



1 speler



Vanaf 7 jaar



Sliding puzzle

SPELFICHE

Oh oh! Die avatars amuseren zich rot in het zwembad! En ze hebben jouw hulp nodig! Jouw doel is om de avatar in de draaikolk te krijgen. Schuif en bump verstandig, maar pas op, je hebt een beperkt aantal zetten. Kan je het algoritme van Bump'in kraken?



BEVORDERT DE VOLGENDE COGNITIEVE VAARDIGHEDEN

RUIMTELIJK INZICHT

PLANNING

PROBLEEMOPLOSSEND DENKEN

LOGICA

SPELREGELS

Je beweegt jouw personages met de pijltjestoetsen of de muis. Door hen een bepaalde richting in te sturen, glijden ze verder tot ze botsen op een rand of object in hun baan. Tijdens het glijden kan je niet meer van richting veranderen, wat het best uitdagend maakt! Het doel van het spel is om ten minste één personage in de draaikolk te krijgen. Dit door je door goed na te denken en in de latere levels de personages zodanig te positioneren zodat één personage de draaikolk kan bereiken.



MOEILIKHEIDSGRAAD

niveau ▾

wizard

master

expert

junior

starter

leeftijd vanaf >

7

8

9

10

11



WAAROM BUMP'IN GEBRUIKEN IN JE KLAS?

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

Drijven en zinken: Aangezien de eerste levels in een zwembad plaatsvinden waar de avatars drijven in een opblaasbare donut, is dit een leuk spel om als tussendoortje te spelen tijdens het thema drijven en zinken. Je kan het ook gebruiken als een opdracht tijdens een hoekenwerk of carrousel, op die manier heb je ook een meer wiskundige opdracht binnen het thema.

Glijden en bewegen: Wil je de leerlingen zelf laten ontdekken waarom het niet eenvoudig is om te stoppen eens je aan het glijden bent? Schakel de turnles in en koppel glijbewegingen aan Bump 'In. Je kan tijdens de turnles de leerlingen vanaf het sportraam naar beneden laten glijden op een bank, op deze

manier ervaren ze zelf hoe het is om te glijden en kunnen ze zich eenvoudig verplaatsen in de personages van Bump 'In.

Samen komen we er wel: In de moeilijkere levels van Bump 'In bestuur je meerdere avatars tegelijkertijd, slechts één van hen moet de draaikolk bereiken om het level uit te spelen. Dit is het ideale spel om samen met anderen te spelen. Laat de leerlingen ieder één avatar besturen en laat hen elkaar helpen om het level uit te spelen. Aangezien ze samen aan één doel werken en niet allemaal het doel kunnen bereiken, zet het spel sterk in op communicatie en leren samenwerken.



ONDERWIJSDOELEN

Door het spelen van Bump'In werk je aan de volgende doelen:

Logisch en wiskundig denken	• Inzien hoe men wiskunde en logisch denken kan gebruiken om problemen uit het dagelijkse leven op te lossen. • Wiskundige problemen oplossen in betekenisvolle situaties. • Logisch en algoritmisch denken.
Ontwikkeling van initiatief en verantwoordelijkheid	Doelgericht en efficiënt handelen, reflecteren en bijsturen waar nodig.
Omgaan met bewegingsruimte en -tijd	Bewegingsrichtingen en banen juist inschatten.
Relationele vaardigheden	Samenwerken met anderen en zo bijdragen aan het realiseren van een gemeenschappelijk doel.

Door het spelen van Bump 'In werk je aan het bereiken van de volgende eindtermen:

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



HEB JE NOG VRAGEN OF OPMERKINGEN?

Contacteer ons via playroom@smartgames.com



www.playroom.SmartGames.com

© 2023 Smart NV. Alle rechten voorbehouden.