



HISTORY ATTACKS!



1 speler



vanaf 6 jaar



bewegend
labyrint

Wist je dat je door het lezen van geschiedenisboeken terug in de tijd gekatapulteerd kunt worden? Ontsnap uit doolhoven vol met boze oermensen, mummies, farao's, Romeinse soldaten en ridders. Maar pas op, de vijanden laten je niet zomaar gaan!



BEVORDERT DE VOLGENDE COGNITIEVE VAARDIGHEDEN

PLANNING

PROBLEEMOPLOSSEND DENKEN

RUIMTELIJK INZICHT

CONCENTRATIE

SPELREGELS

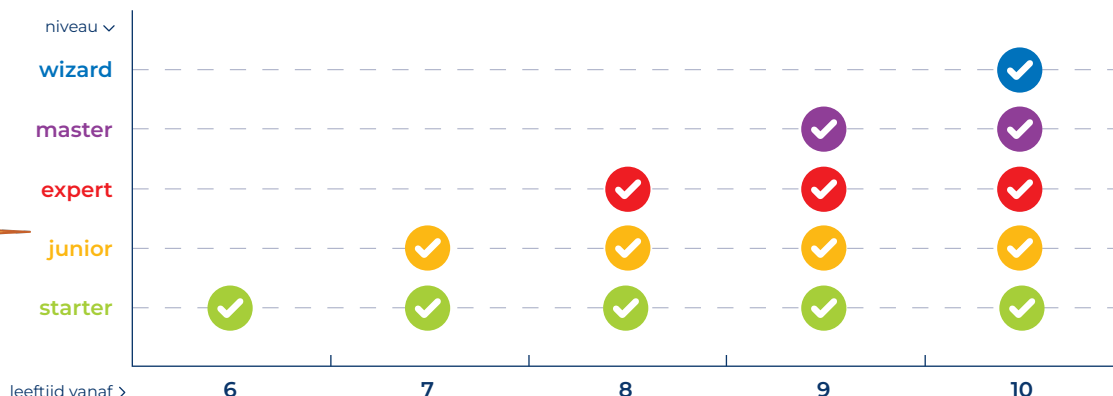
De bedoeling van het spel is om veilig de overkant van het spelbord te bereiken zonder dat je tegen een vijand loopt.

Je bestuurt jouw personage met de muis of pijltjestoetsen (dit kan je aanpassen in het pauzescherm), of met touch op tablets of chromebooks. Je kan enkel over een vast speelveld bewegen. Je kan omhoog, omlaag en naar rechts bewegen, bewegen naar links is niet toegestaan.

Pas op, want bij iedere stap die je zet, zetten je vijanden een stap naar links! Soms staan er obstakels op het spelbord. Deze moeten ze dan eerst kapotslaan om verder te stappen. Wanneer je vijanden helemaal links van het spelbord geraken, komen ze aan de rechterkant weer tevoorschijn. Opletten geblazen dus!

Om succesvol het einde te halen, zal je moeten inschatten op welke tegel je vijanden zullen belanden en deze proberen vermijden. Lukt dit, dan kan je snel een route uitstippelen naar de uitgang. Klinkt niet zo moeilijk maar de hogere niveaus zorgen voor een pittige uitdaging. Ieder spelniveau introduceert namelijk een extra moeilijkheid (tegels waarbij jij of je vijanden vooruit of opzij worden gekatapulteerd bijvoorbeeld).

MOEILIKHEIDSGRAAD



WAAROM HISTORY ATTACKS GEBRUIKEN IN JE KLAS?

History attacks kan op een speelse manier gekoppeld worden aan de lessen geschiedenis. Het spel speelt zich, afhankelijk van het gekozen niveau, af in de oertijd, oudste tijden, klassieke oudheid of de middeleeuwen. Het inleidend verhaal is uiteraard fictie, maar je herkent wel bepaalde gebouwen en kledingstijlen uit verschillende periodes. Dit maakt van History Attacks de ideale game om in te zetten tijdens de lessen geschiedenis.

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

Verkenning: Je kan History Attacks inzetten als verkenning van de lessen geschiedenis. Laat de spelers letten op de gebouwen en kledij tijdens het introductiefilmpje en het spel zelf. Je kan van hieruit vervolgens vertrekken om bepaalde gewoontes en stijlen uit het verleden te bespreken.

Hoekenwerk: History Attacks is ook een perfecte game om te gebruiken tijdens een hoekenwerk. Gezien je de game op verschillende toestellen (tablets & PC) kan spelen, is het eenvoudig in te zetten. Doe je een hoekenwerk rond geschiedenis? Laat de leerlingen dan zeker ook aan de slag gaan met History Attacks, door het spelen combineren ze logisch denken en herkenning van historische stijlen.



In het echt: Een leuk idee is om de spelregels van History Attacks te gebruiken voor een echt spel op de speelplaats of in de turnzaal. Je kan hiervoor het rooster van het virtuele spel nabootsen of je kan het groter maken zodat meer spelers het tegelijkertijd kunnen spelen. Een leuke bonus is als de spelers zich verkleden in historische figuren, op die manier heb je meteen een echte History Attacks.

Differentiatie: Uiteraard is History Attacks ook in te zetten als differentiatie, ook buiten de geschiedenisles. Is er iemand sneller klaar? Laat hen dan History Attacks spelen om verder in te zetten op logisch denken, zo scherp je op een speelse wijze de wiskunde vaardigheden verder aan.

ONDERWIJSDOELEN

Door het spelen van History Attacks werk je aan de volgende doelen:

Logisch en algoritmisch denken	Als-dan relaties toepassen.
Omgaan met bewegingsruimte en -tijd	• Alleen of samen, een plaats innemen tegenover objecten, ruimteaanduidingen of personen en daarbij rekening houden met de ruimtelijke begrenzingen. • Afstanden, bewegingsrichtingen en -banen juist inschatten en de meest efficiënte kiezen.
Oriëntatie op tijd	Gebeurtenissen uit het eigen leven en uit de geschiedenis verkennen en in de tijd situeren.



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

MV ET 4.4
MM ET 3.5
MM ET 3.6
MM ET 3.7
NE ET 2.6
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.