



MESSY MONSTERS!



1 gracz



Wiek 7+



Układanka sekwencyjna

PRZEWODNIK PO GRZE

Pomocy! Potworne kleksy robią bałagan! Na szczęście mogą na siebie nawzajem skakać i pochłaniać jeden drugiego. Czy dopilnujesz, aby pozostał tylko jeden potwór na planszy? Stwórz właściwe połączenia kolorów i przywróć harmonię na planszy!



WSPIERA NASTĘPUJĄCE UMIEJĘTNOŚCI POZNAWCZE

WYOBRAŻNIA PRZESTRZENNA

PLANOWANIE

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

LOGIKA

ZASADY

W grze używasz myszki lub panelu dotykowego. Kliknij na pierwszego potwora, a potem drugiego, którego chcesz schwytać. Potworne kleksy poruszają się wyłącznie pionowo i poziomo. Nie mogą przeskakiwać nad innymi, trzeba więc planować i myśleć do przodu. Przegrywasz, kiedy nie możesz już wykonać żadnego ruchu, a na planszy jest nadal więcej niż jeden kleks. Wchłonąć mogą się tylko kleksy ze wspólnym kolorem, ale uważaj – potwór, którego schwytasz, też zmieni Twoją barwę. Pełna kolorów, ale i wymagająca gra!



POZIOM TRUDNOŚCI



poziom ▾					
wizard				✓	✓
master				✓	✓
expert			✓	✓	✓
junior		✓	✓	✓	✓
starter	✓	✓	✓	✓	✓
minimalny wiek >	7	8	9	10	11

KORZYSTANIE Z POTWORYNYCH KLEKSÓW NA ZAJĘCIACH

Oto kilka inspiracji, jak wykorzystać Potworne kleksy na zajęciach z klasą:

Projekt: artystyczne kleksy: Po zagraniu w grę zaproponuj uczniom zaprojektowanie ich własnych potworków. Niech wybiorą ulubiony kolor farby, a potem na papier rzucają pędzlem kleksy. Można połączyć to z lekcją na temat łączenia kolorów: jakie kolory powstaną, gdy połączą się dwa potworne kleksy?

Potworne pisanie: Potworki w grze są zabawne i ekspresyjne – może uczniowie mogliby wymyślić historyjki na ich temat? Kim są? Dlaczego tak bardzo bałaganią? Jak rozwiązać problem potwornych kleksów? To przyjemne, kreatywne zadanie i znakomity sposób na wprowadzenie struktury narracyjnej i rozwoju postaci.

Współpraca w uczeniu się: Niech uczniowie zagrają wspólnie i przedyskutują najlepsze strategie dojścia do zwycięstwa. Takie zadanie wspiera pracę w grupie i komunikację.

Ćwiczenie indywidualne: W Potworne kleksy można grać pojedynczo, aby we własnym tempie ćwiczyć logikę i rozwiązywanie problemów. Każdy poziom można dostosować do indywidualnych potrzeb gracza.



CELE EDUKACYJNE

Grając w Potworne kleksy, stawiamy sobie następujące cele:

Rozwiązywanie problemów	• Uczniowie uczą się myśleć strategicznie, aby wybrać odpowiednią sekwencję ruchów i ominąć przeszkody. • Rozwijają umiejętności rozpoznawania wzorów i przewidywania konsekwencji swoich działań.
Myślenie logiczne i algorytmiczne	Uczniowie zachęceni są do planowania z wyprzedzeniem i stosowania związków warunkowych, aby osiągnąć swój cel.
Myślenie kreatywne i narracyjne	Potworki mogą stanowić inspirację do kreatywnych zadań takich jak pisanie historyjek – uczniowie poznają i stosują struktury narracyjne i ćwiczą umiejętności wyrażania się.
Współpraca i komunikacja	Podczas zajęć w grupach uczniowie uczą się podejmować wspólne decyzje, rozmawiać o strategiach i słuchać siebie nawzajem.

Grając w Potworne kleksy, dążymy do osiągnięcia następujących celów edukacyjnych:

WI ET 4.3 - WI ET 5.1 - NE ET 2.8 - SV ET 1.6 - NE ET 3.2