



MASTER 9

DREAM KITTEN



1 gracz



Wiek 6+



Układanka sekwencyjna

PRZEWODNIK PO GRZE

Twój kotek śni o szczurach, owcach, rybach, pingwinach i słoniach. Jaka jest Twoja misja? Sterować postacią kotka i odprowadzić wszystkie zwierzęta na ich miejsce. Z każdym skokiem kota zwierzęta odsuwają się. Uważnie zaplanuj każdy skok i unikaj chaosu wśród zwierząt.



WSPIERA NASTĘPUJĄCE UMIEJĘTNOŚCI POZNAWCZE

WYOBRAŹNIA PRZESTRZENNA

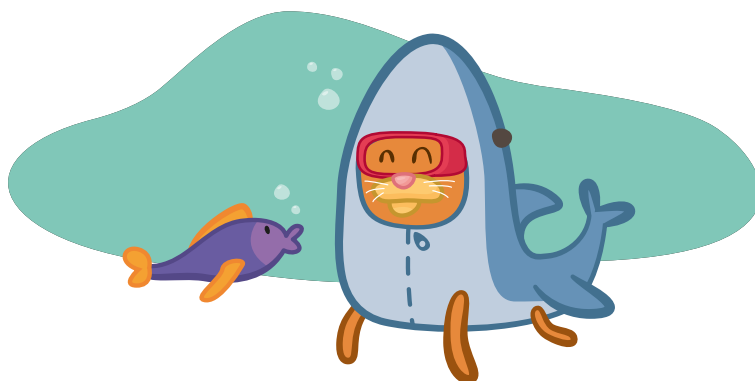
PLANOWANIE

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

KONCENTRACJA

ZASADY

Poruszasz kotem przy pomocy klawiatury lub myszki. Za każdym razem kot może poruszać się tylko o jedno pole. Gdy kot dociera do innego zwierzęcia, zwierzę to z automatu skacze pionowo lub poziomo. Gracz musi strategicznie sterować kotem, aby drugi zwierzątko wskoczył na właściwe pole. Wygrywasz, gdy wszystkie zwierzęta są na odpowiednich kafelkach. Uwaga, żeby było trudniej, w kolejnych poziomach gracz steruje różnymi zwierzętami. Nie wszystkie z nich przemieszczają się o jeden kafelek – niektóre mają inne wzory poruszania się, które gracz sam musi odkryć i zastosować. Gdy zwierzę jest na krawędzi planszy i nie może wykonać kolejnego ruchu, poziom należy rozpocząć od nowa – co robi się coraz trudniejsze z każdym kolejnym poziomem.



POZIOM TRUDNOŚCI

poziom ▾

wizard

master

expert

junior

starter

minimalny wiek >

6

7

8

9

10



KORZYSTANIE Z GRY ŚPIJ KOTECZKU, ŚPIJ NA ZAJĘCIACH

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

O czym śnisz?: Po zagraniu w Dream Kitten warto przedyskutować z klasą temat snów. O czym śnią uczniowie? W zależności od założonego celu, uczniowie mogą opowiedzieć, napisać, odegrać albo narysować swoje sny. To bardzo dobry wstęp do zajęć artystycznych lub nauki języka.

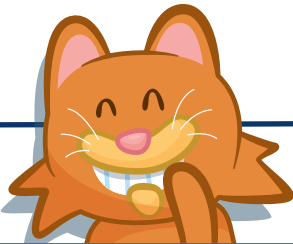
Nauka o zwierzętach: Ponieważ w grze mamy do czynienia z różnymi zwierzętami i sposobami, w jakie się poruszają, może być ona punktem wyjścia do dalszej eksploracji, na przykład podczas spaceru w okolicy czy po lesie. Powiedz uczniom, aby zwrócili uwagę, jak poruszają się różne zwierzęta, np. szybko

drepczące owady i ociągające się ślimaki. Grę Dream Kitten można wykorzystać jako wstęp do przejścia ze świata wyobraźni do rzeczywistości.

Rozwiązywanie problemów: Dream Kitten to idealna gra do wykorzystania w kąciek tematycznym o rozwiązywaniu problemów, a także na matematyce, gdy mowa jest o dodawaniu i odejmowaniu. W grze gracze czasami napotykają złożony problem. Oceniając sytuację i planując ruchy kota, gracze mogą szybciej znaleźć rozwiązanie. Dream Kitten zdecydowanie nadaje się do ćwiczenia i uczenia różnych strategii rozwiązywania problemów.

CELE EDUKACYJNE

Grając w Dream Kitten, 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	Celowe i skuteczne działanie, refleksja i dopasowywanie do tego, co się sprawdza.
Radzenie sobie z czasem i przestrzenią	Prawidłowe szacowanie kierunku i zwrotu ruchu.
Znajomość przyrody	Zaobserwujcie, zbadać i zidentyfikujcie najczęściej pojawiające się organizmy.

Grając w Dream Kitten, dążymy do osiągnięcia następujących celów edukacyjnych:

WI ET 4.3 - WI ET 4.2 - WI ET 5.4 - MV ET 4.4 - WT ET 1.3

