



iGrid spil

Run and fun spil

SPEED GAME

Speedgame (1 spiller / +6 år)

Spilleren skal hoppe på cirklerne på spillepladen i alfabetisk rækkefølge – A, B, C... Når hele alfabetet er igennem, startes der automatisk forfra igen. Tempoet øges hele tiden. Det gælder om at nå så langt som muligt – altså flest mulige point. Trædes der på et forkert felt er spillet slut. Når spillet er slut, kan scoren gemmes på iCard ved at føre dette forbi kortlæseren under skærmen.

Træner: Reaktion, koncentration, balance og alfabetet.

Multisteping (1/2 spillere / +9 år)

Spilleren/spillerne har hvert sit tal i højre og venstre side. Tallet går op i et af de tal, der vises på spillepladen (eks. 2 går op i 8 eller 3 går op i 12) Det gælder nu om at hoppe på det felt som ens tal går op i. Vær opmærksom på at dit tal skifter undervejs. Er spilleren ikke hurtig nok vil lyssignalet ændre sig fra grønt til gult og til sidst rødt, og spillet er slut. Når spillet er slut, kan scoren gemmes på iCard ved at føre dette forbi kortlæseren under skærmen.

Træner: Reaktion, koncentration, balance og matematik.

ANIMAL PUZZLE

Animal Puzzle (1 spiller / +4 år)

Spilleren skal iagttage et dyr med øre, hale og en genstand på skærmen. Efter kort tid skifter skærmen til felter der viser 9 forskellige billeder. Spilleren skal nu huske og vælge de 3 felter, som relaterer til det tidligere billede. Rigtigt valg belønnes med en grøn smiley. Forkert valg giver en rød, sur smiley. Scoren kan gemmes på iCard ved at føre dette forbi kortlæseren under skærmen. Der er 9 runder i spillet. Træner: Hukommelse og genkendelse af farver og former.

RUNEX

Runex (1-100 spillere / +4 år) Run and fun spil

Runex er et løbespil på tid. Spillerne skal løbe banen igennem i den rækkefølge, der er vist på skærmen (Altid samme bane). Tiden startes når iCard føres forbi kortlæseren på den første post og stopper automatisk, når den sidste post er registreret. Tiden vises på skærmen, når iCard føres forbi kortlæseren under skærmen. Når den første spiller er i gang kan den næste starte. Der er ingen begrænsning på antallet af spillere på banen.

Træner: Hurtighed og smidighed.

SMARATHON

Smarathon (1-100 spillere / +4 år) Run and fun spil

Smarathon er et huske og løbespil. Spilleren starter spillet ved at føre sit iCard forbi kortlæseren under skærmen. Der vises nu en bane med 9 forskellige symboler (eks. træ, hus, grotte vej osv.) Symbolerne skal nu findes i den rigtige rækkefølge bag det grønne bælte på iPost. Så snart en spiller er i gang kan den næste spiller føre sit iCard forbi kortlæseren og se sin egen bane. En spiller kan hele tiden få vist sin egen bane ved at føre sit iCard forbi kortlæseren under skærmen. Den der gennemfører sin bane hurtigst har vundet. Træner: Kondition, hukommelse og koordinering.

POSTRUNNER

PostRunner (1-9 spillere / +4 år) Run and fun spil

PostRunner er et løbespil. Spillet starter ved, at alle dem der ønsker at deltage, vælger sig hver en spiller på skærmen. For at vælge spilleren føres iCard forbi kortlæseren under skærmen. Når alle er tilmeldt og klar startes spillet. Alle får nu den samme bane vist, og det gælder nu om at komme hurtigst rundt til alle iPost i vilkårlig rækkefølge. Den der kommer hurtigst rundt har vundet spillet. Når spillet er slut vises alle tider på skærmen. Træner: Kondition og reaktion.

POINT COLLECTION

Pointcollection (1/Hold / +7 år) Run and fun spil

Pointcollection er et regnespil. Spillet starter ved, at alle dem der ønsker at deltage vælger sig hver en spiller på skærmen. For at vælge spilleren føres iCard forbi kortlæseren under skærmen. Når alle er tilmeldt og klar startes spillet. Der kan være en eller flere spillere på samme hold. Spilleren/Spillerne får opgaven at samle et givent antal point (eks. 38). De 9 iPost har hver sin værdi (eks. +9, +5, -3 osv.) Tallene findes ved at dreje det grønne bælte midt på iPost til der fremkommer et symbol med 3 tal. Det er altid det gule tal, der spilles med. Ønskes tallet føres iCard forbi kortlæseren og tallet er registreret. Derefter løbes videre til den næste iPost. På den måde samles det ønskede antal point – er spilleren kommet over det ønskede tal, skal der findes minus tal. Mangler spilleren et point, der ikke findes på en af de 9 iPost, skal tallet findes ved at benytte flere poster (eks. Tallet 2 findes ved at tage 7 – 5). Træner: Hukommelse og matematik.

SMART TRACK

Smart track (1-9 spillere / +4 år) Run and fun spil

Smart track er et huske og løbespil. Spillet starter ved, at alle dem der ønsker at deltage vælger sig hver en spiller på skærmen. For at vælge spilleren føres iCard forbi kortlæseren under skærmen. Når alle er tilmeldt og klar startes spillet. Alle får nu den samme bane vist, og det gælder nu om at samle symbolerne på iPost hurtigst muligt i den rigtige rækkefølge. Symbolerne (eks. Bjerg, tårn, vandløb osv.) findes på iPost bag det grønne bælte. Spilleren samler symbolet ved at føre sit iCard forbi kortlæseren på iPost. Når alle spillere er igennem banen sluttet spillet og tiderne vises på skærmen. Træner: Kondition, hukommelse og koordinering.

ICard (Nødvendigt for at bruge Smartus)

iCard er dit helt personlige Smartus plastikkort, det giver dig mulighed for at lege på Smartus banen. iCard opsamler de tider og de point, du får i spillene. Derefter kan du se dine personlige rekorder og sammenligne dine tider og point med dine venner på www.smartus.com. Her har du også mulighed for at opsætte din egen profil på kortet, så det bliver endnu mere personligt.