



1 gracz



Wiek 7+



Układanka przesuwana

PRZEWODNIK PO GRZE

O, o! Awatary świetnie się bawią w basenie! Ale potrzebują twojej pomocy. Musisz doprowadzić jednego z nich do wiru wodnego. Umiejętnie przesuwasz i odbijasz swoją postać, ale pamiętaj, że masz ograniczoną liczbę ruchów. Czy odkryjesz algorytm „odbijanego”?



WSPIERA NASTĘPUJĄCE UMIEJĘTNOŚCI POZNAWCZE

WYOBRAŹNIA PRZESTRZENNA

PLANOWANIE

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

LOGIKA

ZASADY

Poruszasz postaciami przy pomocy klawiatury lub myszki. Puszczasz je w danym kierunku – pozostają na tej samej trasie, aż nie zderzą się z krawędzią basenu lub innym obiektem. Podczas tego ruchu nie mogą zmienić kierunku, przez co zadanie jest naprawdę trudne. Celem gry jest doprowadzenie przynajmniej jednej postaci do wiru wodnego. Aby tego dokonać, trzeba myśleć z wyprzedzeniem, a w późniejszych poziomach również strategicznie rozmieszczać pozostałe postaci, aby jedna z nich dotarła do wiru.



POZIOM TRUDNOŚCI

poziom ▾

wizard

master

expert

junior

starter

minimalny wiek >

7

8

9

10

11



KORZYSTANIE Z GRY BUMPIN NA ZAJĘCIACH

Oto kilka inspiracji, jak wykorzystać grę Bumpin na zajęciach z klasą:

Unoszenie się na wodzie i tonięcie: Jako że pierwsze poziomy rozgrywają się na basenie, gdzie awatary dryfują w dmuchanych pontonach, gra może być miłym przerwaniem podczas omawiania, co unosi się na wodzie, a co tonie i dlaczego. Można też zrobić z niej zadanie matematyczne podczas zajęć interaktywnych.

Ruch z poślizgiem: Pokaż uczniom, dlaczego nie jest łatwo się zatrzymać, gdy zostajemy wprawieni w ślizg. Na lekcji wychowania fizycznego zabierz uczniów na zjeżdżalnię, aby mogli poczuć ten sam rodzaj ruchu co postaci w Bumpin.

Wspólnymi siłami: W trudniejszych poziomach Bumpin jednocześnie kontrolujesz więcej postaci i tylko jedna z nich musi dotrzeć do wiru, aby poziom został ukończony. To świetna gra do zabawy w większej grupie – każdy uczeń kontroluje jednego awatara, a dzięki współpracy uczniowie ukończą poziom. Ponieważ muszą współpracować, aby osiągnąć wspólny cel, i nie da się go osiągnąć w pojedynkę, gra podkreśla ważność komunikacji i pracy zespołowej.



CELE EDUKACYJNE

Grając w Bumpin, stawiamy sobie następujące cele:

Myślenie logiczne i matematyczne	• Rozpoznawanie, jak można zastosować matematykę i logiczne myślenie w rozwiązywaniu codziennych problemów. • Rozwiązywanie problemów matematycznych w ważnych życiowych sytuacjach. • Myślenie logiczne i algorytmiczne
Rozwój inicjatywy i odpowiedzialności	Działanie w sposób celowy i efektywny, analizowanie swoich działań oraz wprowadzanie zmian w razie potrzeby.
Radzenie sobie z czasem i przestrzenią	Prawidłowe szacowanie kierunku i zwrotu ruchu.
Umiejętności relacyjne	Współpraca z innymi do osiągnięcia wspólnego celu.

Grając w Bumpin, dążymy do osiągnięcia następujących celów edukacyjnych:

WI ET 4.3 - WI ET 4.2 - WI ET 5.4 - SV ET 1.6 - SV ET 3

