi dispositivo mobile o computer. Sei tu a decidere in quale universo di gioco è realizzato il tuo contenuto e a quale argomento, tema e fascia di età è adattato.

Oltre al fatto che puoi creare i tuoi giochi, puoi giocare a un gran numero di giochi di apprendimento già esistenti che sono stati realizzati in collaborazione con insegnanti e pedagoghi.



UN MODELLO DI GIOCO

UN MILIARDO DI COMBINAZIONI

Insegni matematica, inglese o scienze? Bene, decidi tu il contenuto e il grado di difficoltà che fa per te. In ogni modello di gioco puoi aggiungere facilmente testi, immagini, suoni e video.

Puoi anche cambiare la "pelle" del modello di gioco. Quando si utilizza una skin, l'aspetto del modello di gioco cambia, ma non le funzioni disponibili con il gioco. Questo renderà i tuoi giochi ancora più personali e pertinenti.

Numerosi modelli di gioco significano combinazioni di gioco illimitate!



PELLI DIVERSE

MOLTEPLICI SOGGETTI



I MODELLI DI GIOCO



GIOCHI A QUIZ

Tutti i quiz seguono una procedura domanda-risposta. Il contenuto varia da gioco a gioco, ma tutti i giochi sono basati su una linea di domande a scelta multipla. I quiz sono divertenti ed educativi allo stesso tempo e i bambini sono fortemente motivati dalla combinazione di gioco e apprendimento.



GIOCHI DI ATTIVITÀ

I giochi di attività consistono in giochi sviluppati esclusivamente per l'intrattenimento o la stimolazione.

Un esempio è la partita di calcio in cui giochi per 90 minuti (di fantasia) o il gioco del giardino fiorito in cui fai il tuo giardinaggio, coltivi fiori ed eviti le erbacce.



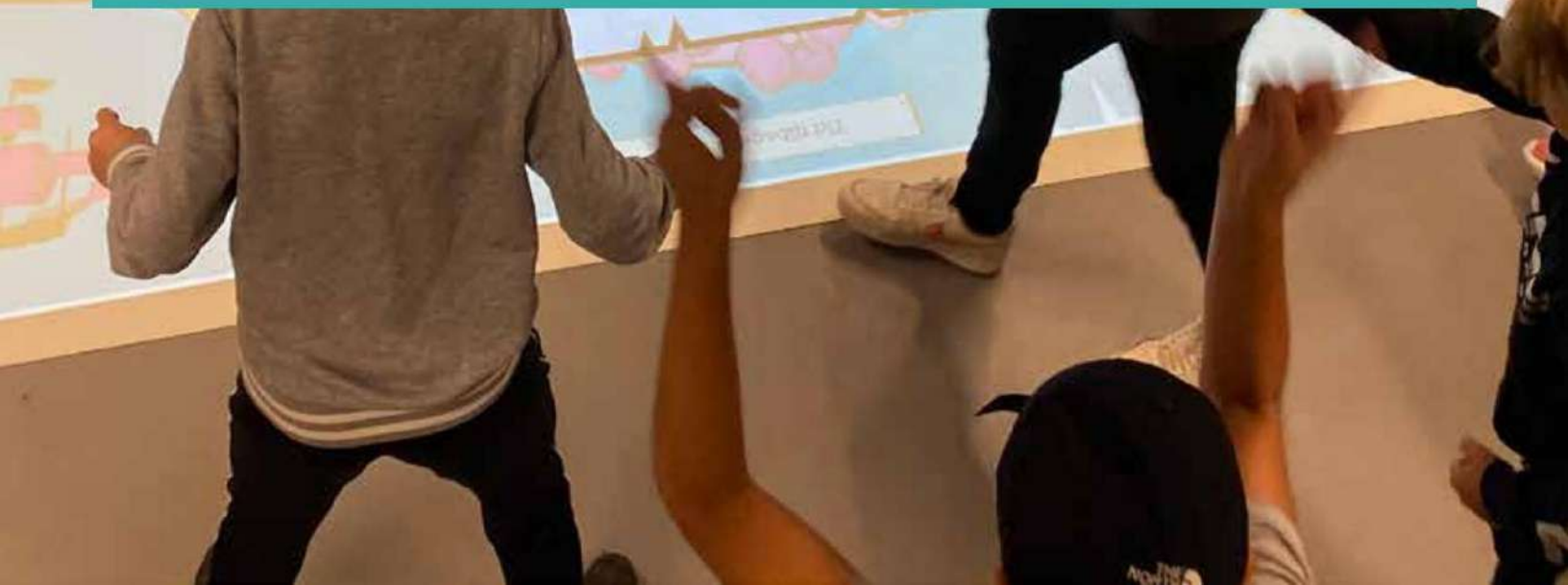
GIOCHI COGNITIVI

I nostri giochi di memoria sono motivanti e divertenti per allenare la memoria di lavoro. Il contenuto varia da gioco a gioco, ma tutti i giochi si basano sul ricordare e riprodurre tutto ciò che ti è stato presentato. I giochi di memoria sono particolarmente adatti per bambini con scarse capacità di memoria di lavoro, problemi di concentrazione e per bambini con difficoltà generali di apprendimento.



GIOCHI SENSORIALI

I nostri giochi sensoriali preparano il terreno per il movimento e per usare i sensi per distinguere tra vari colori e suoni. I giochi sensoriali migliorano la concentrazione dei bambini, li fanno prestare attenzione alle differenze e migliorano le loro capacità nell'associare le loro azioni a ciò che accade sul pavimento.



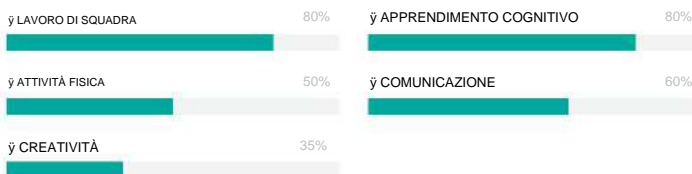


L'ISOLA DEI PIRATI

Pirates' Island è un gioco di strategia che è come un mix di Risk e il vecchio gioco di strada "Dichiaro guerra".

Nella nostra versione, è un quiz che include la risoluzione dei problemi in un periodo di tempo limitato. Il gioco ha diversi gradi di difficoltà che puoi regolare.

I partecipanti devono lavorare insieme per conquistare il territorio per la loro squadra. La squadra vincente è quella che ha più territorio allo scadere del tempo. Puoi creare esercizi che facciano espandere il vocabolario degli studenti, risolvere equazioni e altri problemi di matematica, esercitarsi con formule chimiche, ecc. I giochi possono essere utilizzati in tutte le materie.



In questo gioco, i partecipanti allenano le loro capacità collaborative, conoscenze e capacità di mantenere la mente lucida.

Per 1-4 giocatori/squadre.



Giochi a quiz



PERICOLO NELLA GIUNGLA

Danger In The Jungle è un quiz in cui due squadre/ i giocatori competono per attraversare prima il magico ponte sospeso.

Ci sono due varianti del gioco: una in cui ogni squadra, a turno, risponde alle domande e si aspetta l'altra, e una in cui è una gara. Sia insieme che da soli, i giocatori devono rispondere alle domande che li avvicinano al traguardo in modo che possano attraversare il ponte. Se un giocatore dà una risposta sbagliata, una tavola cadrà dal ponte sospeso e la persona "cadrà in acqua" e dovrà ricominciare da capo. L'obiettivo è arrivare prima al Santo Graal.



Il gioco della giungla allena la tua memoria e la tua cooperazione.

Per 2 giocatori/squadre.



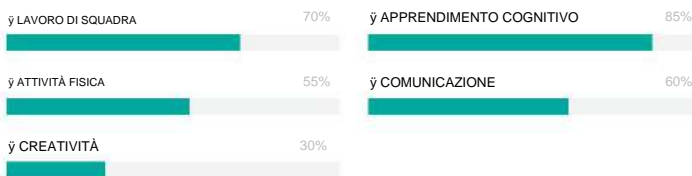
Giochi a quiz



LA PALUDE (PELLE)

Il gioco "The Swamp" è un gioco a quiz in cui due squadre/ giocatori competono per essere i primi ad attraversare i tronchi d'albero galleggianti.

Il gioco funziona come il nostro Jungle Game in cui ci sono due varianti del gioco: una in cui ogni squadra risponde a turno e i partecipanti si aspettano l'un l'altro, e una in cui è una gara. Sia come squadra che da soli, i partecipanti devono rispondere a domande che li avvicinano al traguardo in modo che possano arrivare dall'altra parte. Se il giocatore dà una risposta sbagliata, i tronchi d'albero affondano e la persona "cade in acqua" e deve ricominciare da capo. L'obiettivo è arrivare per primi alla valigia piena di soldi.



The Swamp allena la memoria e le capacità collaborative.

Per 2 giocatori/squadre.



Giochi a quiz



QUIZ-NINJA

Quiz Ninja è un semplice quiz composto da più round. Quando si risponde alle domande nel gioco Quiz Ninja, è importante essere veloci ma allo stesso tempo pazienti come un ninja. Vengono visualizzate le domande e le risposte fluttuano sul pavimento. I giocatori devono scegliere le risposte giuste il più rapidamente possibile posizionando la loro "stella ninja" sulla risposta. Se sei troppo lento, potresti rischiare di non riuscire a posizionare la stella ninja sulla risposta giusta prima che il tempo scada. D'altra parte, se sei troppo impaziente, potresti rischiare di mettere la tua stella ninja sulla risposta sbagliata. Le risposte giuste e sbagliate vengono rivelate allo scadere del tempo prestabilito.



Puoi facilmente adattare gli esercizi per adattarli alla fascia di età e alla materia che sono rilevanti per il tuo insegnamento.

Per 1-4 giocatori/squadre.



Giochi a quiz



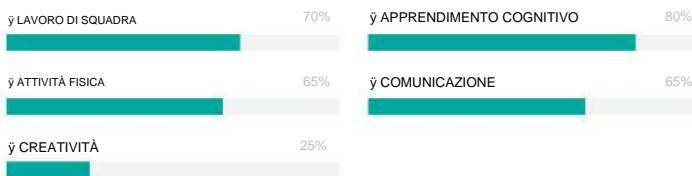
QUADRO-MONDO (PELLE)

Nel gioco Quadro-World ti ritrovi in un mondo colorato e fantasioso in cui devi risolvere compiti insieme in diversi round. Le domande vengono poste e più risposte fluttuano sul pavimento.

I partecipanti devono scegliere la risposta giusta il più rapidamente possibile saltandoci sopra. Se sei troppo lento rischi di non saltare tutte le risposte giuste prima che il tempo sia scaduto. Le risposte giuste e sbagliate vengono rivelate quando raggiungi il limite di tempo prestabilito.

Il gioco allena le tue conoscenze pronte, la capacità di mantenere la mente lucida e le abilità collaborative, mentre i partecipanti sono fisicamente attivi. Puoi facilmente costruire tu stesso i compiti in modo che si adattino alla fascia di età e all'argomento che sono rilevanti per te.

Per 1-4 giocatori/squadre.



Giochi a quiz

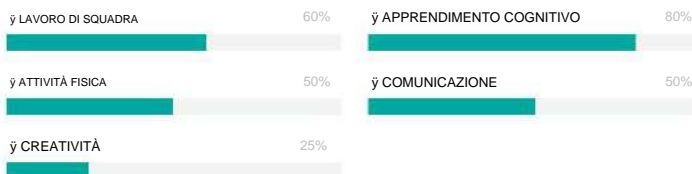


SCHIACCIA LA MOSCA

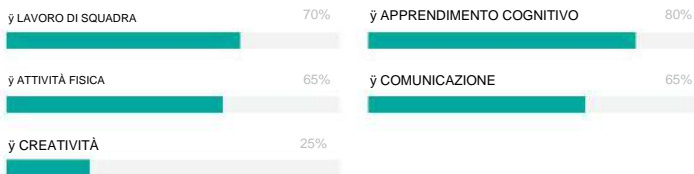
Smack the Fly ha un numero illimitato di possibilità in quanto può essere utilizzato sia come quiz che come gioco di memoria.

Il gioco inizia ponendo una domanda sotto forma di testo o immagine. Quindi l'orologio parte e sul pavimento compaiono varie risposte. L'obiettivo per ogni giocatore è di farsi strada verso il maggior numero di risposte corrette. I giocatori selezionano/sbattono la risposta giusta calpestandola. Quando il tempo è scaduto, le risposte giuste e sbagliate vengono rivelate sul pavimento.

Consigliamo 1-4 giocatori/squadre.



Giochi a quiz



BUZZIT

BuzzIt è un classico quiz in cui i giocatori devono usare il loro Buzzer per rispondere a varie domande. L'obiettivo è quello di ottenere più punti possibili.

Ogni giocatore/squadra riceve il proprio Buzzer. Viene visualizzata una domanda sul pavimento e quando i cicalini lampeggiano, è il momento di toccare il cicalino per rispondere alla domanda. Solo dopo che il giocatore ha toccato il cicalino, appaiono 3 possibili risposte.

In BuzzIt la conoscenza e la memoria dei giocatori vengono messe a dura prova. Se il giocatore risponde correttamente ottiene il punto, mentre se viene scelta la risposta sbagliata, gli avversari ottengono un punto.

Per 2-4 giocatori/squadre.



Giochi a quiz



Supersmistatore

SuperSorter è un gioco di ordinamento/classificazione in cui è necessario ordinare testi, immagini o suoni.

In SuperSorter ai giocatori vengono presentati molti elementi. Ogni volta che viene mostrato un elemento, il giocatore dovrà selezionare una categoria corretta per esso.

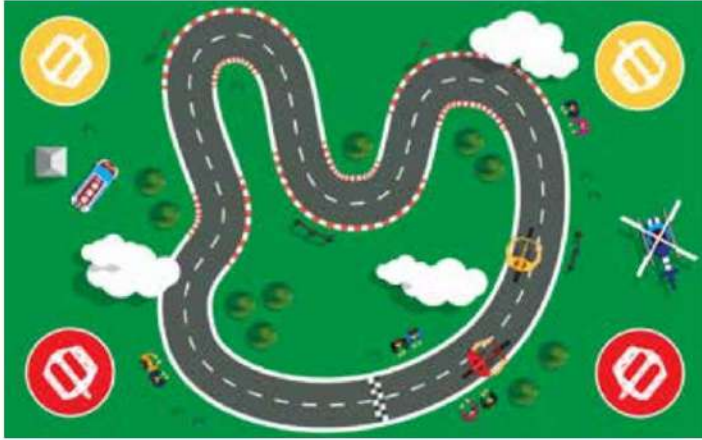
SuperSorter può essere giocato in due modalità di gioco: una in cui tutti gli utenti selezionano le categorie contemporaneamente e si aspettano l'un l'altro e una in cui i giocatori gareggiano per ordinare tutti gli elementi il più velocemente possibile. Puoi scegliere cosa vuoi ordinare e come vuoi che venga ordinato. Ad esempio, potresti scegliere di ordinare diverse forme, colori o classi di parole.

Qui stai allenando il tuo lavoro di squadra e le tue conoscenze.

Per 1-4 giocatori/squadre.



Giochi a quiz



GARA DI BICI

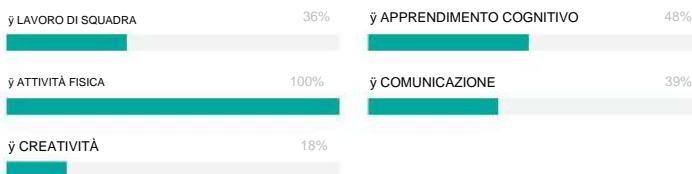
In BikeRace ci sono due giocatori che devono competere su quanto possono essere veloci: andare in bicicletta. Al centro sul pavimento si vede la pista, dove i giocatori devono calpestare i pedali per far avanzare le biciclette sulla pista.

Durante il gioco incontrerai varie fermate in cui dovrai rispondere a una domanda prima di poter proseguire.

Queste domande possono essere vere o false. Se rispondi in modo errato, riceverai una penalità di tempo.

Il primo pilota che attraversa la linea vince la partita.

Per 2 giocatori/squadre.



Giochi a quiz



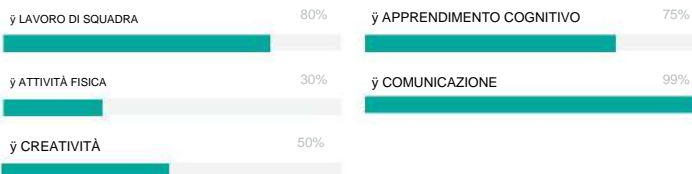
SPINTA

Spin it, è un gioco in cui i partecipanti devono svolgere varie attività o rispondere a domande.

I giocatori stanno in cerchio sul pavimento con la freccia posta al centro. Uno dei giocatori calpesta la freccia per farla girare. La persona a cui punta la freccia quando si ferma deve svolgere un'attività o rispondere alla domanda che compare. Quando il giocatore ha completato l'attività, deve girare sulla freccia.

In questo gioco, i giocatori possono imparare molte cose sugli altri giocatori, o semplicemente sfidare gli altri, ad esempio a fare 10 flessioni.

2-10 giocatori possono giocare a questo divertente gioco contemporaneamente.



Giochi a quiz



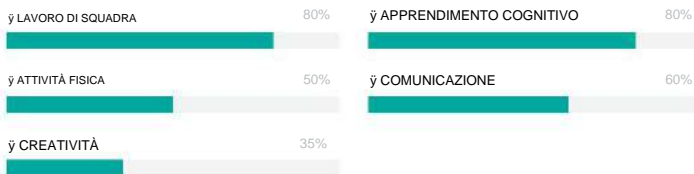
SOTTO IL MARE (PELLE)

Nella skin di gioco "Under the Sea", i giocatori sono invitati sotto il livello del mare, dove le tartarughe Turtle-Blue, Turtle-Yellow, Turtle-Pink e Turtle Purple stanno facendo un grande Fest-sea-wal.

'Under the Sea' funziona come il nostro gioco a quiz 'Pirates' Island' in cui i giocatori devono risolvere compiti prima che il tempo scada. Il gioco ha diversi gradi di difficoltà che puoi impostare tu stesso. I giocatori devono lavorare insieme per conquistare le cose per la loro festa.

La squadra vincitrice (e la tartaruga) è quella che ha conquistato più cose per la loro festa quando il tempo è scaduto. Puoi costruire le tue domande e compiti e in questo modo decidere il livello e il contenuto del gioco. Il gioco può essere utilizzato in tutte le materie.

Per 1-4 giocatori/squadre.



Giochi a quiz



GIRA LA BOTTIGLIA (PELLE)

'Spin the Bottle', è un gioco in cui i partecipanti devono svolgere varie attività o rispondere a domande.

I giocatori stanno in cerchio sul pavimento con la bottiglia vuota posta al centro. Uno dei giocatori calpesta la bottiglia per farla girare. La persona a cui punta la bottiglia quando si ferma deve svolgere un'attività o rispondere alla domanda che si apre. Quando il giocatore ha completato l'attività, deve girare per imbottigliare.

In questo gioco, i giocatori possono imparare molte cose sugli altri giocatori, o semplicemente sfidare gli altri, ad esempio a fare 10 flessioni.

2-10 giocatori possono giocare a questo divertente gioco contemporaneamente.



Giochi a quiz



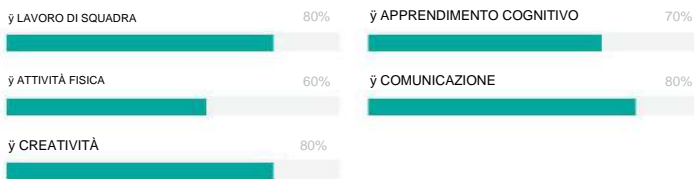
rane combinate

Combi Frogs è un gioco di memoria e cooperativo.

Un giocatore inizia una storia calpestando un'immagine. Il giocatore successivo deve quindi costruire sulla storia calpestando una nuova immagine, ma prima deve ripetere ciò che ha detto il primo giocatore e calpestare la stessa immagine. Il terzo giocatore continua allo stesso modo. Se dimentichi una parte della storia o calpesti l'immagine sbagliata, sei fuori gioco. Il vincitore è l'ultima persona/squadra in piedi sul pavimento: quella che potrebbe ricordare l'intera storia.

Puoi usare il gioco in tutte le materie in cui l'obiettivo è migliorare la tua memoria.

Per 2-4 giocatori/squadre.



Giochi cognitivi

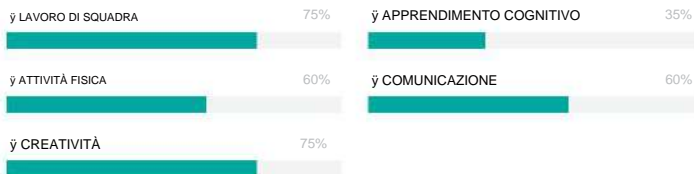


MEMORIA

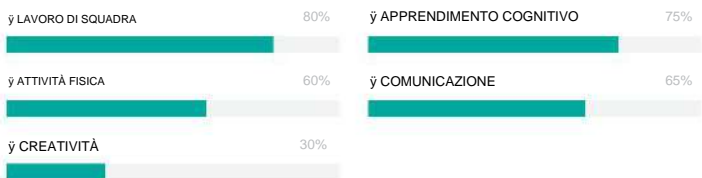
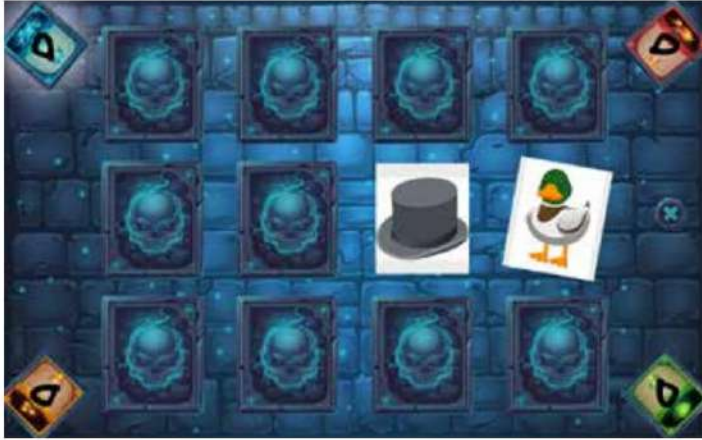
In questo gioco, il buon vecchio gioco della memoria che tutti conosciamo, appare come un'esperienza completamente nuova e divertente quando viene proiettato su un grande pavimento.

In questo gioco, i giocatori, a turno, girano due carte che giacciono sulla superficie di gioco. Se le immagini corrispondono, ne ottieni un paio. La squadra con il maggior numero di coppie vince la partita. Il contenuto delle carte può essere sia testi che immagini.

Per 1-4 giocatori/squadre.



Giochi cognitivi



PIETRA DELLA MORTE (PELLE)

Il nostro classico gioco di memoria ha un aspetto completamente nuovo: lo chiamiamo skin.

Fai un viaggio nella grotta della morte dove fuochi, massi pesanti e teschi creano una cornice fantastica per allenare la memoria e le capacità collaborative.

I partecipanti, a turno, girano due carte che giacciono sulla superficie di gioco. Quando le immagini corrispondono, ne ottieni un paio. Quando la partita è finita, la squadra con il maggior numero di coppie vince la partita.

Il contenuto delle carte può essere sia testo, immagini che suoni.

Il gioco può essere regolato in modo da avere da 4 a 32 carte.



Giochi cognitivi



UNICORNO (PELLE)

Il nostro classico gioco di memoria ha un'altra skin: Unicorn. Nel gioco, "Unicorn", i partecipanti vivono un'esperienza visiva completamente nuova mentre arcobaleni, ciambelle glassate di zucchero e gli unicorni Shina, Silly, Fancy e Jolly invitano a un allenamento fantasioso della memoria e alle abilità collaborative.

I partecipanti, a turno, girano due carte che giacciono sulla superficie di gioco. Quando le immagini corrispondono, ne prendi un paio e l'unicorno nitrisce con entusiasmo. Quando tutte le carte sono state abbinare, l'unicorno con il maggior numero di coppie vince la partita.

Il contenuto delle carte può essere sia testo, immagini che suoni. Il gioco può essere regolato in modo che ci siano da 4 a 32 carte.



Giochi cognitivi

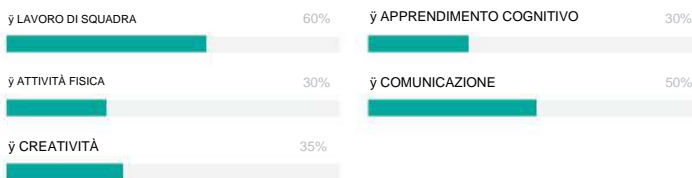


PUZZLE

Il gioco "Puzzle" è un classico puzzle in cui l'obiettivo è posizionare i pezzi di un puzzle nell'ordine corretto. Un giocatore alla volta può contrassegnare il pezzo che il giocatore vuole spostare calpestandolo e raggiungendo lo spazio sul pavimento dove deve essere posizionato il pezzo.

Il patterning è alla base delle capacità di lettura, matematica e logica. Quindi, quando tuo figlio fa i puzzle, sta facendo uno dei migliori esercizi di costruzione del cervello per sviluppare le sue capacità di lettura, matematica e logica. Sviluppano anche capacità di problem solving e successo e realizzazione individuale.

Per 1-2 giocatori.



Giochi cognitivi



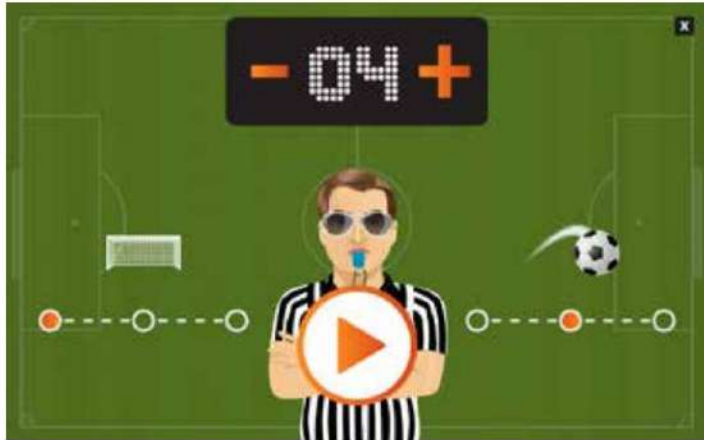
SIMON DICE

In Simon Says devi ricordare quante più combinazioni possibili e poi ripeterle. È un divertente gioco di memoria per la maggior parte delle persone, in cui puoi seguire chi ha il punteggio più alto in piedi.

Per 1-2 giocatori.



Giochi cognitivi



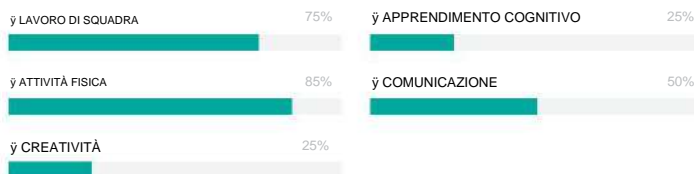
CALCIO

Il gioco del calcio è un gioco sportivo e un buon modo per portare l'attività fisica nella vita quotidiana.

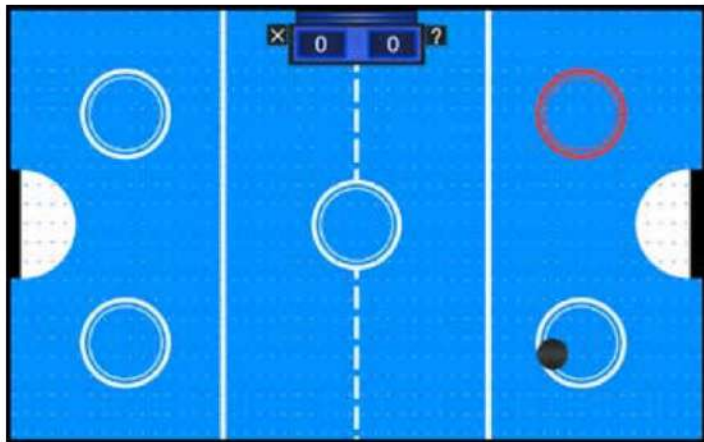
In questo gioco, due squadre o persone competono per segnare il maggior numero di goal. Il gioco è ideale da utilizzare come attività che porta i giocatori a usare i loro corpi e far battere il loro cuore divertendosi.

Allo stesso tempo, i divertenti effetti sonori del gioco rendono l'esperienza di gioco credibile.

Per 2 giocatori/squadre.



Giochi di attività



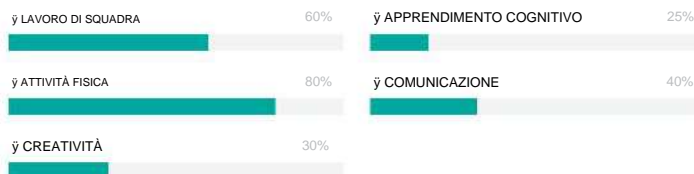
HOCKEY AEREO

Ci sono un sacco di attività e movimento quando giochi al gioco sportivo Air Hockey.

In questo gioco, due persone o squadre competono per segnare gol. In ciascuna estremità del pavimento, ci sono due cerchi su cui i giocatori devono calpestare a turno, per far muovere il disco. Questo aggiunge un'altra dimensione al gioco che richiede l'attenzione e la concentrazione dei partecipanti.

Alleni la velocità degli alunni mentre fai battere il loro cuore.

Per 2 giocatori/squadre.



Giochi di attività



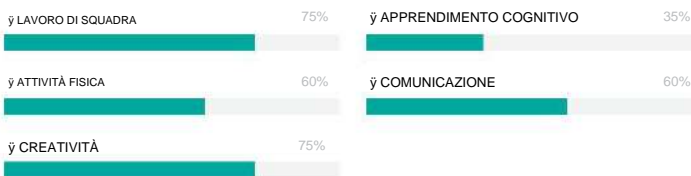
L'ORTO DELLA CUCINA (PELLE)

Come The Flower Garden, The Kitchen Garden è un gioco di coordinamento in cui i giocatori coltivano carote, pomodori, patate e ravanelli. I partecipanti devono pensare in modo creativo e agire in modo logico.

Devono collaborare e divertirsi pianificando e curando il loro giardino - dalla preparazione del terreno del giardino per la semina, la semina, l'irrigazione, il diserbo, la disinfestazione e l'esame degli animali - in modo che il giardino finisca come vuoi tu.

Per eseguire le azioni del gioco, i giocatori devono stare su una gamba sola, in questo modo migliorano il loro equilibrio allo stesso tempo.

Per 1-4 giocatori.



Giochi di attività



SPAZIO SCHIZZI

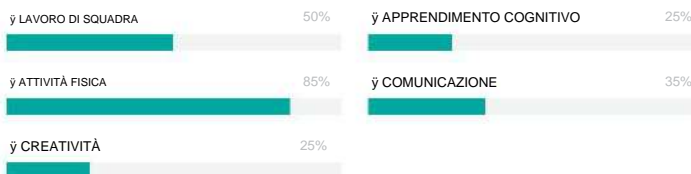
Il gioco Splatter Space è un gioco di attività e un buon integratore da utilizzare per portare movimento nella vita quotidiana.

È un gioco fisico in cui devi muovere il tuo corpo per schiacciare alieni di vari colori.

Inizi il gioco scegliendo quanti giocatori parteciperanno. Puoi farlo selezionando un colore per ogni giocatore da schiacciare. Il giocatore/la squadra deve quindi schiacciare gli alieni del colore scelto.

C'è un totale di 6 colori/squadre. La squadra vincitrice è quella che ha annientato il maggior numero di alieni del colore scelto.

Per 6 giocatori/squadre.



Giochi di attività



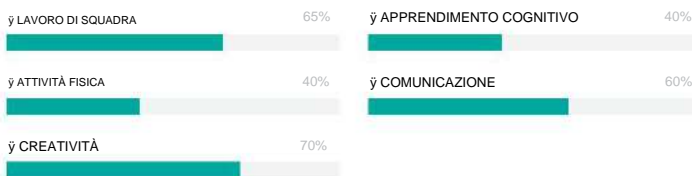
DJ-LAB

In DJ-Lab i giocatori imparano a mettere insieme suoni e musica in pochi secondi. Imparano a combinare suoni di batteria e chitarra e qual è la differenza tra musica rock, pop e classica.

I giocatori devono pensare in modo creativo e collaborare alla creazione delle proprie tracce.

Per mescolare i diversi suoni, i giocatori devono attivare i suoni con i piedi o le mani. Dopodiché, possono decidere a che volume viene riprodotto il suono e se dovrebbe essere in loop.

Per 1-4 giocatori.



Giochi di attività



IL SALOTTO TV

Nella sala TV puoi incorporare vari video di YouTube che puoi utilizzare sia per insegnare temi particolari che per karaoke e cantare insieme.

Puoi anche incorporare i video dei partecipanti: devi semplicemente assicurarti che siano caricati su YouTube.



Giochi di attività



IL LIBRO ILLUSTRATO

Il Picture Book è una presentazione che, come un libro, ti dà la possibilità di scorrere vari "libri". Oltre a questo, puoi caricare le tue immagini e i tuoi suoni, oppure puoi persino usarlo come parte della lettura ad alta voce e della narrazione.

Il Libro illustrato è adatto ai bambini degli asili nido o delle scuole materne, ma può essere adattato rapidamente anche ai bambini più grandi.



Giochi di attività

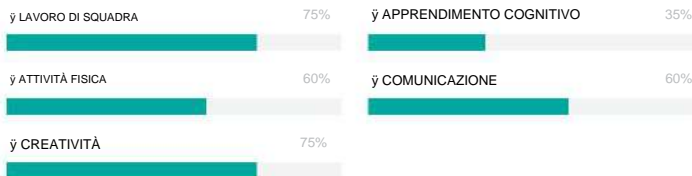


IL GIARDINO DEI FIORI

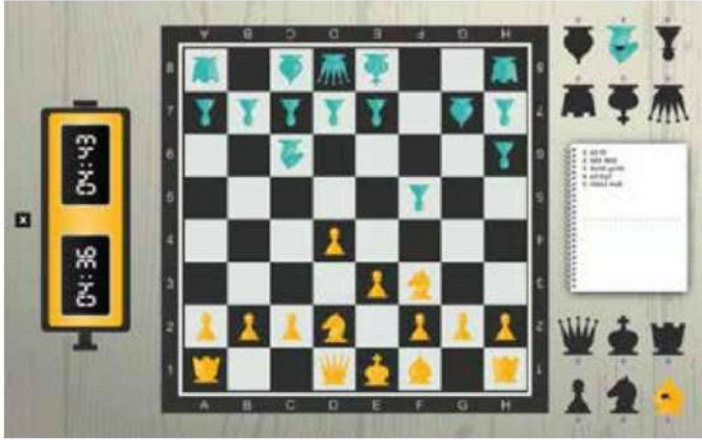
Il gioco Flower Garden è un gioco di coordinamento in cui i bambini si prendono cura dei propri giardini. I giocatori devono pensare in modo creativo e agire in modo logico. Devono collaborare e divertirsi nella pianificazione e nella cura dei loro giardini - dalla preparazione del terreno del giardino per la semina, la semina, l'irrigazione, il diserbo, la disinfestazione e l'esame degli animali - in modo che i giardini finiscano esattamente come vogliono.

Per svolgere i vari lavori in giardino, il giocatore deve stare su una gamba sola. In questo modo, anche gli alunni migliorano il loro equilibrio.

Per 1-4 giocatori.



Giochi di attività



SCACCHI

Il gioco "Scacchi" è un gioco di strategia per due giocatori. È il classico in cui l'obiettivo è dare scacco matto al re avversario mettendolo sotto un'inevitabile minaccia di cattura. A tal fine, i pezzi di un giocatore vengono utilizzati per attaccare e catturare i pezzi dell'avversario, sostenendosi a vicenda.

Il gioco degli scacchi insegna ai bambini a concentrarsi, pensare in modo logico, superare gli ostacoli, individuare schemi e classificare le informazioni. Aiuta con lo sviluppo di capacità di risoluzione dei problemi, pianificazione, pazienza, concentrazione del pensiero e autodisciplina.

Puoi giocare a scacchi giganti amici o computer.

Per 1-2 giocatori.



Giochi cognitivi



BATTERIA

In "Drums" puoi suonare ritmi di batteria, assoli di batteria e canzoni insieme alla tua musica preferita.

Suona la batteria virtuale toccando il pavimento o con i piedi, suonando sugli elementi della batteria (rullante, tom, piatto, grancassa e charleston).

Per 1-3 giocatori.



Giochi di attività



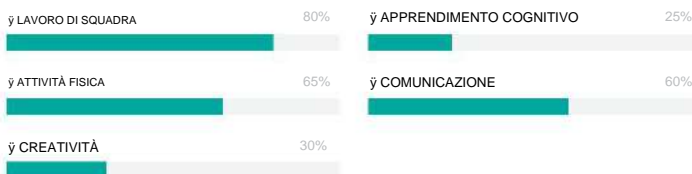
PALLA A PARETE

Il gioco Wallball è un classico "gioco di gioco" ed è un buon modo per portare l'attività fisica nella vita quotidiana.

In questo gioco, l'obiettivo è colpire la palla contro un muro il maggior numero di volte possibile senza che tocchi "il pavimento".

Il gioco è ideale da utilizzare come attività che porta i partecipanti a usare il proprio corpo e a far battere il cuore divertendosi.

Per 1-4 giocatori alla volta.



Giochi di attività

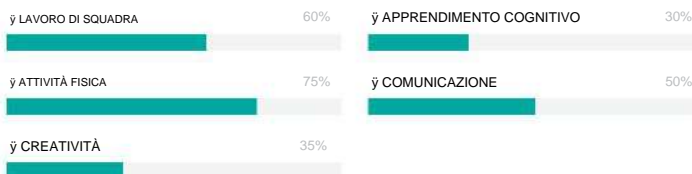


FORESTA FORESTA

Il gioco Awesome Forest è un gioco sensoriale che invita al movimento e all'uso dei sensi in relazione ai vari colori e suoni di una foresta autunnale.

Il gioco può essere ambientato in due modi: uno in cui i giocatori si divertono e cooperano per spazzare via tutte le foglie con i piedi, fino a quando il pavimento è vuoto. Nell'altra ambientazione, i giocatori sono liberi di giocare e spingere le foglie sul pavimento con i piedi, mentre le foglie ricompaiono lentamente sul pavimento.

Per più giocatori.



Giochi sensoriali

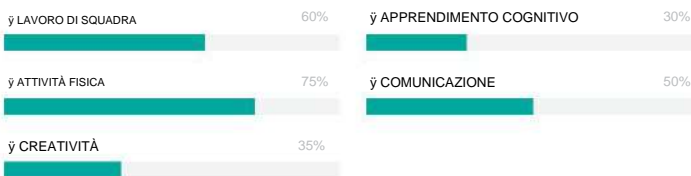


SAKURA

Sakura è perfetto per i bambini piccoli poiché si concentra sul movimento e sulla percezione sensoriale. È come il gioco, Awesome Forest, che potresti conoscere, ma con più possibilità.

Sulla piattaforma MyFloor, puoi aggiungere la tua grafica, suoni e immagini al modello di gioco Sakura e combinarli come desideri in modo che il gioco sia personalizzato in base alle esigenze dell'utente.

Per più giocatori.



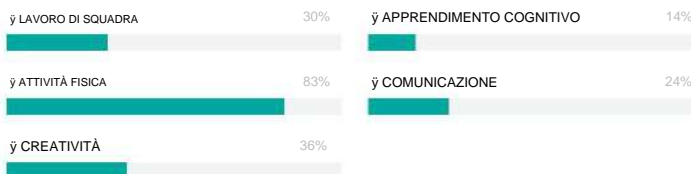
Giochi sensoriali



MONDO ACQUATICO

WaterWorld è un gioco sensoriale in cui incontri la vita sotto la superficie del mare. Vedi se riesci a catturare il pesce rosso o fai in modo che la razza ti segua.

Per 1-4 giocatori.



Giochi sensoriali

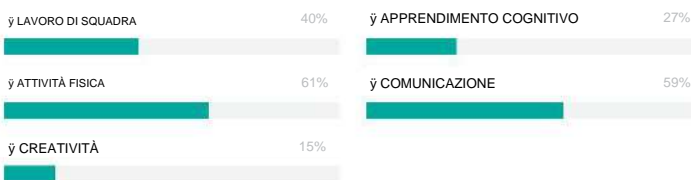


FARFALLE

Farfalle è un gioco sensoriale. Qui puoi giocare in due diverse modalità: la prima modalità è in modalità libera, qui puoi catturare tutte le farfalle che vuoi e farle volare intorno al tuo piede.

Nella seconda modalità, ora devi catturare di nuovo le farfalle, ma allo stesso tempo portarle ai funghi danzanti prima di poter avanzare al livello successivo.

Per 1-4 giocatori.



Giochi sensoriali



MATTONE

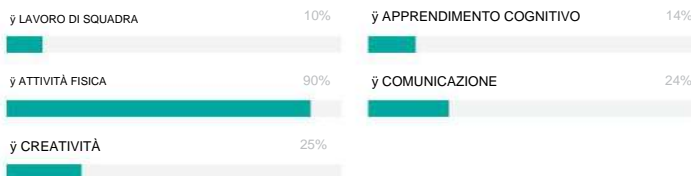
Brickout è un gioco di attività classico e divertente che consiste nel raggiungere il punteggio più alto possibile. Il gioco è un buon modo per incorporare il movimento fisico nella vita di tutti i giorni.

L'obiettivo è quello di colpire i mattoni con la palla senza che tocchi terra, cosa che si fa muovendo i piedi. Ricevi punti per ogni mattone che colpisci.

Il gioco diventa più difficile man mano che si superano i round.

In questo gioco alleni la tua velocità e panoramica.

Per 1-2 giocatori.



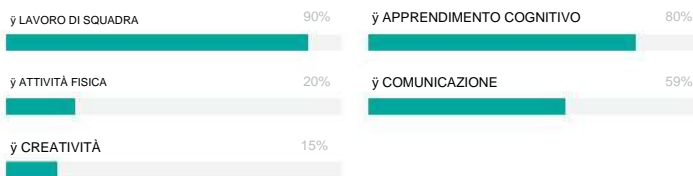
Giochi di attività



mago della parola

In Word Wizard il compito principale è scrivere la parola segreta. Può essere un suono, la riproduzione di una parola, un'immagine che la descrive o un testo che mostra un suggerimento su quale sia la parola. Con 3 gradi di difficoltà che forniscono assistenza in base al livello scelto, puoi stare certo che c'è la possibilità per tutti i bambini di avere un aiuto e una guida adeguati per imparare e scrivere. Word Wizard è un gioco di apprendimento che offre agli studenti la possibilità di imparare la linguistica, la lingua e la grammatica in modo visivo, Motoric? Sensoriale? e modo attivo.

Word Wizard può essere giocato in cooperazione/unisono o da solo e può essere utilizzato da diverse fasce d'età.



Per 1-4 giocatori/squadre



Giochi cognitivi

MATTONE

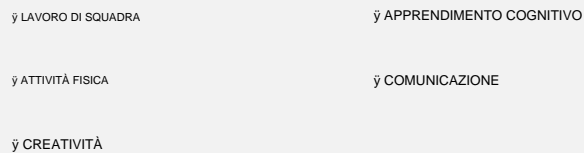
Brickout et sjovt og klassisk aktivitetsspil, hvor det gælder om at få den højeste highscore. Spillet er en god måde at få fysisk bevægelse ind i dagligdagen.

Det gælder om at ramme klodserne med bolden uden, at den rammer jorden. Dette gør man ved at flytte sine fødder. Man får point for hver klods man rammer.

Spillet bliver mere svært jo flere runder, man kommer igennem.

Il suo trænner man sin ferito og overblik.

Per 1-2 spillere.





E ADESSO? FAI PARTE DELLA FAMIGLIA **ACTIVEFLOOR**

Contattaci oggi e inizia il divertente viaggio di ActiveFloor: lo adorerai, questo è certo.



ACTIVE FLOOR
Jump 'n' Learn

ActiveFloor hardware dimensions

ActiveFloor technical data		One	Pro2	Pro+	Max	Mobile
Size width x Depth	W x D	32 x 32 cm	42 x 42 cm	58 x 58 cm	58 x 58 cm	
Size Height (box)	H	35 cm	42 cm	52 cm	52 cm	
Weight	KG	12	15	25	28	38
PC HP 260 G3 Core i3 4GB 128GB SSD Win10PRO		x	x	x	x	x
Wifi		x	x	x	x	x
Projector model		BenQ MW632ST WXGA	Panasonic PT-VW540 AF	Panasonic PT-EW550	Panasonic PT-Ew 730	
Lens			AF 0.8:1	ELW31 0.73-0.96:1	Elw 21 0.8:1	
Camera Kinect ONE		x	x	x	x	
Camera Kinect Azure						x
Material		Metal frame mount / plastic cover	Metal frame mount / plastic cover	Metal frame mount / plastic cover	Metal frame mount / plastic cover	MDF Wood
Shipping Size		Box	Box	Half Pallet	Half Pallet	Full Pallet
Shipping weight		47x47x47	60x60x60	L80*W60*H70	L80*W60*H70	L120*W80*H70
Shipping as complet asampled		20	25	40	40	50
Shipping with projector separate		x	x	x	x	x
Image size on floor distance from Floor to Lens		Image size on floor Lens - Zoom Wide				
220		235x147		295x184		
250		266x166		333x208		
280		298x186		374x234		
300		321x201		400x250		
320		-		425x266		
		Image size on floor Lens - Zoom Narrow				
220		204x128		226x141		-
250		231x144		257x161		-
280		258x161		286x179		-
300		276x173		308x193		-
320		296x185		328x205		-
		Image size on floor Lens - Fixed				
220			232x145		no data	no data
250			265x166		no data	no data
280			296x185		no data	no data
300			317x198		no data	no data
320			336x210		no data	no data





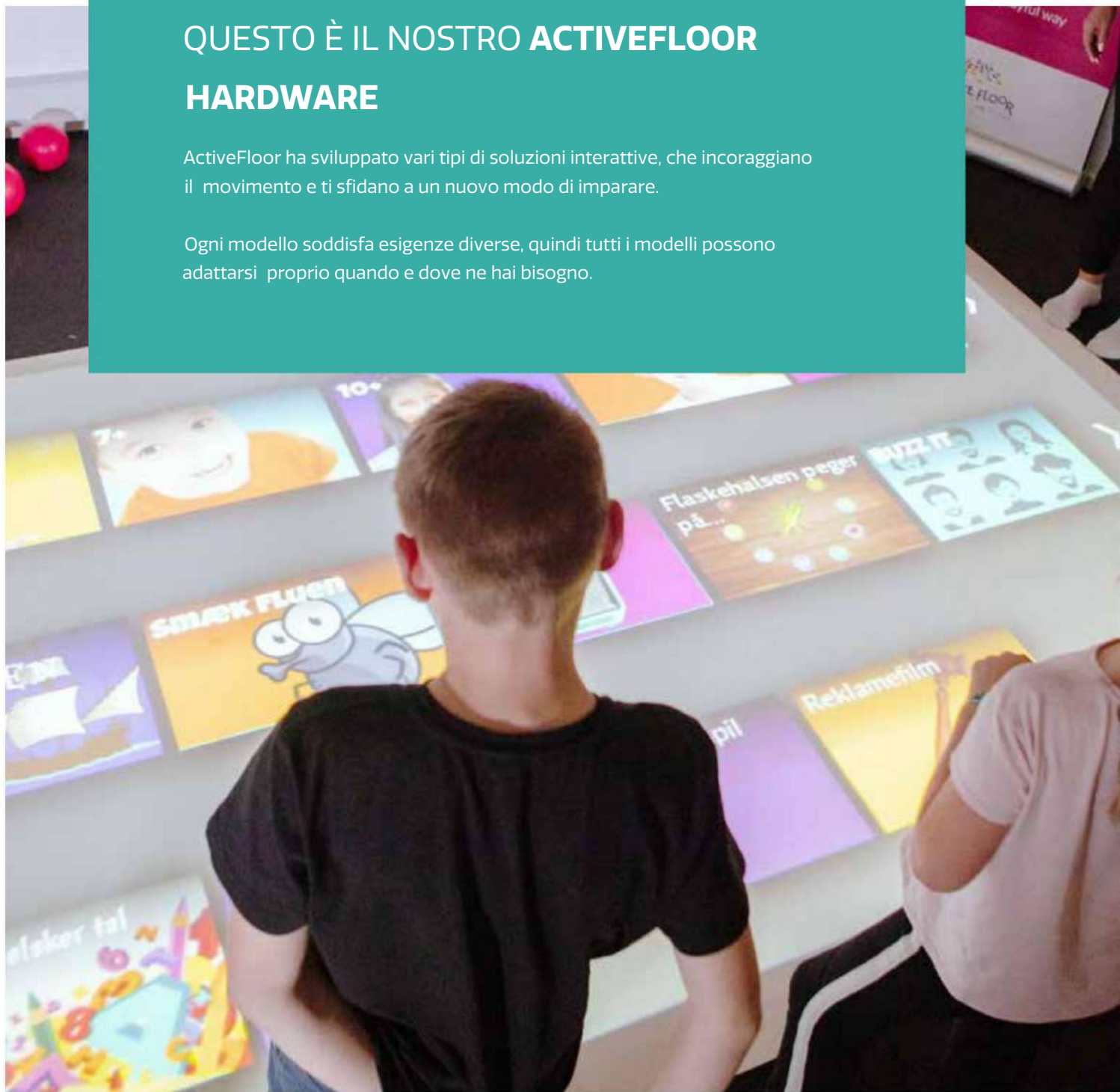
ACTIVE FLOOR
Jump 'n' Learn

INTERVIDEO

QUESTO È IL NOSTRO **ACTIVEFLOOR** **HARDWARE**

ActiveFloor ha sviluppato vari tipi di soluzioni interattive, che incoraggiano il movimento e ti sfidano a un nuovo modo di imparare.

Ogni modello soddisfa esigenze diverse, quindi tutti i modelli possono adattarsi proprio quando e dove ne hai bisogno.



IL MODELLO STANDARD CHE ARRIVA
PER SODDISFARE ESIGENZE DIVERSE



IL MODELLO A SOFFITTO
CHE CREA UNA PARETE
INTERATTIVA



IL MODELLO MOBILE
PER CHI CERCA LA
FLESSIBILITA' AL MASSIMO



ACTIVE FLOOR



ActiveFloor ONE

ActiveFloor ONE è la soluzione ideale per asili nido e scuole primarie.

Rispetto a PRO2 e MAX2, la soluzione ONE ha un pavimento più piccolo in termini di dimensioni fisiche e i bambini più piccoli avranno una buona visione d'insieme del pavimento.

PER L'INFANZIA



SOLUZIONE IDEALE PER

- @ Scuole materne
- @ Centri diurni
- @ Bambini sotto i 6 anni
- @ Piccole stanze

SPECIFICHE

Dimensioni 35 x 32 x 32 cm

Altezza del soffitto 2,2 - 3,0 m

Dimensione massima del pavimento 3.2 x 2.0 mt.



ActiveFloor PRO2

ActiveFloor PRO2 offre una proiezione più grande di ActiveFloor ONE ed è quindi la soluzione ideale per scuole, biblioteche e per varie strutture di pre e doposcuola e bambini di età superiore ai 6 anni.



PERFETTO PER LE SCUOLE!



SOLUZIONE IDEALE PER

- @ Scuole
- @ Biblioteche e musei
- @ Ospedali
- @ Prima e dopo la scuola Programmi

SPECIFICHE

Dimensioni 44,5 x 42 x 42 cm

Altezza del soffitto 2,8 - 3,2 m

Dimensione massima del pavimento 3.5 x 2.2 mt.





ACTIVE FLOOR

læs selv

Mer

abc





ActiveFloor MAX2

ActiveFloor MAX2 ti offre un pavimento più grande del PRO2. Possiede inoltre una maggiore intensità luminosa ed è quindi la soluzione ideale per ambienti luminosi, dove non c'è possibilità di oscurare la luce.

SE VUOI UN
PIANO PIÙ GRANDE!



SOLUZIONE IDEALE PER

- @ Camere luminose
- @ Camere ampie con soffitti alti
- @ Scuole, biblioteche e ospedali
- @ Prima e dopo la scuola

SPECIFICHE

Box 44,5 x 42 x 42 cm

Altezza soffitto 2,8 - 4,2 m

Dimensioni massime del pavimento 4,8 x 3,0 m



ActiveFloor

Flat

ActiveFloor FLAT è il nostro nuovo modello ed è ideale per ambienti con soffitti bassi. Con ActiveFloor FLAT ottieni comunque il grande pavimento interattivo, perché ha le stesse dimensioni del pavimento di un PRO2. Quindi, se il soffitto è basso, investi in un ActiveFloor FLAT.

PERFETTO CON BASSO
SOFFITTO



SOLUZIONE IDEALE PER

- @ Scuole
- @ Biblioteche e musei
- @ Camera con soffitti bassi
- @ Prima e dopo la scuola

SPECIFICHE

Box 16 x 59 x 59 cm

Altezza soffitto 2,2 - 3,2 m

Dimensioni massime del pavimento 3,5 x 2,2 m



ACTIVE FLOOR



ActiveFloor GIGA

Vuoi rendere la palestra un luogo ancora più attraente?

Con la nostra nuova fotocamera è ora possibile rendere tutto molto più grande! Ora puoi avere ActiveFloor in palestra - gioca a tutti i giochi che già conosci dai modelli normali - ma ora i giochi sono semplicemente giganteschi!

SE VUOI UN
PAVIMENTO GIGANTICO!



SOLUZIONE IDEALE PER

- @ Palestra
- @ Arena sportiva
- @ Camere ampie con soffitti alti
- @ Prima e dopo la scuola

SPECIFICHE

Box 60 x 60 x 60 cm
Altezza soffitto 3,5 - 6,0 m
Dimensioni massime del pavimento 6,4 x 4,0 m





ActiveFloor MOBILE MAX

ActiveFloor MobileMax è la soluzione perfetta a 360 gradi se si desidera regolare l'altezza per consentire diverse dimensioni del pavimento. Inoltre si sposta facilmente all'interno e tra le posizioni.

NUOVO!



SOLUZIONE IDEALE PER

- @ In movimento
- @ Camere multiple
Scuole e Biblioteche
- @ Applicazioni da
tavolo

SPECIFICHE

Box 100 x 43 x 55 cm

Dimensioni massime del pavimento 3,5 x 2,2 m





ACTIVE FLOOR

2010



ActiveFloor SPORTSWALL

Immagina una parete interattiva con molti diversi sport e giochi di attività che possono essere utilizzati per l'allenamento fisico o l'insegnamento e in cui usi le palline per giocare. Questo prodotto interattivo è perfetto per l'apprendimento fisico, ma può anche essere facilmente utilizzato per una lezione regolare in tutte le materie.



SOLUZIONE IDEALE PER

- @ Palestra
- @ Stadio
- @ Fitness e Crossfit

SPECIFICHE

Box 29 x 45,5 x 42,5 cm
Distanza dal muro 2,2 - 6,0 m
Dimensioni massime della parete 4,2 x 2,6 m



