



1 speler



vanaf 7 jaar



Sequentiële
puzzel

SPELFICHE

In Camp Chaos ben je op een virtueel jeugdkamp waar je samen met je vrienden stiekem wakker probeert te blijven na bedtijd. Maar let op: de kampleider is een slaapwandelaar! Als je te veel lawaai maakt, het licht aandoet of voorwerpen op zijn pad achterlaat, wordt hij wakker en is het spel voorbij. Camp Chaos speelt zich af in een zomerse kampomgeving vol herkenbare elementen en gekke obstakels. Dit maakt het spel ideaal om te gebruiken tijdens lessen rond jeugdkampen, vakanties, meerdaagse schooluitstappen of thema's zoals nachtrust en samenspel.



BEVORDERT DE VOLGENDE COGNITIEVE VAARDIGHEDEN

RUIMTELIJK INZICHT

SEQUENCING

PROBLEEMOPLOSSEND DENKEN

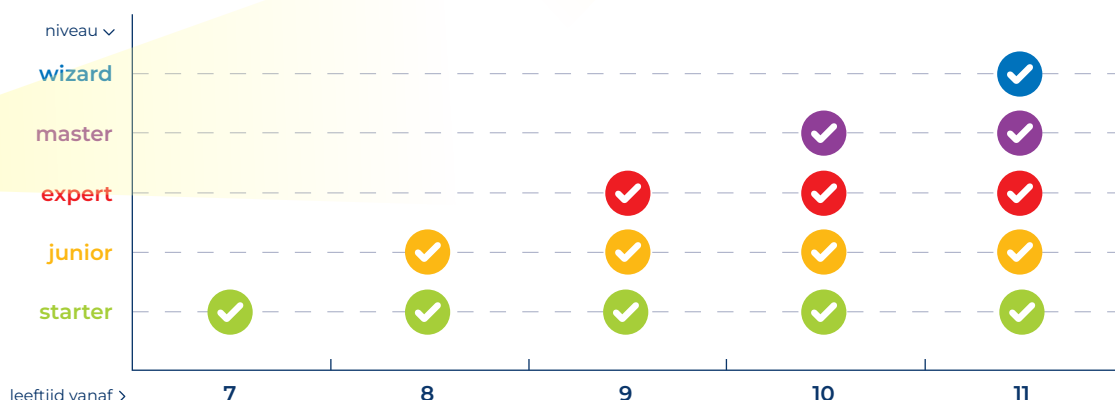
KRITISCH DENKEN

SPELREGELS

In Camp Chaos probeer je ongezien wakker te blijven op kamp, maar de kampleider loopt slaapwandeland rond en hij mag absoluut niet gestoord worden! Het is jouw taak om zijn pad vrij te maken van obstakels en te zorgen dat hij niet wordt gewekt door licht, geluid of andere storingen. Je speelt door voorwerpen op het speelveld strategisch te verplaatsen. In de eerste levels is dit nog eenvoudig maar naarmate je vordert, komen er steeds meer elementen bij: extra lichtbronnen, geluidsinstallatie, zaklampen van andere personages en bewegende elementen. Je moet telkens goed nadenken over de juiste volgorde van acties. Een extra uitdaging? Elk level moet je binnen een beperkt aantal zetten voltooien. Eén foute zet en je riskeert dat de kampleider wakker schrikt. De latere levels vragen dan ook om strategisch inzicht, planning en een vlegje chaoscontrole!



MOEILIKHEIDSGRAAD



WAAROM CAMP CHAOS GEBRUIKEN IN JE KLAS?

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

Op uitstap: Gebruik Camp Chaos als instap voor gesprekken over jeugdkampen, schooluitstappen of vakantie. Laat leerlingen hun leukste kamp moment tekenen of beschrijven. Gaan jullie binnenkort echt op uitstap? Laat de leerlingen een lijst maken over wat je allemaal meeneemt op kamp. Je kan zelfs een kleine tent in de klas opstellen waar leerlingen Camp Chaos kunnen spelen en in de sfeer kunnen komen van hun uitstap.

Geluiden: In Camp Chaos mag je de kampleider niet wekken met licht of lawaai, ideaal als instap voor een les over geluid en stilte. Laat leerlingen experimenteren met verschillende geluidsbronnen in de klas (trommel, tik, ritsel) en inschatten wat "luid" of "stil" is. Je kan dit doortrekken naar een STEM-hoek over geluidsbronnen of een muziekles over instrumenten.

Een echt kampspel: Zet de turnzaal of speelplaats om tot een echt Camp Chaos-level. Eén leerling is de slaapwandelande geblindoekte kampleider die van links naar rechts stapt. De bedoeling is dat de andere leerlingen aan de overkant van de zaal of speelplaats raken zonder dat de kampleider hen hoort. Plaats verplaatsbare obstakels overal in het rond om het nog moeilijker te maken. Een leuk bewegingstussendoortje of leuke LO les!



ONDERWIJSDOELEN

Door het spelen van Camp Chaos werk je aan de volgende doelen:

Wiskundige & strategische vaardigheden

- **Ruimtelijk inzicht:** oriënteren binnen een speelveld en routes plannen zonder botsingen of storingen.
- **Sequencing:** nadenken over de juiste volgorde van handelingen binnen een beperkt aantal zetten.
- **Probleemoplossen:** strategieën ontwikkelen om veilig tot het einde van het level te geraken.

Cognitieve vaardigheden & executieve functies

- **Responsinhibitie:** leren wachten en niet te snel klikken om fouten of lawaai te vermijden.
- **Aandachtscontrole:** meerdere zintuiglijke elementen tegelijk in het oog houden (geluid, licht, beweging).
- **Werkgeheugen:** onthouden welke acties al uitgevoerd zijn en wat nog volgt binnen het beperkte aantal zetten.
- **Emotieregulatie:** rustig blijven en herbeginnen na een mislukking zonder frustratie.

21e-eeuwse vaardigheden

- **Zelfsturend leren:** zelfstandig levels oplossen en strategieën ontwikkelen.
- **Visueel denken:** situaties en acties inschatten op basis van visuele informatie.
- **Kritisch denken:** reflecteren op je aanpak en alternatieven overwegen als iets niet lukt.

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

WI ET 3.7 - WI ET 4.1 - LL ET 5 - LL ET 6 - ICT ET 3 - SV ET 3



HEB JE NOG VRAGEN OF OPMERKINGEN?

Contacteer ons via playroom@smartgames.com



www.playroom.SmartGames.com

© 2025 Smart NV. Alle rechten voorbehouden.