



- 1 Spieler
- Ab 8 Jahren
- Sequentielles Puzzle

GoGetter, das allererste physische SmartGames-Puzzle, ist zurück, um dein Gehirn herauszufordern. Kannst du die quadratischen Puzzlestücke an die richtige Stelle legen und so die erforderlichen Figuren verbinden?



BEFÖRDERT DIE FOLGENDEN KOGNITIVEN FÄHIGKEITEN

RÄUMLICHES DENKEN

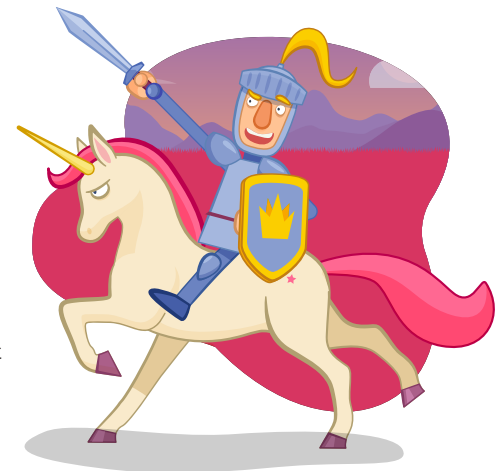
PLANEN

PROBLEMLÖSEN

LOGISCHES DENKEN

SPIELREGELN

In GoGetter legst du verschiedene Puzzlestücke auf das Spielfeld, indem du sie mit deiner Maus anklickst und verschiebst. Die Stücke zeigen einen Teil des Weges. Durch Klicken auf das Stück drehst du das Puzzlestück, damit du den Weg in verschiedene Richtungen führen kannst. Die Absicht ist es, bestimmte Charaktere mit bestimmten Objekten zu verbinden. Du siehst oben links immer, welche Dinge zusammengehören. Um es herausfordernder zu machen, musst du jedes Puzzlestück verwenden und darf keine Sackgasse entstehen, es sei denn, sie enden am Rand des Spielfelds. Am Anfang ist es noch ziemlich einfach, aber je mehr Levels du spielst, desto mehr Puzzlestücke musst du platzieren und desto mehr Personen und Objekte musst du miteinander verbinden, nicht immer ganz einfach!



SCHWIERIGKEITSGRAD



Niveau ▾	8	9	10	11	12
Wizard					✓
Master				✓	✓
Expert			✓	✓	✓
Junior		✓	✓	✓	✓
Starter	✓	✓	✓	✓	✓
Alter von >	8	9	10	11	12

WARUM GOGETTER IN DEINEM UNTERRICHT VERWENDEN?

GoGetter ist ein besonderes Spiel. Es war das erste physische Puzzlespiel von SmartGames und kehrt nun erstmals digital in Playroom zurück. Die Absicht dieses ikonischen Spiels ist es, Charaktere und Gegenstände miteinander zu verbinden, indem du einen Weg baust. Das Spiel dreht sich also darum, verschiedene Personen und Objekte in verschiedenen Themen wie Bauernhof, Ägypten, Prinzessinnen und Burgen und mehr zu verbinden.

Du kannst GoGetter auf verschiedene Arten in deinem Unterricht verwenden. Hier sind einige Beispiele zur Inspiration:

Breit einsetzbar: GoGetter ist ein sehr dankbares Spiel, da es im Klassenzimmer sehr breit einsetzbar ist. Du kannst es im Mathematikunterricht verwenden, um die Schüler dazu zu bringen, problemlösend und strategisch zu denken. Durch die verschiedenen Themen der Spielbretter kannst du das Spiel auch während Themen wie Ägypten, Fantasiengeschichten, Strand und mehr einsetzen. Es ist ein Puzzlespiel, das leicht alleine gespielt werden kann, und die Schwierigkeit passt sich den Bedürfnissen des Spielers an.

Analog versus digital: Da GoGetter schon seit einiger Zeit als physisches Spiel existiert, kannst du die klassische analoge Ausgabe neben der neuen digitalen Ausgabe verwenden. Auf diese Weise kommen die Schüler mit verschiedenen Arten des Spielens in Kontakt, und du kannst in einem Klassengespräch über die Vor- und

Nachteile digitaler Spiele gegenüber analogen Spielen sprechen. Auf diese Weise lernen sie auch etwas über die Entwicklung des Spielens im Laufe der Jahre, was einen schönen Ansatz für Unterrichtseinheiten über die Zeitleiste darstellen kann.

Escape Room: GoGetter kann auch als Teil eines größeren Escape Rooms eingesetzt werden. Die digitale Version eignet sich gut für eine solche Aufgabe. Lass die Schüler zum Beispiel einige Levels spielen, bis sie ein bestimmtes Objekt für ihre Figur freischalten. Indem sie das richtige Objekt auf einem Arbeitsblatt auswählen, erhalten sie einen Teil des Codes oder einen Schlüssel, um den Escape Room im Klassenzimmer weiter zu lösen.



BILDUNGSZIELE

Durch das Spielen von GoGetter arbeitest du an folgenden Zielen:

Medienkompetenz	Medienmittel bei logischem und algorithmischem Denken einsetzen - Üben und Lernen mit Unterstützung von Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT).
Logisches Denken	Verstehen und feststellen, wie Mathematik und logisches Denken verwendet werden können, um Probleme des täglichen Lebens zu lösen, und dabei Wertschätzung für Mathematik als Dimension menschlicher Erfindungskraft aufbringen.
Entwicklung eines inneren Kompasses	Widerstandsfähigkeit: Freude und Erfüllung beim Spielen, Lernen und Leben erleben.



Durch das Spielen von GoGetter arbeitest du an folgenden Bildungsstandards:

MV ET 3.7
ICT ET 4
WI ET 5.3