



DREAM KITTEN

- 1 speler
- vanaf 6 jaar
- Sequentiële puzzel

Je kat droomt over ratten, schapen, vissen, pinguïns & olifanten. Jouw missie? Laat je kat springen & leid alle dieren terug naar hun plek. Bij elke sprong springen de dieren opzij. Plan al je stappen zorgvuldig & vermijd dierenchaos!



BEVORDERT DE VOLGENDE COGNITIEVE VAARDIGHEDEN

RUIMTELIJK INZICHT

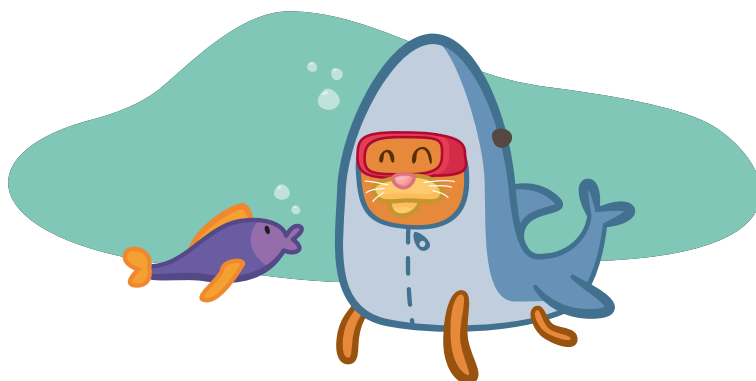
PLANNING

PROBLEEMOPLOSSEND DENKEN

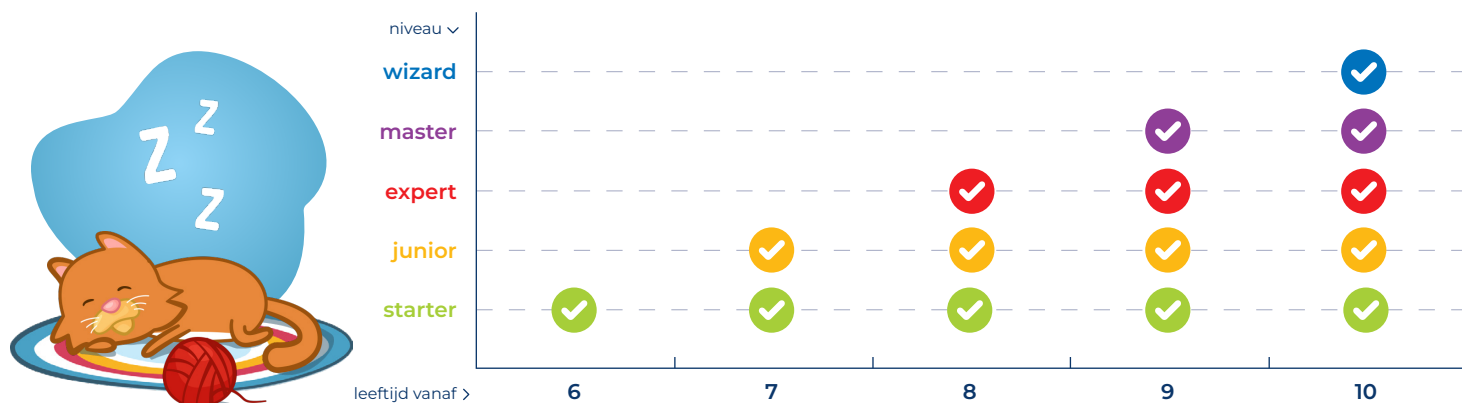
CONCENTRATIE

SPELREGELS

Je gebruikt jouw muis of toetsenbord om de kat te laten bewegen. De kat kan maar één tegel per keer gebruiken om te bewegen. Als de kat in de buurt komt van een ander dier, zal dat dier automatisch horizontaal of verticaal wegspringen. Het is aan de speler om de juiste positie in te nemen met de kat zodat het andere dier naar de gewenste tegel springt. Je wint het spel als je alle andere dieren op een specifieke tegel hebt weten te brengen. Let op, om het moeilijker te maken zal je in de latere levels verschillende dieren moeten begeleiden, deze dieren springen niet altijd één tegel weg, sommige hebben andere bewegingspatronen, aan jou om deze te ontdekken en correct in te schatten. Staat een dier aan de rand van het bord en kan het niet meer verder? Dan moet het level herstart worden, een pittige uitdaging op de hogere niveaus.



MOEILIKHEIDSGRAAD



WAAROM DREAM KITTEN GEBRUIKEN IN JE KLAS?

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

Waar droom jij van? Na het spelen van Dream Kitten kan je met de klas even stilstaan bij dromen. Waar dromen de leerlingen van? Afhankelijk van het vooropgestelde doel kan je de leerlingen hun droom laten verwoorden, uitschrijven, uitbeelden of tekenen. Op deze manier heb je een fijne inleiding op een muzische activiteit of taalles.

Verschillende dieren bestuderen. Aangezien het spel inzet op verschillende dieren en de manier waarop ze bewegen, kan dit een leuke aanleiding zijn om verder op onderzoek te gaan. Dit kan in de eigen buurt of tijdens een boswandeling. Laat de leerlingen bijvoorbeeld extra aandacht hebben voor de manier waarop

verschillende dieren bewegen. Denk aan snelle kruipende insecten tot trage slakken tussen de bladeren. Je kan Dream Kitten gebruiken als inleiding om van fantasie naar realiteit te gaan.

Probleemoplossend denken. Dream Kitten is ook het perfecte spel om te gebruiken tijdens een hoekenwerk over probleemoplossend denken of als differentiatie naar boven of beneden tijdens de wiskundeles. In het spel worden de spelers geconfronteerd met een, al dan niet complex, probleem. Door de situatie in te schatten en de bewegingen van de kat te plannen, kunnen de spelers sneller de oplossing vinden. Dream Kitten is zeker geschikt om verschillende strategieën van probleemoplossend denken in te oefenen of aan te leren.

ONDERWIJSDOELEN

Door het spelen van Dream Kitten 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.
Oriëntatie op natuur	Vaak voorkomende organismen waarnemen, onderzoeken en benoemen.

Door het spelen van Dream Kitten werk je aan het bereiken van de volgende eindtermen:

WI ET 4.3 - WI ET 4.2 - WI ET 5.4 - MV ET 4.4 - WT ET 1.3



HEB JE NOG VRAGEN OF OPMERKINGEN?

Contacteer ons via playroom@smartgames.com



www.playroom.SmartGames.com

© 2023 Smart NV. Alle rechten voorbehouden.