



1 speler



vanaf 8 jaar



Sequentiële puzzel

SPELFICHE

GoGetter, de allereerste fysieke SmartGames puzzel, is terug om jouw hersenen uit te dagen. Kan jij de vierkante puzzelstukjes op de juiste plaats leggen en zo de nodige figuurtjes verbinden?



BEVORDERT DE VOLGENDE COGNITIEVE VAARDIGHEDEN

RUIMTELIJK INZICHT

PLANNING

PROBLEEMOPLOSSEND DENKEN

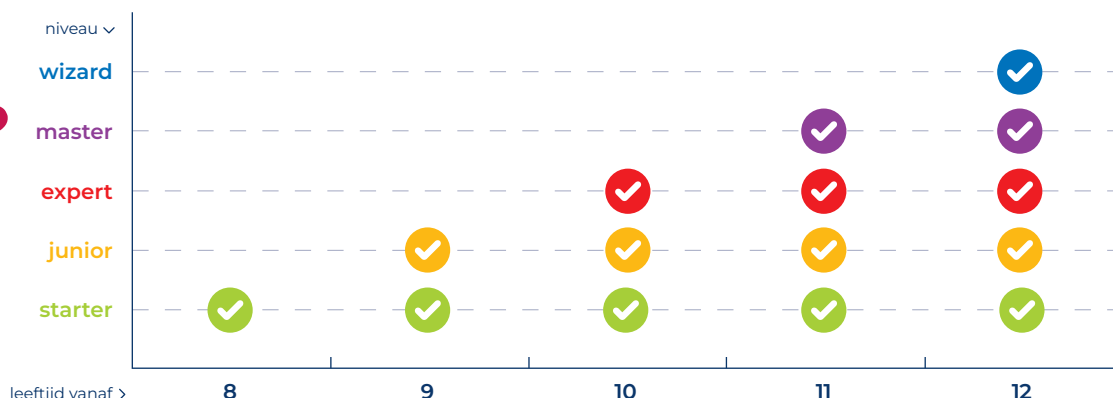
LOGISCH DENKEN

SPELREGELS

In GoGetter leg je verschillende puzzelstukjes op het speelveld door ze met jouw muis aan te klikken en te verslepen. Op de stukjes staat een deeltje van de weg. Door op het stukje te klikken, roteer je het puzzelstuk zodat je de weg in verschillende richtingen kan doen uitgaan. De bedoeling is dat je bepaalde personages met bepaalde voorwerpen in verbinding brengt, je ziet links bovenaan steeds welke zaken samen horen. Om het uitdagender te maken moet je elk puzzelstuk gebruiken en mag geen enkele weg doodlopen, behalve als ze eindigen aan de rand van het speelveld. In het begin is het nog vrij eenvoudig maar hoe meer levels je uitspeelt, hoe meer puzzelstukjes je moet plaatsen en hoe meer personen en voorwerpen je met elkaar moet verbinden, niet altijd even eenvoudig!



MOEILIKHEIDSGRAAD



WAAROM GOGETTER GEBRUIKEN IN JE KLAS?

GoGetter is een bijzondere game, het was het eerste fysieke puzzelspel van SmartGames en keert nu voor het eerst digitaal terug in Playroom. De bedoeling van dit iconische spel is dat je personages en voorwerpen met elkaar in verbinding brengt door een weg aan te leggen. Het spel gaat dus over het verbinden van verschillende personen en voorwerpen in verschillende thema's zoals de boerderij, Egypte, prinsessen en kastelen en meer. Je kan GoGetter op verschillende manieren gebruiken in jouw klas, enkele voorbeelden ter inspiratie:

Breed in te zetten: GoGetter is een erg dankbaar spel aangezien het zeer breed in te zetten is in de klas. Je kan het gebruiken tijdens de wiskundeles waardoor je leerlingen stimuleert om probleemoplossend en strategisch te denken. Door de verschillende thema's van de spelborden kan je het spel ook tijdens thema's als Egypte, fantasieverhalen, het strand en meer inzetten. Het is een puzzelspel dat eenvoudig alleen gespeeld kan worden, de moeilijkheid pas je aan de noden van de speler aan.

Analoog versus digitaal: Aangezien GoGetter al een tijdje meedraait als fysiek spel, kan je de klassieke analoge editie naast de nieuwe digitale editie gebruiken. Op deze manier komen de leerlingen in contact met verschillende manieren van spelen en kan je het in een kringgesprek hebben over de voor- en nadelen van digitale spellen versus analoge spellen. Je leert hen op deze

manier ook bij over de evolutie van spelen doorheen de jaren, wat een mooie aanzet kan zijn voor lessen over de tijdsband.

Escaperoom: GoGetter kan je ook inzetten als onderdeel van een grotere escaperoom. De digitale versie leent zich goed voor zo'n opdracht. Laat de leerlingen bijvoorbeeld een paar levels spelen tot ze een bepaald voorwerp ontgrendelen voor hun personage. Door het juiste voorwerp te kiezen op bijvoorbeeld een werkblad, krijgen ze een deeltje van de code of een sleuteltje om de escaperoom in de klas verder op te lossen.



ONDERWIJSDOELEN

Door het spelen van GoGetter werk je aan de volgende doelen:

Mediageletterdheid	Mediamiddelen inzetten bij logisch en algoritmisch denken - oefenen en leren met ondersteuning van ICT.
Logisch denken	Inzien en vaststellen hoe men wiskunde en logisch denken kan gebruiken om problemen uit het dagelijkse leven op te lossen en daarbij waardering opbrengen voor wiskunde als dimensie van menselijke inventiviteit.
Ontwikkeling van een innerlijk kompas	Veerkracht: Plezier beleven en voldoening ervaren bij spelen, leren en leven.

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

MV ET 3.7 - ICT ET 4 - 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.