



2 Spieler



Ab 6 Jahren

mashup: Rubik Würfel
& 'Drei Gewinnt'

SPIELINFOBLATT

Ein spannendes Mashup von Rubik's Würfel und 'Drei Gewinnt'. Platziere die Blöcke in einem rotierenden Würfel, erreiche als Erster drei in einer Reihe und gewinne das Spiel. Willst du mehr räumliche Herausforderung? Spiele dann auf einem 4x4x4 oder sogar einem 5x5x5 Würfel!

**BEFÖRDERT
DIE FOLGENDEN
KOGNITIVEN
FÄHIGKEITEN**

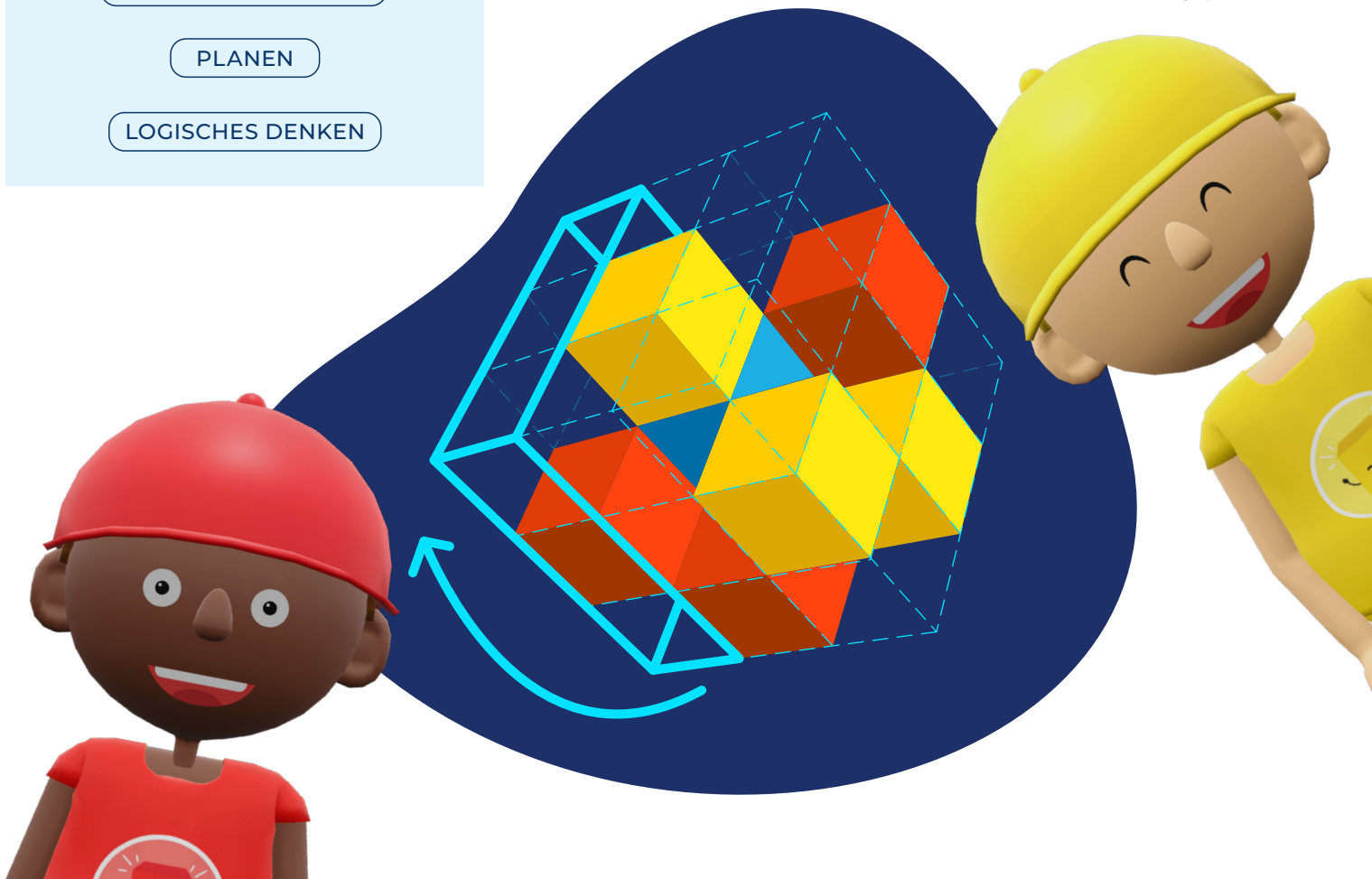
RÄUMLICHES DENKEN

PLANEN

LOGISCHES DENKEN

SPIELREGELN

Die Regeln sind einfach zu verstehen, aber das Spiel ist ziemlich herausfordernd. Ziel ist es, als erster drei in einer Reihe zu erreichen. Dies machst du, indem du Blöcke deiner Farbe in einen virtuellen Würfel platzierst. Um deine Blöcke im virtuellen Würfel zu platzieren, benötigst du etwas räumliches Vorstellungsvermögen. Glücklicherweise kannst du durch einen praktischen Knopf den Würfel immer in die Vorderansicht drehen. Bei jedem Zug dreht sich eine Schicht des Würfels auch in eine bestimmte Richtung, die durch einen Richtungspfeil vorgegeben ist, sodass du deinen nächsten Zug im Voraus planen kannst. Du kombinierst also das Drehen des Rubik-Würfels mit der Herausforderung von drei in einer Reihe. Zu einfach? Du kannst Cube Clash auch auf einem 4x4x4- oder 5x5x5-Würfel für zusätzliche Herausforderung spielen!



WARUM CUBE CLASH IN DEINEM UNTERRICHT VERWENDEN?

Cube Clash ist eine spannende Kombination aus Rubik's Würfel und 'Drei Gewinnt', bei der du als Erster drei in einer Reihe erzielen musst. Das klingt einfach, aber bei jedem Zug bewegt sich der virtuelle Würfel in eine bestimmte Richtung, genau wie bei einem echten Rubik's Würfel. Das Spiel kombiniert viel räumliches Denken mit den klassischen Regeln von 'Drei Gewinnt' und stellt eine herausfordernde Puzzle für zwei dar!

Du kannst Cube Clash auf verschiedene Weisen in deinem Unterricht einsetzen; hier einige Beispiele zur Inspiration:

Räumliches Denken: Da Cube Clash viel räumliches Vorstellungsvermögen erfordert, ist es das perfekte Spiel, um während des Unterrichts das räumliche Denken zu fördern. Du kannst es während einer Stationsarbeit oder als unterhaltsamen Abschluss der Stunde verwenden. Da das Spiel zu zweit gespielt wird, bietet es einen spannenden Abschluss, bei dem die Schüler ihr räumliches Denken auf spielerische Weise einsetzen können.

Rubik's Würfel: Cube Clash ist natürlich auch ein lustiges Spiel, um den Rubik's Würfel noch einmal herauszuholen. Die Schüler können versuchen, den Rubik's Würfel in den Pausen oder in den letzten Minuten des Schultages zu lösen. Du kannst verschiedene Strategien besprechen und ihnen ermöglichen, auszutauschen, was funktioniert und was nicht.



Cube Duel und CUBIQ: Wenn die Schüler Fans von Cube Clash sind, kannst du ihnen auch Cube Duel und CUBIQ anbieten. Diese physischen SmartGames fordern ihr räumliches Vorstellungsvermögen weiter heraus und können eine schöne Ergänzung für die Puzzle-Ecke sein.



TIPP

Lade unseren Turnierplan herunter und organisiere ein Cube Clash-Turnier in deiner Klasse!

BILDUNGSZIELE

Durch das Spielen von Cube Clash arbeitest du an folgenden Zielen:

Logisches und mathematisches Denken	• Erkennen, wie man Mathematik und logisches Denken nutzen kann, um Probleme des Alltags zu lösen. • Logisches und algorithmisches Denken.
Umgang mit Bewegungsraum und -zeit	Bewegungsrichtungen und -bahnen richtig einschätzen.

Durch das Spielen von Cube Clash arbeitest du an folgenden Bildungsstandards:

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

HAST DU WEITERE FRAGEN ODER ANMERKUNGEN?

Kontaktiere uns unter playroom@smartgames.com



www.playroom.SmartGames.com

© 2024 Smart NV. Alle Rechte vorbehalten.