



1 gracz



Wiek 7+



Układanka sekwencyjna

PRZEWODNIK PO GRZE

Jak to jest pomagać smokowi? W *Smokach* prowadzisz między poziomami nie jednego, a pięć smoków, a każdy z nich ma swoją supermoc. Przemieszczaj i przekręcaj magiczne tarcze, aby doprowadzić smocze supermoce do mety. Wystarczy kilka ruchów, aby zawładnąć wiatrem, wodą, ogniem, śniegiem i błyskawicą!



WSPIERA NASTĘPUJĄCE UMIEJĘTNOŚCI POZNAWCZE

WYOBRAŹNIA PRZESTRZENNA

PLANOWANIE

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

LOGIKA

ZASADY

W *Smokach* kierujesz przez kolejne poziomy grupą pięciu smoków, spośród których każdy dysponuje wyjątkową supermocą. Gracz strategicznie przemieszcza i przekręca magiczne tarcze, aby doprowadzić do mety smocze moce: ognia, wody, śniegu, wiatru i błyskawicy. Gra łączy myślenie strategiczne z układanką i zaprojektowana została tak, aby w ciekawy sposób stymulować logikę, planowanie i myślenie przestrzenne.

Smocze moce wędrują w określonych kierunkach, w zależności od rozmieszczenia tarcz. Aby pokonać wyzwanie, gracz musi rozważnie rozplanować sekwencję ruchów i rozmieszczenia tarcz. Błędy na etapie planowania sprawiają, że smocze moce trafią w ślepą uliczkę. Z każdym kolejnym poziomem układanka staje się coraz trudniejsza, wymaga wielu tarcz i kombinacji między supermocami.



POZIOM TRUDNOŚCI



poziom v

wizard

master

expert

junior

starter

minimalny wiek >

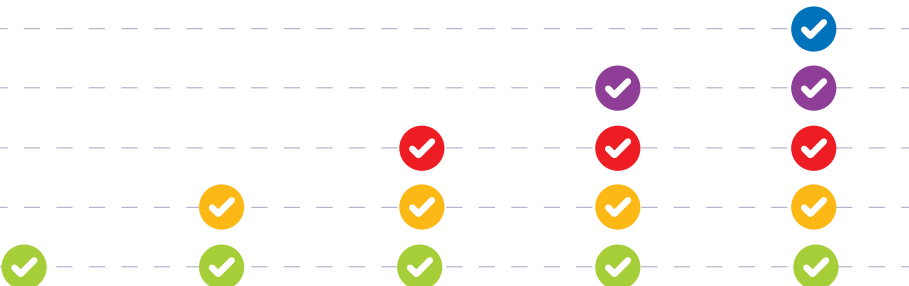
7

8

9

10

11



KORZYSTANIE ZE SMOKÓW NA ZAJĘCIACH

Oto kilka inspiracji, jak wykorzystać *Smoki* na zajęciach z klasą:

Żywioty: Jako że smoki reprezentują moce poszczególnych żywiołów, gra może stanowić punkt wyjścia do nauki o żywiołach naturalnych. Uczniowie poznają moce znane z prawdziwego życia, takie jak błyskawica, woda, ogień i na tej podstawie rozumieją supermoce smoków. To również dobry wstęp do tematów takich jak pogoda, katastrofy naturalne, a nawet elektryczność i energia.

Mitologia i smoki: Zachęć uczniów do poznania jak przedstawione są smoki w różnych kulturach i mitologiach. Mogą eksplorować smoki w legendach i baśniach, a także zaprojektować własnego smoka z unikalnymi mocami i cechami charakterystycznymi. Może być to część większego projektu historycznego lub mitologicznego.

Czy prawdziwe zwierzęta również mają supermoce?: Niech uczniowie porównają moce smoków z mocami prawdziwych zwierząt. Na przykład smoka z mocą błyskawicy można porównać do węgorza elektrycznego, a smok z mocą wody kojarzy się z płazami, które adaptują się do życia w wodzie. Dzięki temu w przyjazny sposób można zgłębić tematy biologii i królestwa zwierząt.

Odbijanie światła: Użyjcie lusterek do odbicia promieni światła lub „mocy”, analogicznie do tego, jak tarcze w Smokach odbijają supermoce. Uczniowie rozmieszczają lusterka tak, aby odbijały światło latarki i dotarły do celu, omijając przeszkody. Zabawa ta wspiera myślenie przestrzenne i umiejętności rozwiązywania problemów.



CELE EDUKACYJNE

Grając w *Smoki*, stawiamy sobie następujące cele:

Wiedza o świecie	Uczniowie badają i doświadczają, jak działają siły takie jak ogień, woda, wiatr i elektryczność w świecie rzeczywistym i w grze, a także jak można je okiełznać.
Rozwiązywanie problemów i myślenie logiczne	Uczniowie planują ruchy w grze, aby strategicznie wykorzystać moce smoków, co pomaga im rozwinąć logiczne myślenie i strategię rozwiązywania problemów.
Myślenie przestrzenne i rozumowanie matematyczne	Z pomocą unikania przeszkód i kierowania supermocami gra zachęca uczniów do rozwoju umiejętności przestrzennych i matematycznych.
Kreatywność i ekspresja	Projektując własnego smoka lub wymyślając historię, uczniowie rozwijają kreatywność i zdolność ekspresji.
Współpraca i komunikacja	Uczniowie uczą się efektywnej pracy grupowej przez kooperacyjną grę, tworzenie strategii i koordynowanie ruchami supermocy, aby ukończyć poszczególne poziomy.



Grając w *Smoki*, dążymy do osiągnięcia następujących celów edukacyjnych:

WT ET 1.16 WI ET 3.7 LL ET 4
WI ET 4.3 WI ET 5.1