1. [[[[Cumulativo 60[s], **senior**

Descrizione 🡪 I pulsanti si accendono sequenzialmente e rimangono accesi fino a quando non vengono premuti. L’utente deve cercare di premere il maggior numero di pulsanti possibili nel tempo stabilito.

Tempo 🡪 60[s]

Punteggio 🡪 sale se premuto corretto

Display 1 🡪 tempo

Display 2 🡪 punteggio

Classifica 🡪 punteggio

1. Maratona 300[s], **senior**

Descrizione 🡪 I pulsanti si accendono sequenzialmente e rimangono accesi fino a quando non vengono premuti. L’utente deve cercare di premere il maggior numero di pulsanti possibili nel tempo stabilito.

Tempo 🡪 30[s]

Punteggio 🡪 sale se premuto corretto

Display 1 🡪 tempo

Display 2 🡪 punteggio

Classifica 🡪 punteggio

1. Corsa 50 pulsanti, **senior**

Descrizione 🡪 L’utente deve premere 50 pulsanti in sequenza nel minor tempo possibile.

Tempo 🡪 crescente, fino ad un max di 100 [s] (fino al decimo di secondo)

Fine 🡪 50 pulsanti premuti o superati i 100 [s]

Display 1 🡪pulsanti premuti correttamente

Display 2 🡪 tempo

Classifica 🡪 tempo

1. Stretching angolare (100 pulsanti), **senior**

Descrizione 🡪 I pulsanti angolari si accendono per un tempo limitato per poi spegnersi.

Pulsanti utilizzati 🡪 0, 1, 8, 9

Tempo a disposizione per premere 🡪 1 [s]

Errore del giocatore 🡪 tempo a disposizione per premere diminuisce di 0,05 [s](cumulativo)

Display 1 🡪 numero pulsanti alla rovescia da 100 a 0

Display 2 🡪 punteggio pulsanti premuti corretti

Classifica 🡪 punteggio

1. Tiro a vuoto, **senior**

Pulsanti che lampeggiano FAKE 🡪 stampa “Vuoto”

Stesso del n. 4 🡪 Si utilizzano tutti i bottoni

3 pulsanti centrali (triangolo) entro 1[s] 🡪 salto indietro sulla pedana

Errori 🡪 -5 pt.

1. Test di Legéro o Bleep test, **senior**

Livelli 🡪 10

Bottoni 🡪 30

Livello 1 per bottone 1,4[s] 🡪 livello 10 per bottone 0,5[s]

Mostra 🡪 livello attuale

Fine 🡪 3x errori 🡪 suono incrementa in base agli errori

1. 50 pulsanti temporizzati, **senior**

Pulsanti 🡪 50

Tempo 🡪 1[s] per bottone

Errore 🡪 diminuisce tempo per il bottone

Mostra 🡪 conto alla rovescia bottoni e bottoni corretti

1. Staffetta 4 giocatori, **senior**

Giocatori 🡪 4

Tempo 🡪 30[s] per giocatore

Mostra 🡪 il tempo e i colpi corretti

1. Reazione somma metematica

Pulsante1 🡪 “e”

Pulsante2 🡪 per il tempo da 2-9 [s]

Display1 🡪 addendo1

Display2 🡪 addendo2

Risultato 🡪 bottone da premere

8 addizioni

Punteggio 8/8 🡪 applausi + complimento

1. Tabelline test velocità

Pulsante1 🡪 selezione della tabellina

Display 🡪 mostra tabellina casuale

Risultato 🡪 premere risultato corretto (per più cifre iniserire la sequenza)

Moltiplicazioni 🡪 12

Tempo 🡪 illimitato

1. Stretching angolare (25 pulsanti)

Pulsanti 🡪 25

Display 🡪 mostra conto alla rovescia dei colpi da fare e colpi corretti

Silimile n. 4

1. Stretching angolare (50 pulsanti)

Pulsanti 🡪 50

Stesso del n. 11

1. 25 pulsanti temporizzati, **junior**

Pulsanti 🡪 25

Simile n. 7

1. 50 pulsanti temporizzati, **junior**

Pulsanti 🡪50

Uguale al n. 13

1. Cumulativo 30[s], **junior**

Tempo 🡪 30[s]

Uguale al n. 1

1. Cumulativo 60[s], **junior**

Tempo 🡪 60[s]

Uguale al n. 1

1. Corsa 25 pulsanti, **junior**

Pulsanti 🡪 25

Uguale al n. 3

1. Corsa 50 pulsanti, **junior**

Pulsanti 🡪 50

Uguale al n. 3

1. Maratona 180[s], **junior**

Tempo 🡪 180[s]

Uguale al n. 15

1. Semplice gioco Simon

Gioco 🡪 copiare sequenza mostrata del tabellone

Partenza 🡪 due suoni (BEEP)

Livelli 🡪 1-17

Sequenza 🡪 inizia con 4 bottoni incrementa di 1 all’aumento di livello e **non cambia sequnza**

Fine 🡪 sbagliando o completando il liv. 17

1. Flash test

Pulsante1 🡪 “e”

Pulsante2 🡪 tempo 1-8 (visualizzazione dei bottoni)

Gioco 🡪 casuale max 6 pulsanti

Partenza 🡪 due suoni (BEEP)

Continuare 🡪 premere in qualsiasi ordine i bottoni illuminati

Schemi 🡪 5

Avanzamento 🡪 cambio schema cambia ordine dei pulsanti ma sono uguali

Mostra 🡪 punteggio max e punteggio attuale

1. Anti flash test

Uguale al n. 21 ma per il gioco premere quelli che non si illuminano

1. Reazione veloce

Pulsante1 🡪 “#”

Pulsanti 🡪 premere quelli desiderati per il gioco (max 11)

Pulsante2 🡪 “#”

Giocatore 🡪 determina velocità

Punteggio 🡪 aumenta con pulsanti corretti

Mostra 🡪 tempo e numero bottoni corretti (display superiori)

Schemi 🡪 10 (varia ordine)