

SPIELINFOBLATT

In Pond Twister versuchst du, einer Libelle zu helfen, einen Teich sicher zu überqueren. Dazu drehst du Seerosenblätter, um einen cleveren Weg über das Wasser zu formen. Aber Vorsicht: Fleischfressende Pflanzen, hungrige Frösche und andere Teichräuber lauern überall. Eine falsche Drehung – und du landest direkt im Maul der Gefahr! Das Spiel taucht dich in eine farbenfrohe, geheimnisvolle Teichwelt voller natürlicher Hindernisse ein. Dank des spielerischen Themas rund um Wassertiere, Insekten und Teichbiotope passt Pond Twister perfekt in den Sachunterricht oder Naturkunde.



BEFÖRDERT DIE FOLGENDEN KOGNITIVEN FÄHIGKEITEN

PLANEN

RÄUMLICHES
VORSTELLUNGSVERMÖGEN

PROBLEMLÖSUNG

LOGISCHES DENKEN

SPIELREGELN

In Pond Twister hilfst du einer Libelle, sicher das andere Ufer eines Teiches zu erreichen. Du drehst nicht jedes einzelne Seerosenblatt, sondern ganze Ketten verbundener Blätter in einem Zug. Mit jeder Rotation drehen sich auch die Libelle und die Gefahren auf diesen Blättern mit. Die Herausforderung besteht darin, vorauszudenken: Welche Drehung bringt dich deinem Ziel näher und welche öffnet vielleicht einen gefährlichen Weg? Je weiter du kommst, desto mehr Herausforderungen kommen hinzu, wie besondere Blumen, die die Rotationen beeinflussen, und sogar neue Gegner. Die Regeln bleiben einfach, aber das strategische Puzzeln wird zunehmend anspruchsvoller.



SCHWIERIGKEITSGRAD



Niveau	7	8	9	10	11
wizard					✓
master				✓	✓
expert			✓	✓	✓
junior		✓	✓	✓	✓
starter	✓	✓	✓	✓	✓

Alter von >

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

Tiere des Teiches: Lass die Schüler zunächst einige Level spielen, um das Spiel und den virtuellen Teich kennenzulernen. Danach erforschen sie, welche Tiere und Pflanzen wirklich in und um einen Teich leben. Welche sind für eine Libelle gefährlich? Was ist Fiktion und was ist realistisch? So lässt sich das Spiel leicht mit Sachunterricht oder Naturkunde verknüpfen.

Puzzle-Kettenreaktion: Lass die Schüler in kleinen Gruppen zusammenarbeiten. Ein Schüler beginnt und macht genau einen Zug. Danach ist der nächste dran, ebenfalls mit nur einer Aktion. Jeder Zug muss laut besprochen werden: Warum ist dies ihrer Meinung nach die richtige Wahl? Welche Wirkung wird er haben? So entsteht eine lehrreiche Kettenreaktion aus Denken, Argumentieren und Planen. Ziel ist nicht, so schnell wie möglich fertig zu werden, sondern gemeinsam zu lernen, Strategien zu entwickeln und zu verbalisieren. Eine tolle Arbeitsform, bei der alle eingebunden sind und soziale Kompetenzen gefördert werden.

Geometrie-Station: Lass die Schüler Pond Twister in einer Lernstation zum Thema Geometrie spielen. Vorab erhalten sie den Auftrag, genau darauf zu achten, welche Seerosenblätter sich mitdrehen und in welche Richtung (im oder gegen den Uhrzeigersinn). Diese Station ist ideal, um Begriffe wie Drehrichtung und Rotation spielerisch zu erkunden.

Ein Teich voller Geschichten: Jedes Level von Pond Twister fühlt sich wie ein Mini-Abenteuer an. Lass die Schüler nach dem Spielen über die Reise der Libelle nachdenken: Warum muss sie ans andere Ufer? Welche Bedeutung könnten die Hindernisse in einer Geschichte haben? Lass sie diese Reise in einen kurzen Comic oder eine Bildergeschichte umsetzen, bei der die Puzzle-Elemente eine Rolle in ihrer selbst erfundenen Teichwelt spielen. Eine fleischfressende Pflanze wird vielleicht zu einem hungrigen Drachen, eine Blume zu einem magischen Tor und die Libelle zu einem Boten mit geheimer Mission. Auf diese Weise verwandeln die Schüler die Logik eines Puzzlespiels in eine kreative Geschichte und verbinden Struktur, Fantasie und Sprache.



BILDUNGSZIELE

Durch das Spielen von Pond Twister arbeitest du an folgenden Zielen:

Kognitive Fähigkeiten & exekutive Funktionen

- **Planen & Organisieren:** Schüler müssen ihre Züge im Voraus abwägen und mehrere Schritte vorausdenken.
- **Kognitive Flexibilität:** Der Spieler muss sich ständig an veränderte Situationen anpassen und sich nach Fehlzügen neu orientieren.
- **Reaktionshemmung:** Blätter nicht impulsiv drehen, sondern zuerst die Auswirkungen einschätzen.
- **Arbeitsgedächtnis:** Sich merken, welche Elemente sich gemeinsam drehen.
- **Anhaltende Aufmerksamkeit:** Konzentriert bleiben, Muster erkennen und Fehler vermeiden.



- **Zielgerichtetes Verhalten:** Auf das Endziel (sicher ans andere Ufer) hinarbeiten, trotz Ablenkungen oder Hindernissen.

Mathematische & räumliche Begriffe

- **Rotationen & Drehrichtungen:** Verstehen, wie sich Objekte in einem Raster bewegen.
- **Räumliches Vorstellungsvermögen:** Begreifen, wie sich das Drehen einer ganzen Kette auf die Position der Libelle und der Gefahren auswirkt.
- **Problemlösung:** Kreative Strategien entwickeln, um gefährliche Situationen zu vermeiden.
- **Logisches Denken:** Abschätzen, welche Abfolge von Aktionen zum besten Ergebnis führt.

Kompetenzen des 21. Jahrhunderts

- **Selbstgesteuertes Lernen:** Puzzles eigenständig ausprobieren, Fehler erkennen und Strategien anpassen.
- **Kritisches Denken:** Eigene Entscheidungen und Fehlversuche analysieren.

Durch das Spielen von Pond Twister arbeitest du an folgenden Bildungsstandards:

WI ET 3.1 - WI ET 3.2 - WI ET 3.7 - WI ET 4.2 - WI ET 5.4 - LL ET 5 - SV ET 3