

## ПО для интерактивной песочницы

Игра "Природа" позволяет детям создавать свой собственный ландшафт, меняя высоту песка. С помощью системы из датчиков глубины и проектора, висящей над детской песочницей, можно создавать различные типы ландшафта - от воды до горной поверхности. Дети могут создавать вулканы, делая конусную горку и выкапывая ямку посередине.

Игра "Природа" предоставляет возможность детям изучать и экспериментировать с различными элементами природы, а также позволяет развивать их воображение и творческие способности.



### Топографическая карта

Игра "Топографическая карта" использует систему из датчиков глубины и проектора, висящей над детской песочницей, для создания топографической карты. В зависимости от высоты песка, меняется его цвет, похоже на цветовую схему топографических карт. Дети могут создавать различные рельефы песка, исследуя, как меняется цвет, когда они изменяют высоту песка. Игра помогает детям изучать географию и топографию, а также учиться читать топографические карты. Эта игра позволяет детям развивать свои навыки наблюдения, логического мышления и анализа данных. Она также может использоваться для обучения детей основам геологии и геоморфологии, что делает ее важным инструментом в образовательном процессе.

### Цветная пустыня

Игра "Цветная пустыня" использует систему из датчиков глубины и проектора, висящей над детской песочницей, для создания картины, состоящей из 3х цветов. В зависимости от высоты песка, меняется его цвет, что позволяет детям создавать уникальные и красочные картинки. Дети могут создавать различные формы и рисунки, изменяя высоту песка и наблюдая, как меняются цвета в зависимости от уровня песка.

Игра "Цветная пустыня" помогает детям развивать свои творческие способности и учиться работать с цветом. Она может использоваться для обучения основам цветовой теории и композиции в изобразительном искусстве.

Эта игра предоставляет детям возможность экспериментировать и творить, а также помогает им развивать навыки визуального восприятия и координации движений.

### **Снежная пустыня**

Игра "Снежная пустыня" использует систему из датчиков глубины и проектора, висящей над детской песочницей, для создания заснеженного ландшафта. В зависимости от высоты песка, меняется количество снега на поверхности, похоже на заснеженный ландшафт. Дети могут создавать различные формы и рисунки, изменяя высоту песка и наблюдая, как меняется количество снега на поверхности.

Игра "Снежная пустыня" помогает детям развивать свои творческие способности и учиться работать с цветом и формой. Она может использоваться для обучения основам природы и географии, а также учить детей понимать, как различные факторы могут влиять на ландшафт. Эта игра предоставляет детям возможность экспериментировать и творить, а также помогает им развивать навыки визуального восприятия и координации движений.

### **Космос**

Игра "Космос" использует систему из датчиков глубины и проектора, висящей над детской песочницей, для создания космических композиций. В зависимости от высоты песка, дети могут создавать наложение различных слоев космических изображений, создавая уникальные космические ландшафты.

Игра "Космос" помогает детям развивать свои творческие способности и учиться работать с цветом и формой. Она может использоваться для обучения основам астрономии и космоса, а также помогает детям понимать, как различные элементы космической среды взаимодействуют между собой.

Эта игра предоставляет детям возможность экспериментировать и творить, а также помогает им развивать навыки визуального восприятия и координации движений. Игра "Космос" является прекрасным способом расширения детского воображения и позволяет им создавать свои уникальные миры в пространстве.

### **Защита базы**

Игра "Защита базы" использует систему из датчиков глубины и проектора, висящей над детской песочницей, для создания игрового поля, на котором дети могут защищать свою базу от атакующих танков. Для этого, дети должны присыпать выезжающие танки песком или держать руки над ними, чтобы создавать насыпь достаточной высоты.

В игре есть индикатор здоровья базы, который представлен зеленой полосой, уменьшающейся в зависимости от количества повреждений. Дети могут рассредоточиться по углам песочницы и лопать появляющиеся танки, стараясь защитить свою базу.

Игра "Защита базы" помогает развивать координацию движений, внимательность и реакцию детей. Она также способствует развитию стратегического мышления и умения работать в команде.

Эта игра предоставляет детям возможность ощутить себя в роли героев, защищающих свою базу, и при этом весело провести время в компании друзей.

### **Найди животных**

Игра "Найди животных" использует систему из датчиков глубины и проектора, висящей над детской песочницей, для создания игрового поля. В начале игры, поверхность песка выравнивается по всей площади, после чего воспитатель нажимает на кнопку Старт с помощью мышки или клавиши Enter на клавиатуре или планшете. Дети должны найти и откопать 6 животных, спрятанных в песке.

Как только все животные будут найдены, игру можно начать заново, нажав кнопку Space на клавиатуре или планшете. Перед началом новой игры поверхность песка необходимо выровнять снова.

Игра "Найди животных" помогает развивать внимательность, координацию движений и мелкую моторику у детей. Она также стимулирует детское воображение и интерес к животным. Эта игра предоставляет детям возможность проявить свои навыки поиска и находчивости

### **Воздушные шары**

На песочнице появляются воздушные шары разных цветов, и дети должны быстро реагировать и ловить их руками. Вокруг песочницы расположена рамка определенного цвета, и дети должны лопать только те шары, цвет которых соответствует цвету рамки. За каждый правильно лопнутый шар игроки получают баллы. Время игры ограничено, поэтому дети должны быть быстрыми и внимательными, чтобы набрать как можно больше очков. После окончания игры можно начать заново, выровнив поверхность песка по всей площади песочницы.

### **Циклопы и драконы**

Игра рассчитана на две команды, одна играет за циклопов, другая за драконов. Цель каждой команды - защитить своего персонажа и поймать персонажа противоположной команды. Если циклоп пойман командой драконов, команда драконов получает балл. Если дракон пойман командой циклопов, команда циклопов получает балл.

Игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не наберет достаточное количество очков для победы.

### **Времена года**

Данный режим представляет собой уникальную возможность для детей познакомиться с природными явлениями, связанными со сменой времен года. С помощью песка и датчиков глубины можно создать зимние ландшафты с сугробами и ледяными образованиями, весенние пейзажи с текущей водой и растущей травой, летние пляжи с морским берегом и осенние леса с желтыми и оранжевыми листьями. Дети могут создавать свои уникальные ландшафты и наблюдать, как они меняются в зависимости от времени года.

Носорог, Пес, Тигр, Петух, Рыбка, Кролик, Слон, Кенгуру, и оставшиеся режимы

В этих режимах дети могут использовать песок, чтобы раскрасить и перекрасить рисунки животных, которые уже нарисованы на песочнице. Обычно такие режимы имеют предустановленные рисунки животных, которые дети могут изменять, добавляя свои креативные идеи. Такие режимы позволяют развивать детское воображение, творческие способности и моторику рук.