



# GO GETTER!



1 gracz



Wiek 8+



Układanka sekwencyjna

## PRZEWODNIK PO GRZE

**Go getter!, pierwsza fizyczna układanka SmartGames, powraca, aby rzucić wyzwanie twojemu mózgowi! Ułóż kafelki w odpowiednich miejscach i połącz postaci i miejsca.**



### WSPIERA NASTĘPUJĄCE UMIEJĘTNOŚCI POZNAWCZE

WYOBRAŹNIA PRZESTRZENNA

PLANOWANIE

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

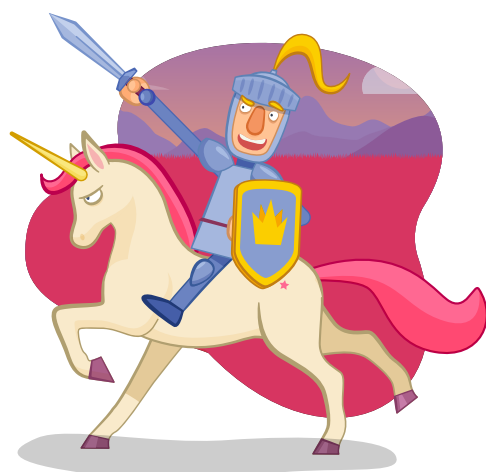
LOGIKA

### ZASADY

W Go getter! rozmieszczasz na planszy elementy układanki, klikając na nie i przeciągając myszką. Elementy przedstawiają fragmenty ścieżki. Kliknięcie w kafelki przekręca go o 90 stopni, dzięki czemu ścieżka może przebiegać w różnych kierunkach. Gra ma na celu połączenie postaci z przedmiotami – w lewym górnym rogu zawsze znajduje się informacja, które postaci i przedmioty stanowią parę.

Aby było trudniej, trzeba wykorzystać wszystkie elementy, a żadna droga nie może być ślepą uliczką, chyba że kończy się na krawędzi pola gry.

Na początku jest dość łatwo, ale im wyższy poziom, tym więcej elementów należy rozmieścić i tym więcej par połączyć, co nie jest bułką z masłem!



### POZIOM TRUDNOŚCI



poziom	8	9	10	11	12
wizard					✓
master				✓	✓
expert			✓	✓	✓
junior		✓	✓	✓	✓
starter	✓	✓	✓	✓	✓

minimalny wiek >

## KORZYSTANIE Z GRY GO GETTER! NA ZAJĘCIACH

Go getter! to szczególna gra – była pierwszą fizyczną układanką od SmartGames, a dziś debiutuje w wersji elektronicznej w Pokoju Zabaw. Celem tej kultowej gry jest połączyć pary postaci-przedmiot, tworząc między nimi ścieżkę. Tematyka jest bardzo różnorodna – łączymy w pary postaci i przedmioty, które można znaleźć w gospodarstwie, w Egipcie, na zamku itd.

Oto kilka inspiracji, jak wykorzystać grę Go getter! na zajęciach z klasą:

**Wszechstronne zastosowanie:** Go getter! to wszechstronna gra, co czyni ją cennym narzędziem na lekcjach. Można skorzystać z niej na zajęciach z matematyki, zachęcając uczniów do myślenia strategicznego i rozwiązywania problemów. Dzięki różnorodnej tematyce poszczególnych plansz można wpleść grę w omawianie tematów takich jak Egipt, opowieści fantasy, plaża i wiele innych. To układanka, w którą można grać w pojedynkę, a poziom trudności łatwo dostosować do możliwości gracza.

**Analogowe kontra cyfrowe:** Ponieważ Go getter! nie od dziś funkcjonuje jako gra fizyczna, można równolegle korzystać z wersji analogowej i cyfrowej. Uczniowie poznają dzięki temu inne sposoby grania w grę i można porozmawiać z nimi o wadach i zaletach gier analogowych i cyfrowych. To podejście pokazuje im

również rozwój gier przez lata, co może być świetnym punktem wyjścia na temat osi czasu.

**Escape room:** Go getter! można wykorzystać jako część bardziej rozbudowanego escape roomu. Wersja cyfrowa znakomicie się do tego nadaje. Przykładowo po przejściu kilku poziomów uczniowie odblokowują artefakt swojej postaci. Wybierając odpowiedni artefakt na karcie pracy, otrzymują część kodu lub klucz do rozwiązania zagadki w innej części klasy.



## CELE EDUKACYJNE

Grając w Go getter!, stawiamy sobie następujące cele:

<b>Obeznanie w mediach</b>	Korzystanie z mediów w myśleniu logicznym i algorytmicznym – ćwiczenie i nauka przy wsparciu technologii informacyjno-komunikacyjnych (ICT)
<b>Logiczne myślenie</b>	Rozumienie i rozpoznawanie, jak korzystać z matematyki i logicznego myślenia podczas rozwiązywania codziennych problemów, ale też docenienie matematyki jako jednego z wymiarów ludzkiej pomysłowości
<b>Rozwój kompasu wewnętrznego</b>	Odporność: docenienie zabawy i satysfakcji z gry, nauki i życia.

Grając w Go getter!, dążymy do osiągnięcia następujących celów edukacyjnych:

**MV ET 3.7**  
**ICT ET 4**  
**WI ET 5.3**

