



1 Spieler



Ab 7 Jahren



Schiebepuzzle

## SPIELINFOBLATT

**Oh oh! Die Avatare haben eine Menge Spaß im Schwimmbad! Und sie brauchen deine Hilfe! Dein Ziel ist es, den Avatar in den Strudel zu bringen. Schiebe und stoße klug an, aber sei vorsichtig, du hast eine begrenzte Anzahl von Zügen. Kannst du den Algorithmus von Bump'in knacken?**



### BEFÖRDERT DIE FOLGENDEN KOGNITIVEN FÄHIGKEITEN

RÄUMLICHES DENKEN

PLANEN

PROBLEMLÖSEN

LOGISCHES DENKEN

## SPIELREGELN

Du bewegst deine Charaktere mit den Pfeiltasten oder der Maus. Indem du sie in eine bestimmte Richtung lenkst, gleiten sie weiter, bis sie auf einen Rand oder ein Objekt in ihrer Bahn stoßen. Während des Gleitens kannst du die Richtung nicht mehr ändern, was das Spiel besonders herausfordernd macht! Das Ziel des Spiels ist es, mindestens einen Charakter in den Strudel zu bekommen. Dies erreicht man, indem man gut überlegt und in den späteren Levels die Charaktere so positioniert, dass mindestens einer von ihnen den Strudel erreichen kann.



## SCHWIERIGKEITSGRAD

Niveau ▾

Wizard

Master

Expert

Junior

Starter

Alter von >

7

8

9

10

11



## WARUM BUMPIN IN DEINEM UNTERRICHT VERWENDEN?

Du kannst Bumpin auf verschiedene Arten in deinem Unterricht verwenden, hier sind einige Beispiele zur Inspiration:

**Schwimmen und Sinken:** Da die ersten Level in einem Schwimmbad stattfinden, in dem die Avatare in einem aufblasbaren Donut schwimmen, ist dies ein lustiges Spiel, um während des Themas "Schwimmen und Sinken" als Pausenfüller zu spielen. Du kannst es auch während einer Eckenarbeit oder Karussell als Aufgabe verwenden, um auch eine mathematische Aufgabe im Thema zu haben.

**Gleiten und Bewegen:** Möchtest du die Schüler selbst entdecken lassen, warum es nicht einfach ist, einmal im Gleiten anzuhalten? Schalte die Turnstunde ein und verknüpfe Gleitbewegungen mit Bump 'In. Lasse die Schüler während der Turnstunde auf einer

Bank nach unten gleiten, auf diese Weise erleben sie selbst, wie es ist zu gleiten, und können sich leicht in die Charaktere von Bump 'In versetzen.

**Gemeinsam schaffen wir das:** In den schwierigeren Levels von Bump 'In steuerst du mehrere Avatare gleichzeitig, nur einer von ihnen muss den Strudel erreichen, um das Level zu bestehen. Dies ist das ideale Spiel, um gemeinsam mit anderen zu spielen. Lasse die Schüler jeweils einen Avatar steuern und lasse sie sich gegenseitig helfen, das Level zu bestehen. Da sie gemeinsam an einem Ziel arbeiten und nicht alle das Ziel erreichen können, setzt das Spiel stark auf Kommunikation und das Erlernen der Zusammenarbeit.



## BILDUNGSZIELE

Durch das Spielen von Bump 'In arbeitest du an folgenden Zielen:

|                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-----------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Logisches und mathematisches Denken</b>          | <ul style="list-style-type: none"><li>• Erkennen, wie man Mathematik und logisches Denken verwenden kann, um Probleme des täglichen Lebens zu lösen.</li><li>• Lösen von mathematischen Problemen in sinnvollen Situationen.</li><li>• Logisches und algorithmisches Denken.</li></ul> |
| <b>Entwicklung von Initiative und Verantwortung</b> | Zielgerichtetes und effizientes Handeln, Reflexion und Anpassung, wo nötig.                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Umgang mit Bewegungsraum und -zeit</b>           | Bewegungsrichtungen und Bahnen richtig einschätzen.                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Beziehungsfähigkeiten</b>                        | Zusammenarbeit mit anderen und Beitrag zur Verwirklichung eines gemeinsamen Ziels.                                                                                                                                                                                                     |

Durch das Spielen von Bump 'In arbeitest du an folgenden Bildungsstandards:

**WI ET 4.3 - WI ET 4.2 - WI ET 5.4 - SV ET 1.6 - SV ET 3**



**HAST DU WEITERE FRAGEN ODER ANMERKUNGEN?**

Kontaktiere uns unter [playroom@smartgames.com](mailto:playroom@smartgames.com)



[www.playroom.SmartGames.com](http://www.playroom.SmartGames.com)

© 2023 Smart NV. Alle Rechte vorbehalten.