



-  1 speler
-  vanaf 6 jaar
-  robots programmeren

Dus je wil een Astro Chef worden.... Leuk, maar waar zijn de ingrediënten? Gelukkig heb je keukenrobots die je heel graag helpen! Denk als een computer, leid je robots en vind je master dish ingrediënten doorheen het heela!



BEVORDERT DE VOLGENDE COGNITIEVE VAARDIGHEDEN

COMPUTATIONAAL DENKEN

PLANNING

PROBLEEMOPLOSSEND DENKEN

LOGISCH DENKEN

SPELREGELS

De bedoeling van het spel is om je robot zodanig te programmeren dat hij een weg vindt op het spelbord naar het eindvakje met het ingrediënt.

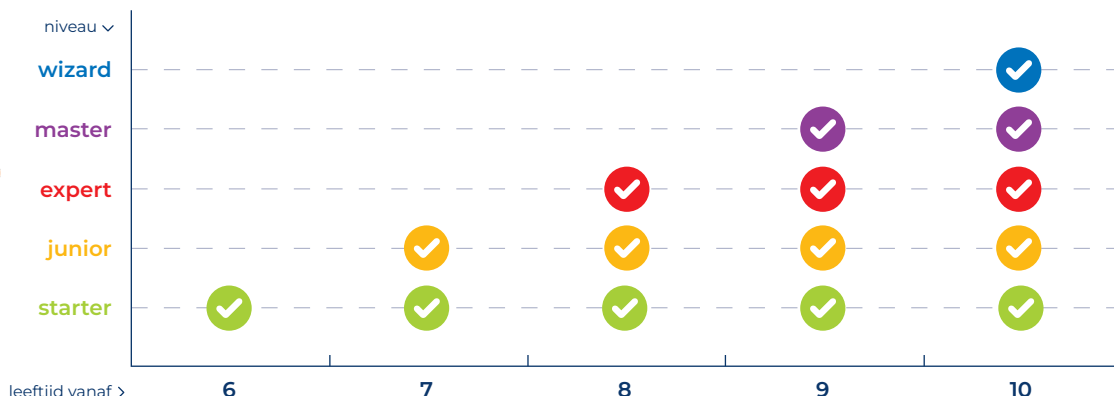
Je bestuurt de robot door op de knoppen van jouw virtuele dashboard te klikken. Op het dashboard staan bepaalde acties die de robot kan uitvoeren. Door deze in de juiste volgorde aan te klikken kan de robot op het vakje van het ingrediënt eindigen en zo naar het volgende level gaan. Het spel volgt dus met andere woorden de principes van computationeel denken.

De spelers programmeren als het ware de weg die de robot moet afleggen.

Door een knop aan te klikken, voert de robot deze actie ook onmiddellijk uit. De robot kan draaien en in verschillende richtingen bewegen, afhankelijk van de beschikbare knoppen. **Opgelet: je moet steeds denken vanuit het oogpunt van de robot!**

Om het moeilijker te maken zijn er soms meer knoppen dan dat je nodig hebt en in de latere levels bestuur je zelfs twee robots tegelijkertijd.

MOEILIKHEIDSGRAAD



WAAROM ASTRO CHEF GEBRUIKEN IN JE KLAS?

In Astro Chef ben je op weg om een echte sterrenchef te worden! Helaas ontbreekt je enkele belangrijke ingrediënten die te vinden zijn op bijzondere planeten. Je stuurt jouw speciale robot naar deze planeet om de ingrediënten voor je te verzamelen. Het spel past dus binnen thema's als de ruimte en voeding maar door de manier waarop je deze game speelt, sluit het ook naadloos aan bij computationeel denken.

Je kan Astro Chef op verschillende manieren gebruiken in jouw klas, enkele voorbeelden ter inspiratie:

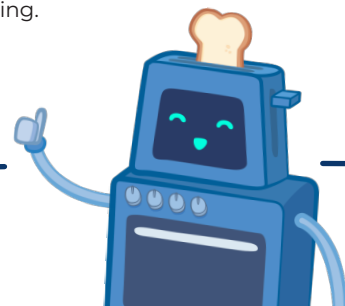
Programmeren: Gezien je in Astro Chef jouw robot laat bewegen door de knoppen op jouw dashboard aan te klikken, zet deze game in op computationeel denken. De makkelijkere levels kunnen de perfecte introductie zijn tot programmeren bij een jongere groep. Het spel sluit perfect aan bij STEM-lessen waar je voorbeelden van programmeren gebruikt of waar je aan de slag gaat met echte robots. Astro Chef gebruiken in deze context zal de leerervaringen enkel maar rijker maken. De latere levels vormen een mooie uitdaging voor leerlingen die al sterker zijn in het computationeel denken. Ze besturen in deze latere levels twee robots tegelijkertijd dus het denkproces is heel wat moeilijker. Zoek je dus leuke differentiatie tijdens de les programmeren? Dan is Astro Chef zonder twijfel het perfecte spel.



Voeding: In Astro Chef verzamel je ingrediënten om heerlijke gerechten te maken, leuk maar virtuele gerechten kan je niet proeven natuurlijk. Je kan dit koppelen aan een les gezonde voeding waar de klas ook verschillende ingrediënten moet verzamelen voordat ze samen het gerecht kunnen maken. Wil je dit extra leuk maken? Leg de ingrediënten verspreid in de klas en laat leerlingen een paar vrijwilligers uit de klas 'programmeren' om de ingrediënten te pakken te krijgen. Op deze manier boots je het spel niet alleen na, je werkt ook aan unplugged programmeren en zelfs rond een leuke klassikale activiteit rond (gezonde) voeding.

ONDERWIJSDOELEN

Door het spelen van Astro Chef werk je aan de volgende doelen:



Logisch en algoritmisch denken	• Een algoritme toepassen om een specifieke taak op te lossen of een doel te bereiken zoals bij een bouwplan en een recept. • Een eenvoudig algoritme opstellen, toepassen, controleren en bijsturen om een specifieke taak op te lossen of een doel te bereiken zoals bij programmeren. • Als-dan relaties toepassen.
Gezonde en veilige levensstijl	Zorg dragen voor de eigen mentale, sociale en fysieke gezondheid en veiligheid en die van anderen en daarbij rekening houden met voeding.

Door het spelen van Astro Chef werk je aan het bereiken van de volgende eindtermen:

SV ET 1.3 - WI ET 5.3



HEB JE NOG VRAGEN OF OPMERKINGEN?

Contacteer ons via playroom@smartgames.com



www.playroom.SmartGames.com

© 2023 Smart NV. Alle rechten voorbehouden.