



1 speler



vanaf 7 jaar



Sequentiële puzzel

SPELFICHE

Heb jij ooit al eens een draak willen helpen? In Dragons begeleid je maar liefst 5 draken met elk hun superkracht doorheen alle levels! Verplaats en draai de schilden op de juiste manier en stuur de drakenkracht naar de finish. Zo heb je in een handomdraai wind, water, vuur, sneeuw en bliksem!



BEVORDERT DE VOLGENDE COGNITIEVE VAARDIGHEDEN

RUIMTELIJK INZICHT

PLANNING

PROBLEEMOPLOSSEND DENKEN

LOGICA

SPELREGELS

In Dragons werk je samen met vijf draken, elk met een unieke superkracht, om door verschillende levels te navigeren. De speler moet strategisch magische schilden verplaatsen en draaien om de krachten van vuur, water, sneeuw, wind en bliksem te benutten. Het spel biedt een combinatie van strategisch denken en puzzelen, en is ontworpen om logica, planning en ruimtelijk inzicht te bevorderen in een leuke setting.

De drakenkrachten kunnen alleen in bepaalde richtingen gestuurd worden, afhankelijk van hoe je de schilden plaatst. De speler moet goed nadenken over de volgorde van acties en de plaatsing van de schilden om alle uitdagingen te overwinnen. Fouten in de planning kunnen ertoe leiden dat een kracht in de verkeerde richting wordt gestuurd, waardoor je vast komt te zitten. Naarmate je verder komt, worden de puzzels uitdagender en moet je meerdere schilden en krachten combineren om succesvol te zijn.



MOEILIKHEIDSGRAAD



niveau ▾	7	8	9	10	11
wizard					✓
master				✓	✓
expert			✓	✓	✓
junior		✓	✓	✓	✓
starter	✓	✓	✓	✓	✓
leeftijd vanaf >	7	8	9	10	11

WAAROM DRAGONS GEBRUIKEN IN JE KLAS?

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

De elementen: Aangezien de draken verschillende krachten hebben kan je het spel gebruiken om het te hebben over de natuurelementen . Laat leerlingen leren over de krachten van de elementen in de echte wereld, zoals bliksem, water of vuur, en gebruik dit als basis om de drakenkrachten in het spel te begrijpen. Dit kan dienen als inleiding op thema's zoals het weer, natuurrampen, of zelfs elektriciteit en energie.

Onderzoek naar mythologie en draken: Laat de leerlingen onderzoek doen naar draken in verschillende culturen en mythes. Ze kunnen leren over draken in legenden en sprookjes en hun eigen draak ontwerpen met unieke krachten en eigenschappen. Dit kan gekoppeld worden aan een project over mythologie of geschiedenis.

Hebben echte dieren ook bijzondere krachten: Laat leerlingen vergelijkingen maken tussen de drakenkrachten in het spel en de krachten van echte dieren in de natuur. Bijvoorbeeld, de bliksemdraak kan vergeleken worden met een elektrische paling, en de waterdraak met amfibieën die zich aanpassen aan het water. Dit kan een leuke manier zijn om het over biologie te hebben en het dierenrijk.

Reflectie van licht: Gebruik spiegels om lichtstralen of “krachten” te sturen, net zoals de schilden in Dragons. Leerlingen plaatsen spiegels om licht van een zaklamp te reflecteren en moeten zo een lichtstraal naar een doel leiden, waarbij ze obstakels vermijden. Dit helpt hun ruimtelijk inzicht en probleemoplossend denken te ontwikkelen.



ONDERWIJSDOELEN

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

Oriëntatie op de wereld	Leerlingen onderzoeken en ervaren hoe krachten zoals vuur, water, wind, en elektriciteit werken in zowel de natuur als in het spel en hoe deze energie kunnen opwekken.
Probleemoplossend denken en logisch redeneren	Leerlingen plannen acties in het spel om de krachten van de draken strategisch in te zetten, wat hen helpt bij het ontwikkelen van logisch denken en probleemoplossing.
Ruimtelijk inzicht en wiskundig redeneren	Het spel stimuleert leerlingen om ruimtelijk inzicht en wiskundige vaardigheden te ontwikkelen door obstakels te ontwijken en krachten te sturen met behulp van magische schilden.
Creativiteit en expressie	Bij het ontwerpen van hun eigen draak of het bedenken van een nieuw verhaal ontwikkelen leerlingen hun creativiteit en expressieve vaardigheden.
Samenwerking en communicatie	Leerlingen leren effectief samenwerken door samen te spelen, strategieën te bedenken en krachten te coördineren om levels te voltooien.



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

WT ET 1.16
WI ET 3.7
LL ET 4
WI ET 4.3
WI ET 5.1