



HISTORY ATTACKS!



1 gracz



Wiek 6+



Ruchomy labirynt

PRZEWODNIK PO GRZE

Celem gry jest bezpieczne dotarcie na drugi koniec planszy, unikając zderzenia z przeciwnikiem. Sterujesz postacią za pomocą myszki lub klawiszy strzałek (ustawienia można dostosować na ekranie pauzy), a na tabletach – dotykowo. Można poruszać się tylko po wyznaczonych polach. Jedyne możliwe ruchy to w górę, w dół i w prawo – ruch w lewo jest niedozwolony.



WSPIERA NASTĘPUJĄCE UMIEJĘTNOŚCI POZNAWCZE

PLANOWANIE

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

WYOBRAŻNIA PRZESTRZENNA

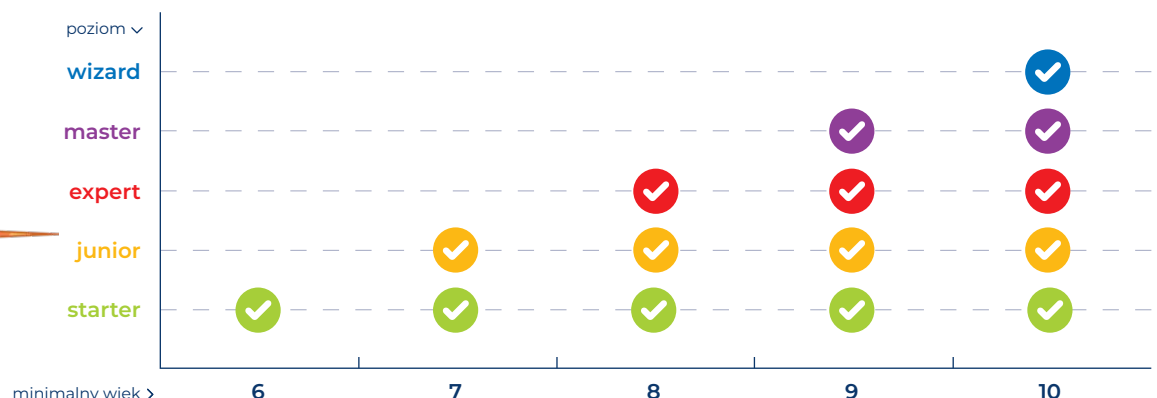
KONCENTRACJA

ZASADY

Uwaga! Każdy twój ruch oznacza, że przeciwnik przesuwa się o jedno pole w lewo. Czasem na planszy znajdują się przeszkody – aby przejść dalej, przeciwnicy muszą je najpierw zniszczyć. Pamiętaj jednak, że gdy tylko dotrą do lewej krawędzi planszy, pojawią się ponownie po prawej stronie!

Aby bezpiecznie dotrzeć do celu, musisz przewidywać, które pola zajmą przeciwnicy, i starać się ich omijać. Jeśli tego dokonasz, szybko zaplanuj drogę do wyjścia. Brzmi prosto, ale wyższe poziomy stawiają coraz bardziej skomplikowane wyzwania. Pojawiają się w nich dodatkowe utrudnienia, np. pola katapultujące postaci (twoją lub przeciwnika) do przodu lub w bok.

POZIOM TRUDNOŚCI



KORZYSTANIE Z GRY HISTORY ATTACKS NA ZAJĘCIACH

Gra History Attacks, jak sama nazwa wskazuje, dobrze wpisuje się w lekcje historii. W zależności od wybranego poziomu gra toczy się w czasach prehistorycznych, starożytności, klasycznym antyku lub w średniowieczu. Choć narracja wprowadzająca w poziom to fikcja, w otoczeniu da się rozpoznać charakterystyczne budowle i ubrania z różnych epok. Właśnie to czyni History Attacks idealną pomocą edukacyjną na lekcjach tego przedmiotu.

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

Eksploracja: Wykorzystaj grę jako wprowadzenie do lekcji historii. Zwróć uwagę graczy na budowlę i odzież zarówno w filmiku wprowadzającym, jak i w samej grze. To dobry punkt wyjścia do dyskusji o zwyczajach i stylach z minionych epok.

Kąki tematyczne: Gra History Attacks idealnie nadaje się do wykorzystania w kąciach tematycznych, jako że można w nią grać na różnych urządzeniach (tablet i komputer stacjonarny). Jeśli jeden z kąci dotyczy historii, niech uczniowie, grając w tę grę, połączą logiczne myślenie z rozpoznawaniem stylu historycznych.



Odgrywanie ról: A może by tak przenieść zasady gry na boisko lub do sali gimnastycznej? Można odwzorować planszę z gry lub powiększyć ją, by mogło grać więcej osób. Wisienką na torcie byłoby przebranie się uczniów za postaci historyczne – to dopiero pełne doświadczenie History Attacks!

Urozmaicenie: History Attacks może stanowić po prostu urozmaicenie, nie tylko na lekcjach historii. Ktoś szybciej oddał kartkówkę? Niech zagra w History Attacks, ćwicząc logiczne myślenie, a tym samym w przyjemny sposób wzmacniając umiejętności matematyczne.

CELE EDUKACYJNE

Grając w History Attacks, stawiamy sobie następujące cele:

Myślenie logiczne i algorytmiczne	Zastosuj związki warunkowe (jeśli A, to B).
Pojęcie czasu i przestrzeni	- W pojedynkę lub razem przyjmujcie różne pozycje wobec przedmiotów, wskazówek przestrzennych lub ludzi, biorąc pod uwagę ograniczenia przestrzeni. - Szacuj odległości, kierunki i zwroty ruchów, wybieraj te najefektywniejsze.
Orientacja czasowa	Eksploruj wydarzenia z historii i własnego życia, osadzając je w konkretnym czasie.



Grając w History Attacks, dążymy do osiągnięcia następujących celów edukacyjnych:

MV ET 4.4
MM ET 3.5
MM ET 3.6
MM ET 3.7
NE ET 2.6
WI ET 5.3