



HISTORY ATTACKS!



1 Spieler



Ab 6 Jahren



Bewegendes Labyrinth

SPIELINFOBLATT

Wusstest du, dass du durch das Lesen von Geschichtsbüchern in die Vergangenheit katapultiert werden kannst? Entkomme Labyrinthen voller bössartiger Urmenschen, Mumien, Pharaonen, römischer Soldaten und Ritter. Aber Vorsicht, die Feinde geben nicht so leicht auf!



BEFÖRDERT DIE FOLGENDEN KOGNITIVEN FÄHIGKEITEN

RÄUMLICHES DENKEN

PROBLEMLÖSEN

PLANEN

KONZENTRATION

SPIELREGELN

Die Absicht des Spiels ist es, sicher auf die andere Seite des Spielbretts zu gelangen, ohne gegen einen Feind zu stoßen.

Du steuerst deine Spielfigur mit der Maus oder den Pfeiltasten (dies kannst du im Pausenmenü anpassen) oder mit Touch auf Tablets oder Chromebooks. Du kannst dich nur über ein festes Spielfeld bewegen. Du kannst nach oben, unten und nach rechts bewegen, die Bewegung nach links ist nicht erlaubt.

Aber Vorsicht, denn mit jedem Schritt, den du machst, machen deine Feinde einen Schritt nach links! Manchmal gibt es Hindernisse auf dem Spielbrett. Diese müssen sie zuerst zerstören, um weiterzugehen. Wenn deine Feinde ganz links auf dem Spielbrett ankommen, erscheinen sie wieder auf der rechten Seite. Also aufgepasst!

Um erfolgreich das Ende zu erreichen, musst du abschätzen, auf welches Feld deine Feinde landen werden, und versuchen, dieses zu vermeiden. Wenn dir das gelingt, kannst du schnell eine Route zum Ausgang planen. Das klingt nicht so schwierig, aber die höheren Level bieten eine knifflige Herausforderung. Jedes Spielniveau führt nämlich eine zusätzliche Schwierigkeit ein (zum Beispiel Fliesen, bei denen du oder deine Feinde vorwärts oder zur Seite katapultiert werden).

SCHWIERIGKEITSGRAD



Niveau ▾	6	7	8	9	10
Wizard					✓
Master				✓	✓
Expert			✓	✓	✓
Junior		✓	✓	✓	✓
Starter	✓	✓	✓	✓	✓
Alter von >	6	7	8	9	10

WARUM HISTORY ATTACKS IN DEINEM UNTERRICHT VERWENDEN?

History Attacks passt sehr gut zu den Geschichtsstunden. Das Spiel spielt sich, je nach gewähltem Level, in der Urzeit, der Antike, der klassischen Antike oder dem Mittelalter ab. Die Einleitungsgeschichte ist natürlich fiktiv, aber du erkennst bestimmte Gebäude und Kleidungsstile aus verschiedenen Epochen wieder. Dies macht History Attacks zum idealen Spiel für den Einsatz während des Geschichtsunterrichts.

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

Erkundung: Du kannst History Attacks als Erkundung im Geschichtsunterricht einsetzen. Lasse die Spieler auf die Gebäude und Kleidung im Einführungsvideo und im Spiel selbst achten. Von hier aus kannst du dann weitergehen, um bestimmte Gewohnheiten und Stile aus der Vergangenheit zu besprechen.

Stationenlernen: History Attacks ist auch ein perfektes Spiel für den Einsatz während des Stationslernens. Da du das Spiel auf verschiedenen Geräten (Tablets & PC) spielen kannst, ist es einfach einzusetzen. Machst du eine Stationenarbeit rund um die Geschichte? Lasse die Schüler auf jeden Fall auch mit History Attacks arbeiten. Durch das Spielen verbinden sie logisches Denken und das Erkennen historischer Stile.



In der Realität: Eine lustige Idee ist es, die Spielregeln von History Attacks für ein echtes Spiel auf dem Schulhof oder in der Turnhalle zu verwenden. Du kannst dazu das Raster des virtuellen Spiels nachahmen oder es vergrößern, damit mehr Spieler es gleichzeitig spielen können. Ein netter Bonus ist, wenn die Spieler sich als historische Figuren verkleiden, so hast du sofort ein echtes History Attacks.

Differenzierung: Natürlich kann History Attacks auch als Differenzierung eingesetzt werden, auch außerhalb des Geschichtsunterrichts. Ist jemand schneller fertig? Lasse sie dann History Attacks spielen, um das logische Denken weiter zu fördern und die mathematischen Fähigkeiten spielerisch zu schärfen.

BILDUNGSZIELE

Durch das Spielen von History Attacks arbeitest du an folgenden Zielen:

Logisches und algorithmisches Denken	Anwenden von Wenn-dann-Beziehungen.
Umgang mit Bewegungsfreiraum und -zeit	• Alleine oder gemeinsam einen Platz im Verhältnis zu Objekten, Raummarkierungen oder Personen einnehmen und dabei die räumlichen Begrenzungen beachten. • Entfernungen, Bewegungsrichtungen und -bahnen korrekt einschätzen und die effizienteste wählen.
Zeitorientierung	Erkunden von Ereignissen aus dem eigenen Leben und der Geschichte sowie deren zeitliche Einordnung.



Durch das Spielen von History Attacks arbeitest du an folgenden Bildungsstandards:

MV ET 4.4
MM ET 3.5
MM ET 3.6
MM ET 3.7
NE ET 2.6
WI ET 5.3

HAST DU WEITERE FRAGEN ODER ANMERKUNGEN?

Kontaktiere uns unter playroom@smartgames.com



www.playroom.SmartGames.com

© 2023 Smart NV. Alle Rechte vorbehalten.