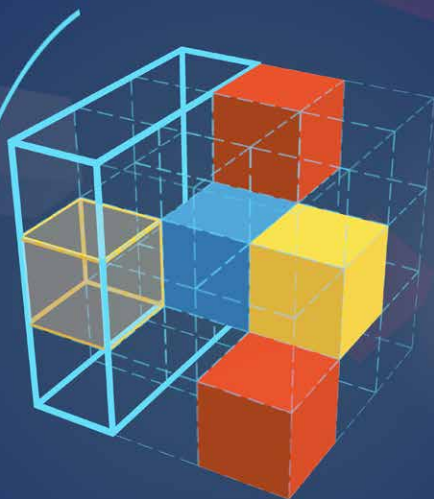




2 graczy



Wiek 6+



Mieszmasz: kostka
Rubika + kółko
i krzyżyk

PRZEWODNIK PO GRZE

Ekscytująca mieszanka kostki Rubika z grą w kółko i krzyżyk. Umieszczaj klocki w obracającym się sześciannie, ułóż 3 w rzędzie jako pierwszy i... wygraj grę! A może by tak dodatkowe utrudnienie? Spróbuj sześciannu 4x4x4 a nawet 5x5x5!



WSPIERA NASTĘPUJĄCE UMIEJĘTNOŚCI POZNAWCZE

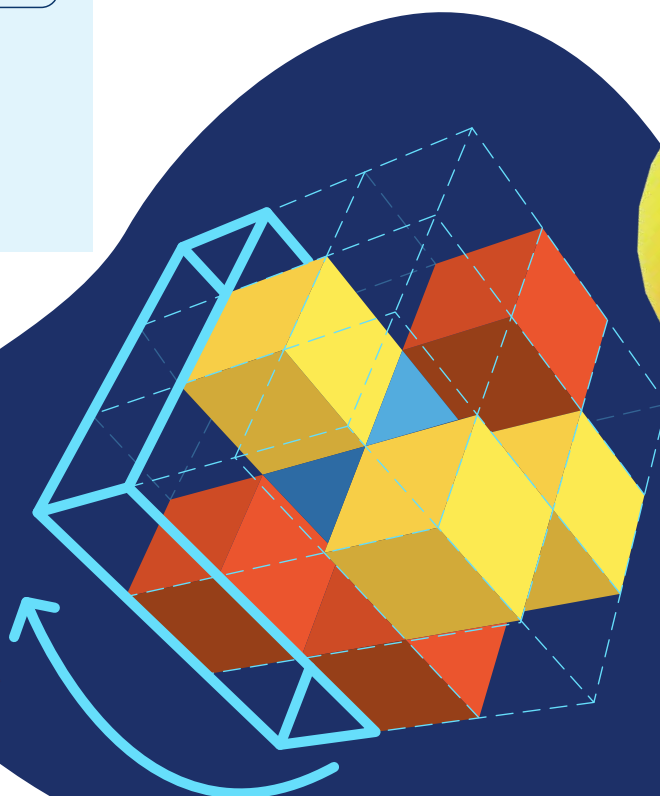
WYOBRAŹNIA PRZESTRZENNA

PLANOWANIE

LOGIKA

ZASADY

Same zasady łatwo zrozumieć, ale gra stanowi nie lada wyzwanie. Jej celem jest ułożyć 3 klocki w rzędzie wewnątrz wirtualnego sześciannu. Potrzeba do tego rozumowania przestrzennego, można jednak skorzystać z ułatwienia w postaci przydatnego przycisku do obracania sześciannu, aby uzyskać widok od przodu. Z każdym ruchem warstwa sześciannu również przesuwa się, a kierunek kolejnego przesunięcia wskazuje strzałka, dzięki czemu można zaplanować swój ruch z wyprzedzeniem. Trzeba zatem łączyć obroty kostki Rubika z wyzwaniami gry w kółko i krzyżyk. Dla ciebie za proste? Wybierz sześciann 4x4x4 albo 5x5x5 – wtedy już nie będzie tak łatwo!



KORZYSTANIE Z GRY SZACHY NA BOISKU NA ZAJĘCIACH

Cube Clash to angażujące połączenie kostki Rubika z grą w kółko i krzyżyk. Aby wygrać, musisz jako pierwszy ułożyć 3 klocki w rzędzie. Brzmi łatwo, ale z każdym ruchem warstwa sześcianu przesuwa się w pewnym kierunku, jak w prawdziwej kostce Rubika. W grze łączy się sporo kombinowania przestrzennego z klasycznymi regułami gry w kółko i krzyżyk, co sprawia, że Cube Clash stanowi wymagającą łamigłówkę dla dwóch graczy.

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

Orientacja przestrzenna: Ponieważ Cube Clash wymaga dobrej orientacji przestrzennej, świetnie sprawdzi się podczas zajęć dotyczących rozwijania tej umiejętności. Można wykorzystać grę w jednym z kącików tematycznych lub zwieńczyć nią całą dzień nauki. Ponieważ to gra dwuosobowa, zapewnia przyjemną końcówkę lekcji, w której uczniowie w ciekawy sposób wdrażają umiejętności przestrzenne do działania.

Kostka Rubika: Gra Cube Clash daje znakomity pretekst do powrotu do klasycznej kostki Rubika. Uczniowie mogą zmierzyć się z jej ułożeniem na przerwie lub pod koniec dnia. Warto omówić z nimi różne strategie i pokazać, które działają, a które nie.

Cube Duel i CUBIQ: Jeśli w klasie są wielbielece Cube Clash, można pokazać im również Cube Duel i CUBIQ. Te analogowe łamigłówki SmartGames stanowią kolejne wyzwanie w zakresie rozumowania przestrzennego i będą doskonałym dodatkiem do kącika tematycznego z łamigłówkami.



WSKAZÓWKA

Pobierz naszą drabinę turniejową i zorganizuj w klasie turniej Cube Clash!

CELE EDUKACYJNE

Grając w Cube Clash, stawiamy sobie następujące cele:

Myślenie logiczne i matematyczne	- Rozpoznawanie, jak można zastosować matematykę i logiczne myślenie w rozwiązywaniu codziennych problemów. - Myślenie logiczne i algorytmiczne.
Radzenie sobie z czasem i przestrzenią	Prawidłowe szacowanie kierunku i zwrotu ruchu.

Grając w Cube Clash, dążymy do osiągnięcia następujących celów edukacyjnych:

WI ET 4.3 - WI ET 4.2 - WI ET 5.4 - MV ET 4.4