



## PRZEWODNIK PO GRZE

**Gotów na misję ratowniczą? Chwyć deseczkę ratunkową i wplyń na ocean zupy.  
Strategicznie przesuwaj deseczkami, aby oczyścić zupę z much.**



### WSPIERA NASTĘPUJĄCE UMIEJĘTNOŚCI POZNAWCZE

WYOBRAŹNIA PRZESTRZENNA

PLANOWANIE

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

KONCENTRACJA

## ZASADY

W *Fly Watch* przy użyciu myszki przemieszczamy deseczki ratunkowe po planszy. Wystarczy kliknąć na odpowiednie pole, a deseczka automatycznie się na nie przesunie.

Zasady ruchu są proste, ale trzeba pamiętać o pewnych warunkach. Deseczka może poruszać się tylko w pionie i poziomie, nigdy na skos. Deseczka automatycznie zatrzymuje się, gdy znajdzie się obok muchy, która może na nią wejść. Gdy deseczka zyskuje pasażera, nie można jej już przemieścić.

Te dodatkowe warunki znacznie utrudniają grę w późniejszych poziomach – trzeba planować ruchy z wyprzedzeniem i przewidzieć, jak najefektywniej wykorzystać deseczki.



## POZIOM TRUDNOŚCI



poziom ▾

wizard

master

expert

junior

starter

minimalny wiek >

7

8

9

10

11

wizard					✓
master				✓	✓
expert			✓	✓	✓
junior		✓	✓	✓	✓
starter	✓	✓	✓	✓	✓

## KORZYSTANIE Z GRY FLY WATCH NA ZAJĘCIACH

W *Fly Watch* trzeba uratować muchy z talerza zupy, strategicznie manewrując wokół nich deseczkami ratunkowymi, aby mogły się na nie bezpiecznie wdrapać. Motyw *Fly Watch* został oczywiście zapożyczony z kultowego Słonecznego patrolu – tutaj ratownikami są gracze! Po takiej grze może warto wspólnie zrobić zupę? Tylko tym razem bez much!

Oto kilka inspiracji, jak wykorzystać grę *Fly Watch* na zajęciach z klasą:

**Ratownictwo wodne:** Gra o ratowaniu much z zupy to idealna gra na lekcję wychowania fizycznego na basenie. Podczas gry można zapowiedzieć uczniom, że na kolejnych zajęciach z pływania poznają techniki, które pozwolą im uniknąć losu biednych much. Dzięki temu uczniowie zostają w zabawny sposób wprowadzeni w tematykę i są lepiej zmotywowani do lekcji pływania.

**Talerz pysznej zupy:** To dobra gra na sezon jesienno-zimowy. Ponieważ w pierwszych poziomach muchy tkwią w talerzach

z zupą, warto zagrać w tę grę przed wspólnym gotowaniem z klasą lub po jego zakończeniu. Dzięki temu jest jeszcze fajniej. W dalszych poziomach muchy dryfują w letnich koktajlach – nie poprzestajemy więc na zupie!

**Wyobraźnia przestrzenna:** Dojście do rozwiązania podczas gry w *Fly Watch* wymaga orientacji przestrzennej. Musisz ocenić, dokąd możesz przemieścić deseczki i czy nic nie blokuje ich ruchu. Antycypowanie sposobu ruchu deseczek na planszy i jego skutku jest w tej grze kluczowe. Jest to zatem świetny dodatek do wykorzystania na zajęciach o wyobraźni przestrzennej i podczas tłumaczenia ruchu w górę i w dół.



## CELE EDUKACYJNE

Grając w *Fly Watch*, stawiamy sobie następujące cele:

<b>Orientacja w czasie i przestrzeni</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ocena odległości, kierunku i trajektorii ruchu, wybór najlepszych ścieżek.</li><li>• Działanie po uprzednim oszacowaniu odległości, jaka jest do przemieszczenia.</li><li>• Wybór najlepszej drogi ruchu w różnych kontekstach, np. w grze.</li></ul>
<b>Wprowadzenie do motoryki dużej</b>	Efektywne i bezpieczne poruszanie się w wodzie.
<b>Logiczne myślenie</b>	Rozumienie i rozpoznawanie, jak korzystać z matematyki i logicznego myślenia podczas rozwiązywania codziennych problemów, ale też docenienie matematyki jako jednego z wymiarów ludzkiej pomysłowości.

Grając w *Fly Watch*, dążymy do osiągnięcia następujących celów edukacyjnych:

**MV ET 4.4 - LO ET 1.25 - WI ET 4.3**

