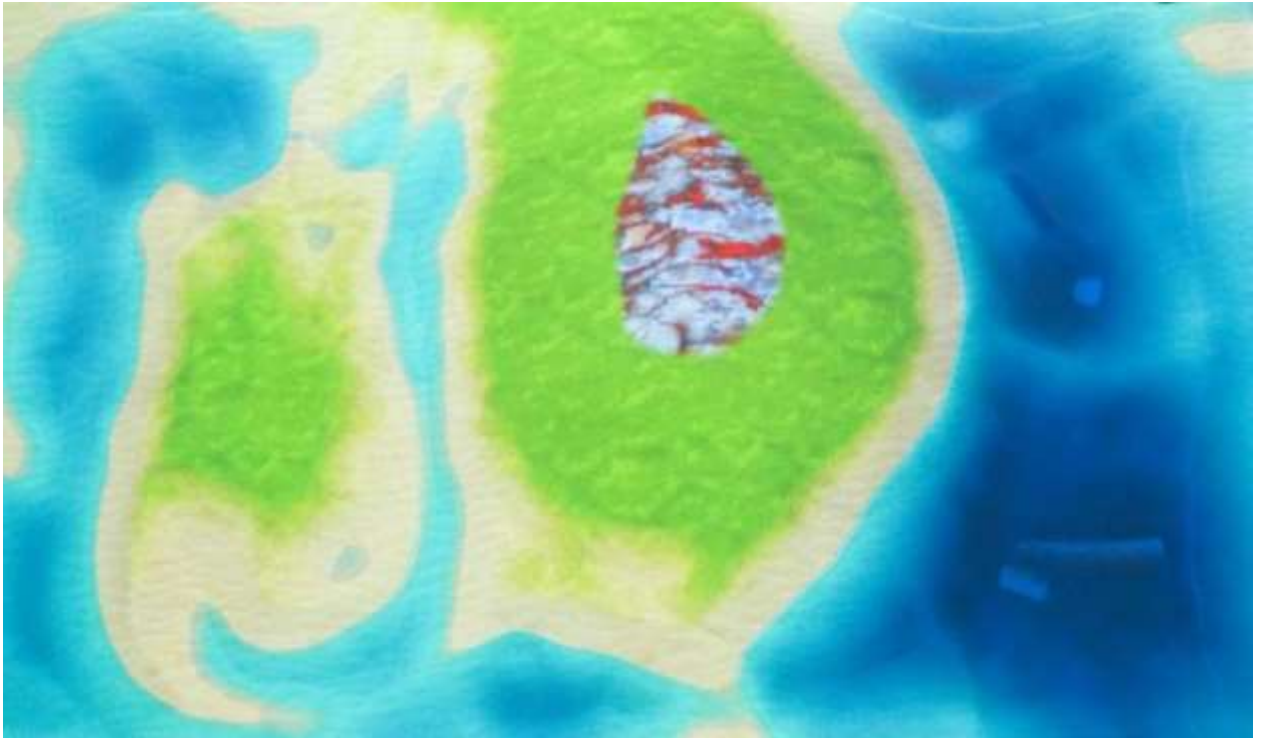


1. Mode "Paysage"



Un analogue du paysage de la Terre est projeté sur le champ de sable. En fonction du relief de la surface que le participant forme (participants) du processus, des rivières peuvent apparaître sur le tableau de sable, mers, lacs, montagnes, collines, steppes, forêts.

Avec une configuration spécifique (gestion) de mode, vous pouvez voir et le désert.

2. Mode "Saisons de l'année"



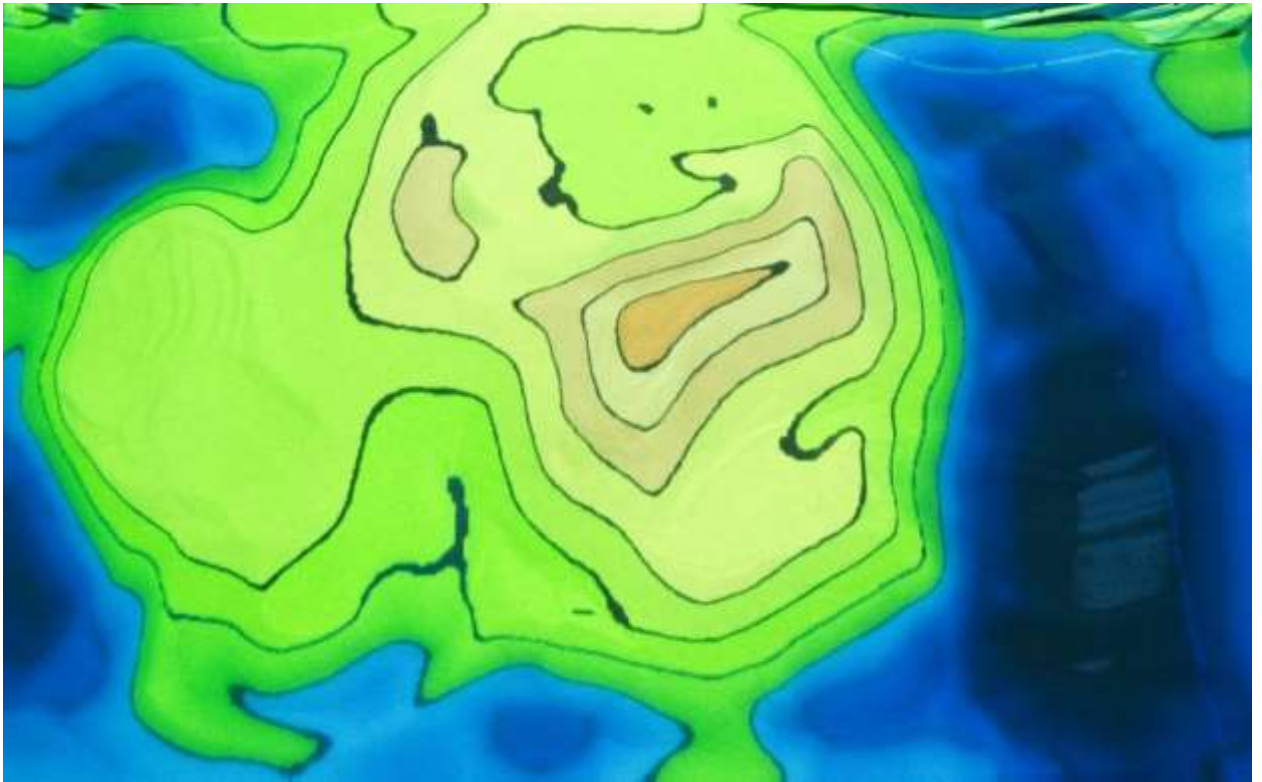
Des scènes de phénomènes naturels de différentes saisons, divisées par mois, sont projetées sur le champ de sable. Il est possible d'ajuster la vitesse et la cyclicité de la diffusion des saisons en fonction de l'objectif pédagogique. La diffusion est accompagnée de sons de la faune.

3. Mode " Volcan"



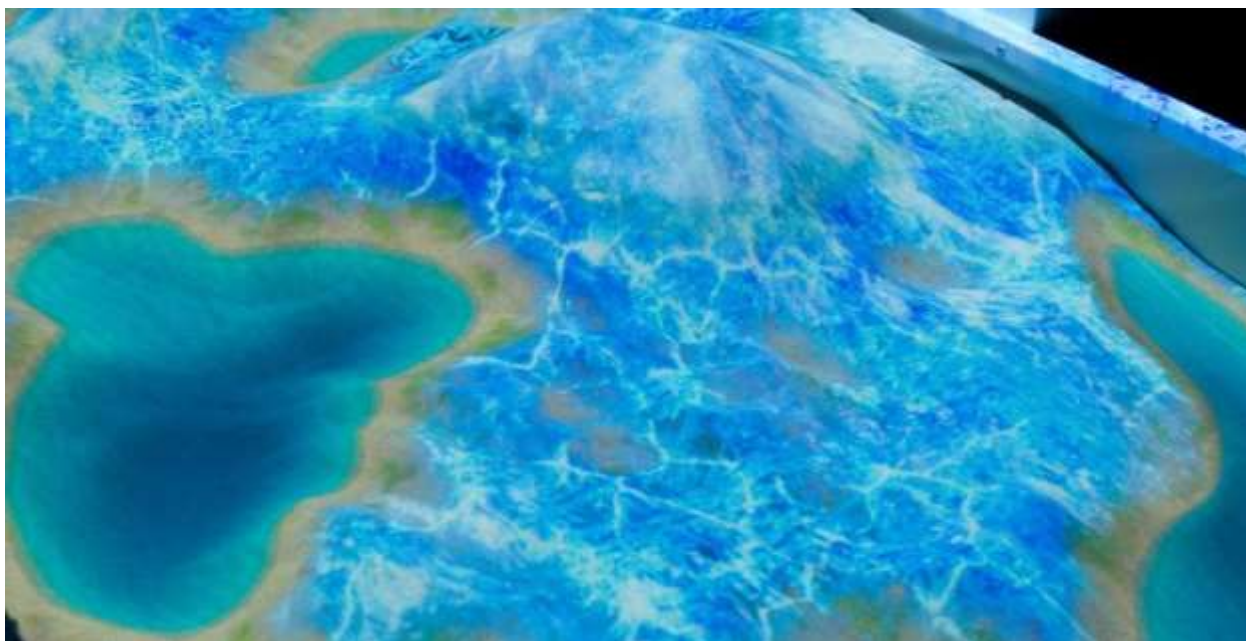
Sur le champ de sable au centre, une montagne doit être construite correctement de forme conique (les proportions sont respectées-le diamètre de la base et hauteur du cône). Le mode Volcan est projeté sur la construction. Et devant les joueurs il y a un processus d'excitation du volcan-la formation et la sortie lave, éjection de cendres.

4. Mode "Topographie"



Des images topographiques sont projetées sur le champ de sable niveaux d'altitude et de profondeur. La richesse de l'image dépend de relief de la surface formée par le (s) participant (s) au processus.

5. Mode "Age de glace"



Sur un champ de sable avec n'importe quel paysage (recommandé d'utiliser initialement, les modes "Paysage", "Océan") projettent un processus qui transforme l'espace de l'eau en glaciation et la terre en neige. Ensuite, l'image est remplacée-le processus de réchauffement est démontré. L'heure de l'âge de glace est réglable dans les paramètres.

6. Mode "Océan: flore et faune"



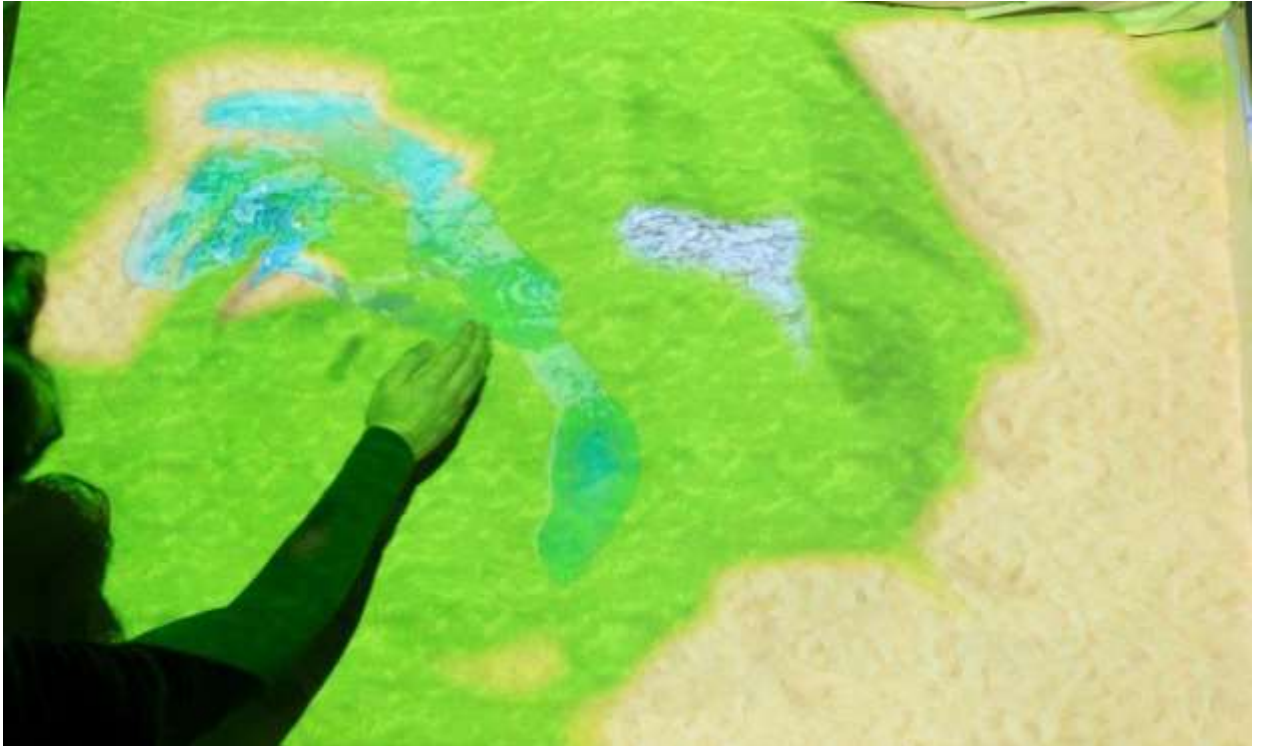
Un analogue du paysage de la Terre est projeté sur le champ de sable. Selon le relief de la surface, qui forme le participant (participants) du processus, sur l'image de sable, il peut y avoir des îles, des capes, des lagunes couvertes de végétation, tout ce qui s'est avéré être en dessous d'un certain niveau – rempli d'eau. Dans l'espace océanique apparaissent certains de ses habitants – poissons, coraux, mollusques, crabes, requins, tortues. Les mouettes volent au-dessus de l'eau et de la terre. Une goélette apparaît. L'image est activement saturée de sons de la nature.

7. Mode "Safari"



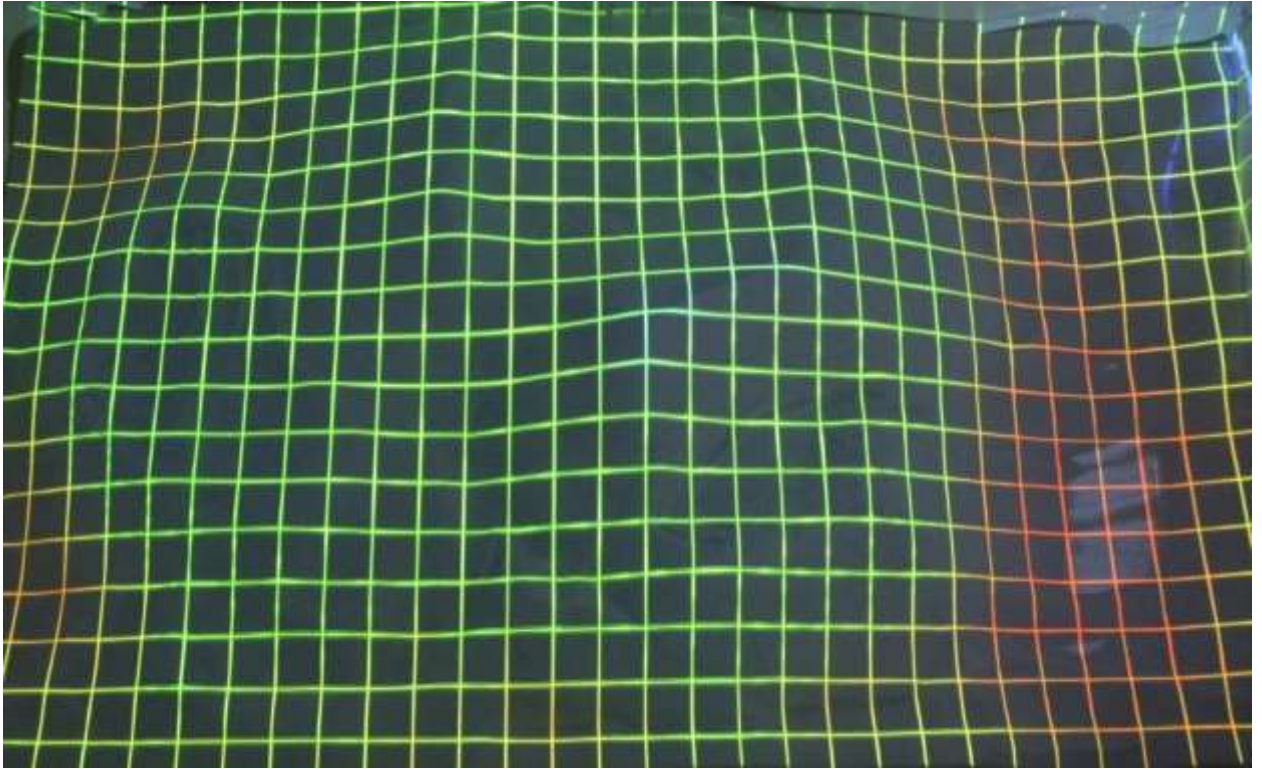
Un paysage de Safari est projeté sur le champ de sable. En fonction de le relief de la surface, qui forme le (s) participant (s) au processus, sur l'image de sable peut apparaître des montagnes, des forêts tropicales, des jungles, des réservoirs. Il y a la végétation des tropiques et des régions subtropicales, des animaux, des oiseaux, des habitants des réservoirs. Zèbres, antilopes, lions, lionnes. Herbivores et prédateurs. Vous pouvez observer la vie et la chasse des animaux. Vous pouvez participer au sauvetage des herbivores des prédateurs. Lorsque le niveau de l'eau change en mode Safari, vous pouvez observer une catastrophe écologique – la mort de la savane. Lorsque l'eau apparaît, la nature se rétablir. L'image est activement saturée de sons de la nature.

8. Mode "Source d'eau"



Un analogue du paysage de la Terre est projeté sur le champ de sable. Selon le relief de la surface, qui forme le(s) participant(s) du processus, des montagnes, des collines, des steppes, des forêts peuvent apparaître sur l'image de sable. À un certain moment de la construction, une source d'eau apparaît dans un endroit arbitraire (le lieu est choisi par un programme informatique), pour lequel le ou les joueurs forment un canal, définissent la direction du courant ou forment un réservoir.

9. Mode "Carreaux"



Sur un champ de sable plat ou en relief, une carreaux est projetée dans différentes variantes.

10. Mode "Formes et couleurs"



Des formes géométriques sont projetées sur le champ de sable - un triangle, un carré, un cercle, un rectangle, peint de différentes couleurs. Au cours des travaux, leur taille et leur nombre peuvent changer. Les formes peuvent être approfondies dans le sable ou surélevées au-dessus de la surface du sable (saupoudrées de sable).

11. Mode "Des ballons"



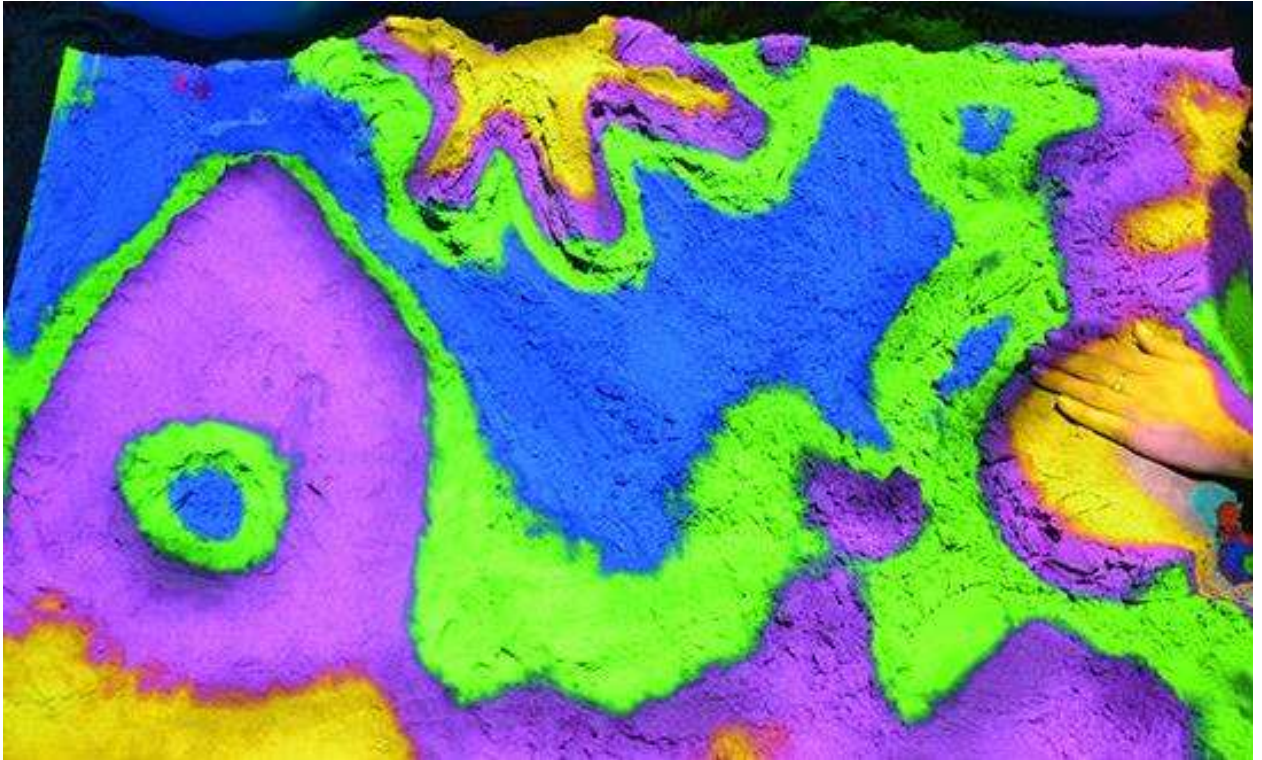
Un champ est projeté sur le sable, bordé par un cadre d'une certaine couleur. Les ballons se déplacent à travers le champ à une vitesse réglable dans le réglage du mode. Leur taille et leur nombre sont déterminés par la complexité du niveau, qui est également réglementée dans les paramètres. La tâche du joueur est d'attraper (réduire) les balles uniquement de la couleur qui correspond à la couleur de la bordure. En cas d'activité réussie conformément au standard de couleur, la balle éclatante rapporte des points au joueur, et en cas d'action erronée, les points sont déduits. Le jeu se poursuit pendant plusieurs sets (de plus en plus difficiles), à la fin de chacun, il y a une animation enrichissante - des feux d'artifice.

12. Mode "Vallée des papillons"



Une histoire fantastique de l'apparition de monstres au sol est projetée sur un champ de sable avec n'importe quel paysage, qui, lorsque les joueurs sont inactifs, brûlent tout sur leur passage. Cependant, lorsque vous pointez vos mains sur des monstres en mouvement, ils sont détruits et les papillons volent hors de leur corps, et des fleurs apparaissent dans les traces de leur mouvement.

13. Mode "Peintre"



Un spectre de couleurs est projeté sur le champ de sable, qui se déploie en palette lorsqu'il est suffisamment approfondi et lorsqu'il s'élève au-dessus de la surface du sable. Le dessin dans ce mode permet de créer divers objets sur le sable et, en ajustant la hauteur du renflement ou la profondeur de l'empreinte, de les peindre de différentes couleurs.

14. Mode " Cyclopes et dragons "



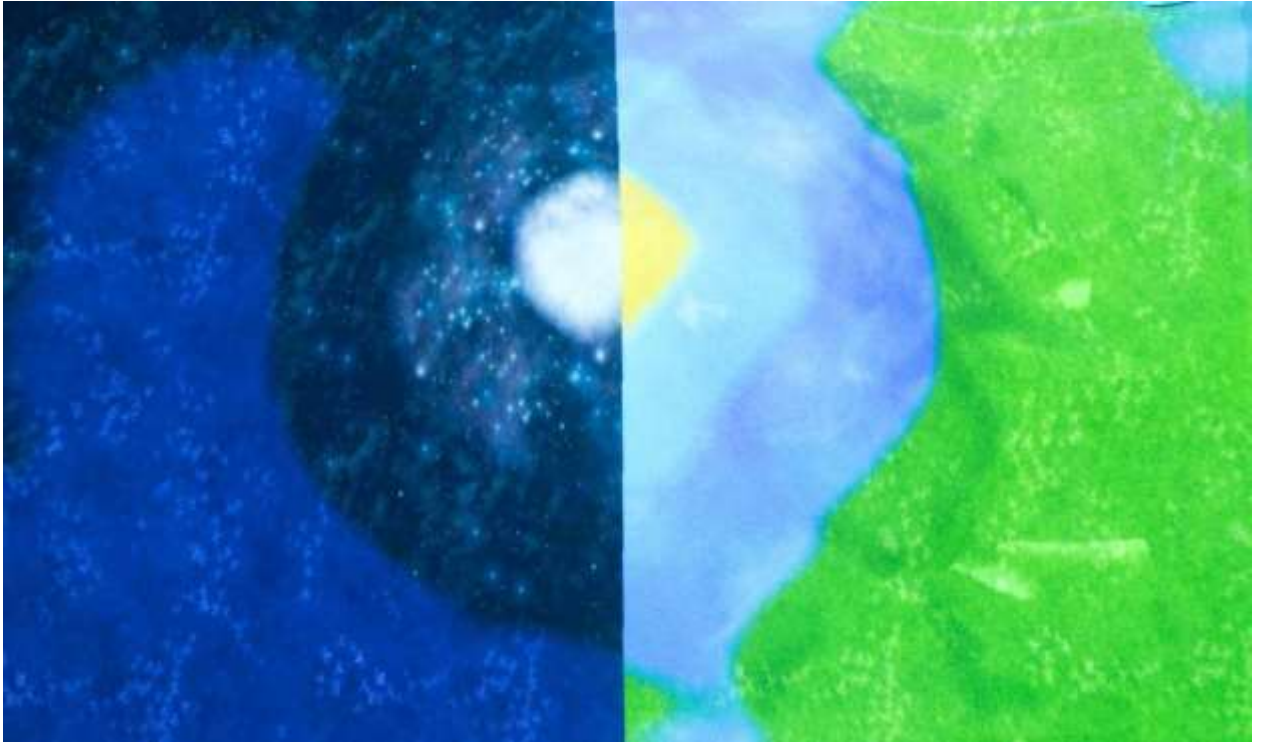
Un bataille des Cyclopes avec des dragons est projeté sur un champ de sable avec n'importe quel paysage. Les joueurs sont invités à se battre pour l'un des héros, trouver des stratégies pour détruire l'ennemi, gagner la bataille. Le régime compte les créatures détruites et attribue la victoire aux survivants. Vous pouvez proposer de protéger votre espace contre les attaques des cyclopes et des dragons.

15. Mode "Défense de la base"



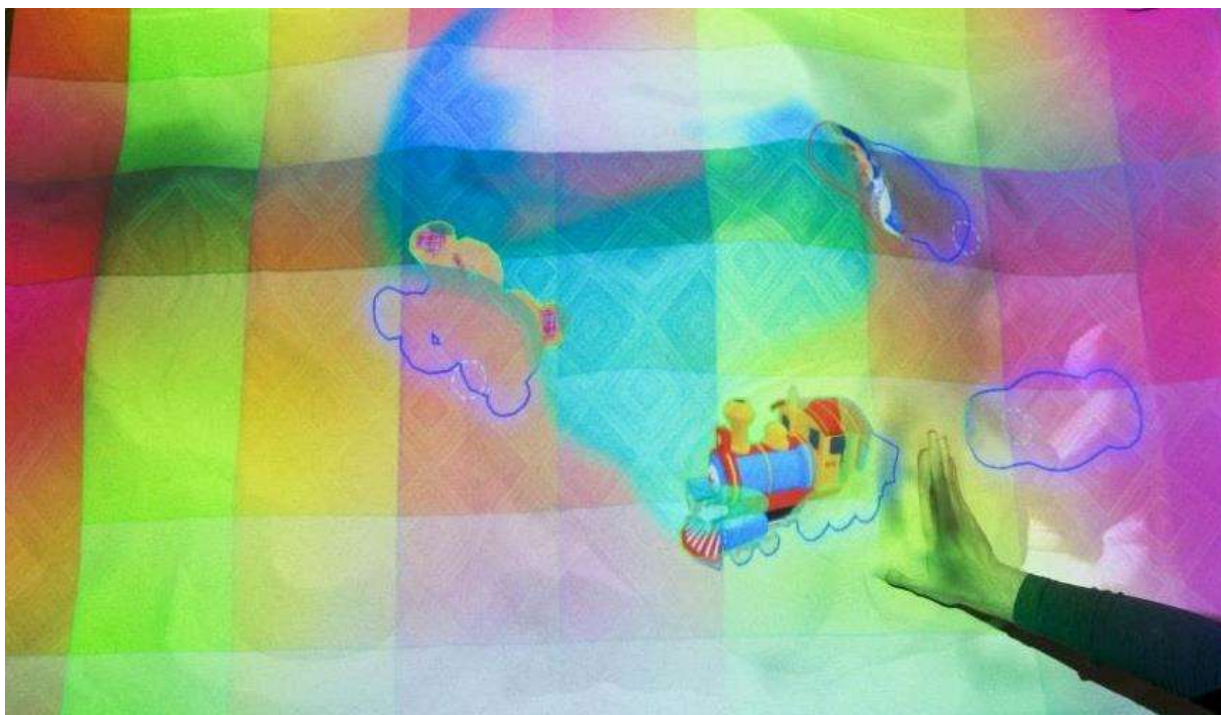
Un jeu de combat est projeté sur un terrain sablonneux avec n'importe quel paysage, ou sur une surface sablonneuse plate, dont le but est de protéger la base, qui est attaquée par des tanks et des hélicoptères. La tâche est de développer une stratégie de lutte et de détruire le plus possible l'équipement d'attaque. Le mode compte les pertes des deux côtés, annonce la défense réussie ou la perte de la base.

16. Mode "Jour et nuit"



Le jour et la nuit sont projetés sur le champ de sable en même temps, ou à leur tour, pour se concentrer sur une seule heure de la journée.

17. Mode " Coloration "



Sur le champ de sable sont projetés les contours des figures et jouets pour enfants. Vous devez choisir l'une des formes pour 'colorier'. La coloration est faite par diverses actions avec du sable dans la zone du contour sélectionné – creuser, verser, creuser et autres. Grâce à ces actions, la figure acquiert un «corps», une coloration, une peinture ornementale, et si la coloration de la figure est terminée, elle «prend vie», commence à bouger.

18. Mode " Dinosaures "



Sur le champ de sable est projeté une image de la période Jurassique – la flore et la faune, la végétation et les dinosaures de différentes espèces. Lorsque vous placez votre paume sur le dinosaure et le déplacez d'un côté à l'autre, une information sur ce type de dinosaure apparaît: son nom, son poids, sa longueur, sa taille, sa Nutrition (herbivore, animal prédateur). Avec l'activation complète des options du mode, il est possible d'observer différentes versions de l'extinction des dinosaures de la surface de la Terre – les attaques de météorites (pluies), le givrage (âge glaciaire), l'activité des volcans, ou l'extinction progressive et prolongée des espèces dans le processus d'évolution et d'adaptation. En fait, ce mode est une petite encyclopédie interactive.

19. Mode " Requins "



L'espace océanique (eau) est projeté sur le champ de sable. Poissons, coraux, mollusques, crabes, tortues y nagent. Algues et autres plantes marines, les restes d'un navire coulé sont visibles au fond. Dès que la bordure du champ de sable devient rouge, c'est un signal qu'un requin tigre apparaîtra bientôt. Le requin est un danger pour les habitants de l'océan, il peut donc être chassé au moyen de certains mouvements (doux: d'un côté à l'autre, vif: de haut en bas). L'image est activement saturée des sons de la nature.