



-  1 Spieler
-  Ab 7 Jahren
-  Sokoban / Schiebepuzzle

SPIELINFOBLATT

In Maxi Golf spielst du eine einzigartige Version von Golf. Keine kleinen Bälle oder Golfschläger, sondern ein riesiger Ball, den du in Richtung Loch schiebst! Das Hauptthema des Spiels ist natürlich Golf, aber die verschiedenen Schwierigkeitsgrade führen dich an ganz unterschiedliche Orte: in die Natur, auf einen Bauernhof, in eine Piratenbucht, in eine Dinosaurierwelt und sogar zu berühmten Orten auf der ganzen Welt. Dank dieser Vielfalt kannst du Maxi Golf nicht nur im Zusammenhang mit Sport und Bewegung einsetzen, sondern es auch mit anderen Themen wie Berufen, Tieren oder Geografie verbinden. Ein vielseitiges Spiel voller Spaß und Herausforderungen!



BEFÖRDERT DIE FOLGENDEN KOGNITIVEN FÄHIGKEITEN

RÄUMLICHES
VORSTELLUNGSVERMÖGEN

PLANEN

PROBLEMLÖSUNG

LOGISCHES DENKEN

SPIELREGELN

Das Ziel von Maxi Golf ist einfach: Bringe den gigantischen Golfball ins Loch. Aber lass dich nicht täuschen – die Golfbahnen sind ein einziges großes Puzzle! Das Spielfeld besteht aus einzelnen quadratischen Teilen, die du auf einem Raster verschieben kannst. Indem du diese Teile an die richtige Stelle legst, baust du deinen eigenen Weg zum Loch. In den ersten Levels entdeckst du in Ruhe, wie das Spiel funktioniert, aber je weiter du kommst, desto anspruchsvoller wird es. Du triffst auf Hindernisse und sogar auf Portale, die du clever einsetzen musst. Die Regeln sind einfach, aber die späteren Levels erfordern wirklich logisches Denken und vorausschauende Planung. Ein ideales Puzzlespiel, das dein Gehirn ordentlich fordert.



SCHWIERIGKEITSGRAD



WARUM MAXI GOLF IN DEINEM UNTERRICHT VERWENDEN?

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

Sport und Spiel: Maxi Golf ist das ideale Spiel für Unterrichtseinheiten rund um Sport und Bewegung. Verwende diesen Denksport als Station in einem Werkstatt- oder Karussellunterricht, um "Gehirnsport" zu fördern. Dank seines sportlichen Themas lässt sich Maxi Golf leicht integrieren und zeigt den Schülern, dass Sport nicht nur körperlich sein muss, sondern auch den Kopf intensiv trainieren kann.

Baue deinen eigenen Golfparcours: Nach dem Spielen von Maxi Golf können die Schüler ihren eigenen Golfparcours entwerfen. Das kann im Klassenzimmer oder in der Turnhalle mit Materialien wie Bauklötzen, Karton, Murmeln oder Bällen geschehen. Lass sie Puzzleteile zeichnen, Hindernisse gestalten und gemeinsam einen spannenden Parcours bauen. Mehrere Gruppen können verschiedene Parcours entwerfen und testen, welcher am besten funktioniert.

Puzzeln als Sport: Lass die Schüler darüber nachdenken, welche anderen Sportarten man in Puzzleform umsetzen könnte. Wie würde Volleyball als Denkspiel funktionieren? Oder Leichtathletik? Fördere kreatives Denken und Eigeninitiative und lass die Schüler ihre Spiele wirklich testen. Später können diese "neu erfundenen Sportarten" auch auf dem Pausenhof eingeführt werden.

Einführung mit Storyboard: Am Anfang jeder Schwierigkeitsstufe siehst du einen kurzen Comic mit vier Panels. Diese Mini-Geschichten eignen sich perfekt, um Storyboards oder kreatives Schreiben einzuleiten. Lass die Schüler ihre eigene Welt erfinden, die noch nicht im Spiel vorkommt. Wo könnte man sonst noch Golf spielen? Welche Hindernisse gäbe es? Wie kommt der Ball trotzdem ins Loch? Lass sie dies in einem eigenen Storyboard darstellen, eventuell kombiniert mit einer Kurzgeschichte oder einem Drehbuch.



BILDUNGSZIELE

Durch das Spielen von Maxi Golf arbeitest du an folgenden Zielen:

Mathematische Konzepte

- **Räumliches Vorstellungsvermögen:** einschätzen, wie Puzzleteile zusammen einen logischen Weg bilden.
- **Geometrie:** Arbeiten mit Formen, Richtungen und Positionen auf einem Raster.
- **Problemlösung:** Strategien entwickeln, um das Ziel zu erreichen.
- **Logisches Denken:** Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge beim Bauen eines Parcours einschätzen.

Kognitive Fähigkeiten & exekutive Funktionen

- **Planen und Organisieren:** im Voraus über die richtige Reihenfolge der Aktionen nachdenken.
- **Kognitive Flexibilität:** zwischen Lösungen wechseln, wenn ein Ansatz nicht funktioniert.
- **Reaktionshemmung:** nicht sofort klicken oder verschieben, sondern zuerst eine Strategie überlegen.
- **Anhaltende Aufmerksamkeit:** bei komplexeren Puzzles konzentriert bleiben.
- **Zielgerichtetes Verhalten:** trotz Hindernissen weiter auf das Loch hinarbeiten.

Kompetenzen des 21. Jahrhunderts

- **Computational Thinking:** Zerlegen und visuelles Planen eines Weges zum Ziel.
- **Kreativität:** neue Welten oder Parcours entwerfen, eventuell auf Papier.
- **Selbstgesteuertes Lernen:** eigenständig verschiedene Welten und Schwierigkeitsgrade in eigenem Tempo erkunden.

Sozial-emotionale Fähigkeiten (bei Paar- oder Gruppenarbeit)

- **Zusammenarbeit:** in Paaren über Puzzellösungen beraten.
- **Durchhaltevermögen:** bei Fehlversuchen weitermachen und aus Fehlern lernen.
- **Selbstvertrauen:** Erfolgserlebnisse durch eigene Strategien erfahren.

Durch das Spielen von Maxi Golf arbeitest du an folgenden Bildungsstandards:

WI ET 3.7 - WI ET 4.1 - WI ET 4.2 - WI ET 5.4 - LL ET 5 - ICT ET 3