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 🡪 300[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]

Tempo di attesa tra un pulsante e il successivo 🡪 1[s]

Pulsante premuto sbagliato 🡪 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**

Descrizione 🡪 I pulsanti si accendono per un tempo limitato per poi spegnersi. Quando l’utente vede un pulsante lampeggiare NON DEVE premerlo. Colpirlo causerà una perdita di 5 punti. Se i tre pulsanti centrali si illuminano l’utente deve fare un passo indietro e salire su una pedana. Se questa azione non viene fatta si perdono 5 punti, tempo di reazione di 1 secondo.

Tempo a disposizione per premere 🡪 1 [s]

Tempo a disposizione per salire sulla pedana 🡪 1[s]

Errore del giocatore 🡪 Se tempo finisce o pulsante sbagliato 🡪 tempo a disposizione pe premere diminuisce di 0,05[s]

🡪Se tempo per salire sulla pedana finisce 🡪 perdita di 5 punti

🡪Se si preme il pulsante lampeggiante 🡪 perdita di 5 punti

Display 1 🡪 numero pulsanti alla rovescia da 100 a 0

Display 2 🡪 punteggio

Classifica 🡪 punteggio

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

Descrizione 🡪 Il test ha 10 livelli (30 pulsanti per livello) con la frequenza variabile da 1.4 a 0.5 secondi al decimo livello. La sequenza viene interrotta se l’utente commette 3 errori consecutivi (mancata pressione o pressione di un bottone sbagliato).

Tempo 🡪 Da 1.4 a 0.5 secondi per bottone in base al livello

Livelli 🡪 10 livelli (30 pulsanti per livello)

Display 1 🡪 Livello corrente

Display 2 🡪 Niente

Classifica 🡪 Livello raggiunto

1. 50 pulsanti temporizzati, **senior**

Descrizione 🡪 50 pulsanti si accendono successivamente ogni secondo. L’utente deve premere il pulsante acceso entro il tempo limite (1 secondo). Se l’utente sbaglia un colpo, la sequenza accelera di 0.05 [s].

Tempo a disposizione per premere 🡪 da 1[s] ad accelerare

Errore del giocatore 🡪 tempo a disposizione per premere diminuisce di 0.05[s](cumulativo)

Display 1 🡪 numero pulsanti alla rovescia da 50 a 0

Display 2 🡪 punteggio pulsanti premuti correttamente

1. Staffetta 4 giocatori, **senior**

Giocatori 🡪 4

Tempo 🡪 30[s] per giocatore

Mostra 🡪 il tempo e i colpi corretti

1. Reazione somma matematica

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)

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]

Tempo di attesa tra un pulsante e il successivo 🡪 1[s]

Pulsante premuto sbagliato 🡪 tempo a disposizione per premere diminuisce di 0,05 [s](cumulativo)

Display 1 🡪 numero pulsanti alla rovescia da 25 a 0

Display 2 🡪 punteggio pulsanti premuti corretti

Classifica 🡪 punteggio

1. Stretching angolare (50 pulsanti)

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]

Tempo di attesa tra un pulsante e il successivo 🡪 1[s]

Pulsante premuto sbagliato 🡪 tempo a disposizione per premere diminuisce di 0,05 [s](cumulativo)

Display 1 🡪 numero pulsanti alla rovescia da 50 a 0

Display 2 🡪 punteggio pulsanti premuti corretti

Classifica 🡪 punteggio

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**

Descrizione 🡪 L’utente deve premere 25 pulsanti in sequenza nel minor tempo possibile (Junior).

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

Fine 🡪 25 pulsanti premuti o raggiunti i 100[s].

Display 1 🡪 tempo

Display 2 🡪 pulsanti premuti correttamente

Classifica 🡪 tempo

1. Corsa 50 pulsanti, **junior**

Descrizione 🡪 L’utente deve premere 25 pulsanti in sequenza nel minor tempo possibile (Junior).

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

Fine 🡪 25 pulsanti premuti o raggiunti i 100[s].

Display 1 🡪 tempo

Display 2 🡪 pulsanti premuti correttamente

Classifica 🡪 tempo

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

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 🡪 180[s]

Punteggio 🡪 sale se premuto corretto

Display 1 🡪 tempo

Display 2 🡪 punteggio

Classifica 🡪 punteggio

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)