



1 Spieler



Ab 7 Jahren



Sequentielles Puzzle

Bereit für eine fliegende Rettungsmission? Schnapp dir deine Rettungsboote und begeben dich auf ein Abenteuer in der "Suppe". Schiebe sie strategisch und befreie deine Suppe von Fliegen.



BEFÖRDERT DIE FOLGENDEN KOGNITIVEN FÄHIGKEITEN

RÄUMLICHES DENKEN

PLANEN

PROBLEMLÖSEN

LOGISCHES DENKEN

SPIELREGELN

In FlyWatch bewegst du das Rettungsboot über ein festes Raster mit Hilfe deiner Maus. Du klickst auf das Feld, zu dem du dich bewegen möchtest, und das Boot bewegt sich automatisch dorthin.

Die Steuerung ist einfach, aber es gibt bestimmte Dinge, die du beachten musst. Das Boot kann nur horizontal oder vertikal bewegt werden, diagonal ist unmöglich.

Sobald das Boot neben einer Fliege liegt, die auf das Boot steigen kann, wird das Boot automatisch stoppen. Sobald das Boot voll ist, kann es nicht mehr verschoben werden. Diese zusätzlichen Bedingungen machen es in den späteren Levels ziemlich herausfordernd. Du musst im Voraus gut planen und überlegen, wie du deine Rettungsboote am besten und effektivsten einsetzen kannst.



SCHWIERIGKEITSGRAD



Niveau ▾

Wizard

Master

Expert

Junior

Starter

Alter von >

7

8

9

10

11



WARUM FLYWATCH IN DEINEM UNTERRICHT VERWENDEN?

In FlyWatch musst du verschiedene Fliegen aus einer Suppenschüssel retten, indem du dein Boot strategisch neben sie manövrierst, damit sie sicher an Bord klettern können. Das Thema von FlyWatch basiert natürlich auf dem legendären Baywatch und macht die Spieler zu echten Rettern! Oh ja, vielleicht ist dies auch das ideale Spiel, um danach selbst leckere Suppe zu kochen? Natürlich ohne Fliegen!

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

Rettungsschwimmen: Ein Spiel über Fliegen, die gerettet werden müssen, ist natürlich das perfekte Spiel für den Sportunterricht "Rettungsschwimmen". Während des Spielens kannst du die Schüler darauf hinweisen, dass sie während der nächsten Schwimmstunde Techniken lernen werden, um die Situation der armen Fliegen zu vermeiden. Die Schüler kommen auf diese Weise spielerisch mit dem Thema in Kontakt und gehen motiviert zur Schwimmstunde.

Eine köstliche Tasse Suppe: FlyWatch ist auch ein lustiges Spiel, um es im Herbst/Winter zu spielen. Da die Fliegen in den ersten Levels

in einer Suppenschüssel feststecken, ist dies auch ein schönes Spiel, um es vor oder nach dem gemeinsamen Kochen von Suppe in der Klasse zu spielen. Auf diese Weise wird es noch gemütlicher! In den späteren Levels stecken die Fliegen auch in Sommergetränken fest, du bist also nicht nur auf Suppe beschränkt.

Räumliches Verständnis: Beim Spielen von FlyWatch benötigst du die richtige Portion räumliches Verständnis, um zu einer Lösung zu kommen. Du musst gut einschätzen, wie sich die Boote bewegen können und wie du sicherstellen kannst, dass dein Pfad immer frei bleibt. Das vorherige Überlegen, wie sich die Boote auf dem Raster bewegen und welche Auswirkungen dies auf das Spielfeld hat, ist entscheidend. FlyWatch kann also definitiv in den Unterrichtseinheiten zum räumlichen Verständnis eingesetzt werden, sei es in einer separaten Ecke oder als Differenzierung nach oben und unten.



BILDUNGSZIELE

Durch das Spielen von Flywatch arbeitest du an folgenden Zielen:

Umgang mit Raum und Zeit	• Entfernungen, Bewegungsrichtungen und -bahnen korrekt einschätzen und die effizientesten auswählen. • Bei der Handlung berücksichtigen, welche Strecke überwunden werden muss. • Die effizienteste Bewegungsbahn in verschiedenen Kontexten, wie zum Beispiel in einem Spiel, auswählen.
Einführung in die Grobmotorik	Effizientes und sicheres Fortbewegen im Wasser.
Logisches Denken	Erkennen und feststellen, wie man Mathematik und logisches Denken verwenden kann, um Probleme des täglichen Lebens zu lösen, und dabei Wertschätzung für Mathematik als Dimension menschlicher Erfindungsgabe aufbringen.

Durch das Spielen von Flywatch arbeitest du an folgenden Bildungsstandards:

MV ET 4.4 - LO ET 1.25 - WI ET 4.3

