



1 speler



vanaf 7 jaar



Sequentiële puzzel

Klaar voor een vliegende reddingsmissie? Pak je reddingsbootjes, en ga op 'soep' avontuur. Schuif ze strategisch, en maak jouw soep 'vlieg-vrij'.



BEVORDERT DE VOLGENDE COGNITIEVE VAARDIGHEDEN

RUIMTELIJK INZICHT

PLANNING

PROBLEEMOPLOSSEND DENKEN

LOGISCH DENKEN

SPELREGELS

In FlyWatch beweeg je de reddingsboot over een vast rooster met behulp van jouw muis. Je klikt op het hokje waar je naartoe wilt bewegen en de boot beweegt er automatisch heen.

De besturing is eenvoudig maar er zijn bepaalde zaken waar je rekening mee moet houden. De boot kan enkel horizontaal of verticaal bewegen, diagonaal is onmogelijk. Zodra de boot naast een vlieg ligt die de boot kan betreden, zal de boot automatisch stoppen met bewegen. Zodra de boot vol is, kan hij niet meer worden verplaatst. Deze extra voorwaarden maken het in de latere levels vrij uitdagend, je zal goed vooraf moeten plannen en kijken hoe je jouw reddingsboten het beste en meest doeltreffend kan inzetten.



MOEILIKHEIDSGRAAD



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

WAAROM FLYWATCH GEBRUIKEN IN JE KLAS?

In FlyWatch moet je verschillende vliegjes uit een kom soep redden, dit doe je door met jouw boot strategisch naast hen te manoeuvreren zodat ze veilig aan boord kunnen klimmen. Het thema van FlyWatch is uiteraard gebaseerd op het legendarische Baywatch en maakt van de spelers echte redders! Ohja, misschien is dit ook de ideale game om nadien zelf lekkere soep te maken? Uiteraard zonder de vliegen!

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

Reddend zwemmen: Een game over vliegen die gered moeten worden is uiteraard de perfecte game om te spelen voor de LO les 'reddend zwemmen'. Tijdens het spelen kan je de leerlingen wijzen op het feit dat ze tijdens de volgende zwemles technieken zullen leren om de situatie van de arme vliegen te vermijden. De leerlingen komen op deze manier op een speelse wijze in aanraking met het thema en vertrekken extra gemotiveerd naar de zwemles.

Een heerlijk tasje soep: FlyWatch is ook een leuke game om tijdens de herfst/winter te spelen. Gezien de vliegen in de eerste levels vastzitten in een kom soep, is dit ook een leuke game om in te zetten voor of na het zelf koken van soep met de klas. Op deze manier wordt het nog gezelliger! In de latere levels zitten de vliegen ook vast in zomerse drankjes, je bent dus niet gebonden aan enkel soep.

Ruimtelijk inzicht: Tijdens het spelen van FlyWatch heb je de nodige dosis ruimtelijk inzicht nodig om tot een oplossing te komen. Je moet goed inschatten hoe de boten kunnen bewegen en hoe je ervoor zorgt dat jouw baan steeds vrij blijft. Het vooraf nadenken hoe de boten zich op het rooster verplaatsen en wat voor impact dit heeft op het speelveld, is cruciaal. FlyWatch kan je dus zeker inzetten tijdens de lessen ruimtelijk inzicht, in een afzonderlijke hoek of als differentiatie naar boven & beneden.



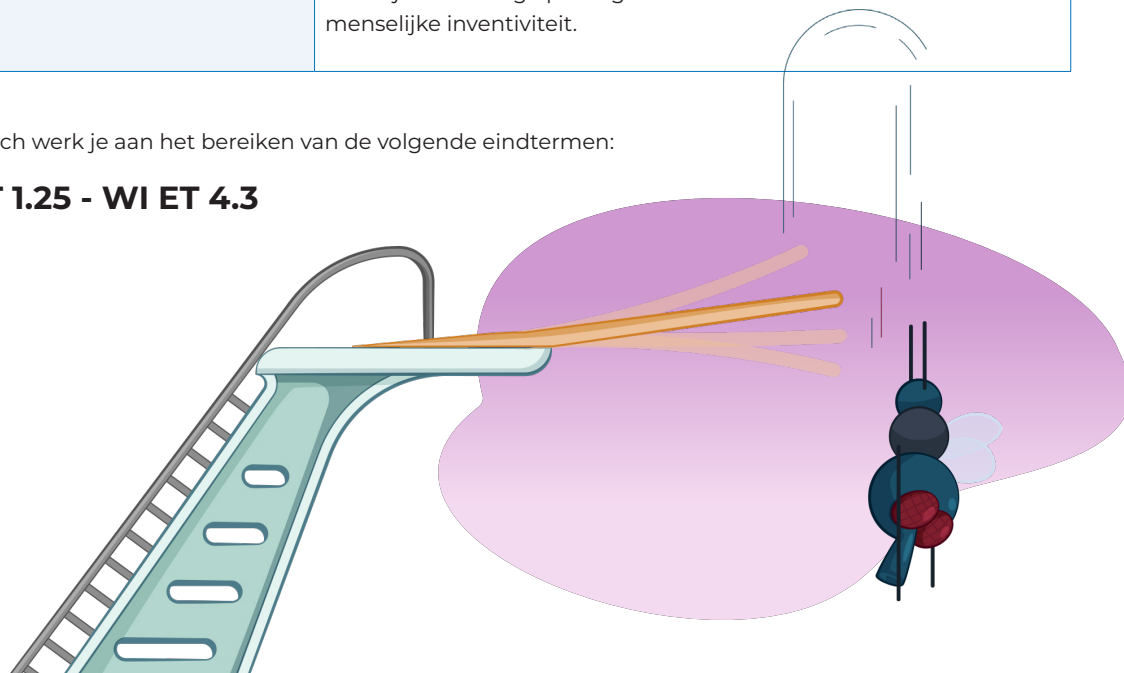
ONDERWIJSDOELEN

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

Omgaan met bewegingsruimte en -tijd	• Afstanden, bewegingsrichtingen en -banen juist inschatten en de meest efficiënte kiezen. • Handelend rekening houden met een te overbruggen afstand. • De meest efficiënte bewegingsbaan kiezen in diverse contexten zoals in een spel.
Inleiding op grootmotorisch bewegen	Doelmatig en veilig voortbewegen in het water.
Logisch denken	Inzien en vaststellen hoe men wiskunde en logisch denken kan gebruiken om problemen uit het dagelijkse leven op te lossen en daarbij waardering opbrengen voor wiskunde als dimensie van menselijke inventiviteit.

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

MV ET 4.4 - LO ET 1.25 - WI ET 4.3



HEB JE NOG VRAGEN OF OPMERKINGEN?

Contacteer ons via playroom@smartgames.com



www.playroom.SmartGames.com

© 2023 Smart NV. Alle rechten voorbehouden.