



1 speler



vanaf 7 jaar



Roterende
doolhofpuzzel

SPELFICHE

In Pond Twister probeer je als libel veilig een vijver over te steken. Je doet dat door leliebladeren te draaien en zo een slim pad te vormen over het water. Maar pas op: vleesetende planten, hongerige kikkers en andere vijver roofdieren liggen op de loer. Eén verkeerde draai en je belandt recht in de bek van het gevaar! Het spel dompelt je onder in een kleurrijke, mysterieuze vijverwereld vol natuurlijke obstakels. Dankzij het speelse thema rond waterdieren, insecten en vijvers past Pond Twister perfect binnen lessen wereldoriëntatie of natuur.



BEVORDERT DE VOLGENDE COGNITIEVE VAARDIGHEDEN

PLANNING

RUIMTELIJK INZICHT

PROBLEEMOPLOSSEND DENKEN

LOGICA

SPELREGELS

In Pond Twister help je een libel veilig de overkant van een vijver te bereiken. Dat doe je niet door elk lelieblad afzonderlijk te draaien, maar door slimme rotaties van hele ketens van bladeren. Je draait telkens een reeks verbonden bladeren in één beweging, waardoor je ook de libel en de gevaren meedraait. De uitdaging is dus om vooruit te denken: welke rotatie brengt jou dichterbij je doel, en welke opent misschien een gevaarlijk pad? Naarmate je verder geraakt, komen er extra uitdagingen bij zoals bijzondere bloemen die de rotaties beïnvloeden en zelfs nieuwe vijanden. De regels blijven eenvoudig, maar het strategisch puzzelen wordt alsmaar moeilijker.



MOEILIKHEIDSGRAAD



WAAROM POND TWISTER GEBRUIKEN IN JE KLAS?

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

Dieren van de vijver: Laat leerlingen eerst enkele levels spelen om kennis te maken met het spel en de virtuele vijver. Daarna onderzoeken ze welke dieren en planten écht in of rond een vijver leven. Welke zijn gevaarlijk voor een libel? Wat is fictie, wat is realistisch? Dit maakt een eenvoudige koppeling mogelijk met WO of natuur.

Puzzelen in kettingreactie: Laat leerlingen in groepjes samenwerken. Eén leerling start en voert exact één zet uit. Daarna is het aan de volgende speler, die opnieuw slechts één actie mag doen. Voor elke zet moet luidop overlegd worden: waarom is dit volgens hen de juiste keuze? Wat zal het effect zijn? Zo ontstaat een leerrijke kettingreactie van denken, redeneren en plannen. De bedoeling is niet om zo snel mogelijk klaar te zijn, maar om samen te leren puzzelen en strategieën te verwoorden. Een leuke werkvorm waarbij iedereen betrokken blijft en je ook werkt aan sociale vaardigheden.

Hoekenwerk: Laat leerlingen Pond Twister spelen in een hoekenwerk rond meetkunde. Vooraf krijgen ze de opdracht om goed te letten op welke leliebladeren meedraaien en in welke richting (met de klok mee of tegen). Deze hoek is ideaal om begrippen als draairichting en rotatie op een speelse manier te verkennen.

Een vijver vol verhalen: Elk level van Pond Twister voelt als een mini-avontuur. Laat leerlingen na het spelen nadenken over de tocht van de libel: waarom moet ze naar de overkant? Wat betekenen de obstakels in het spel als ze er een verhaal van maken? Laat hen deze tocht omzetten in een kort stripverhaal of beeldverhaal, waarbij de puzzel elementen een rol krijgen in hun zelfverzonnen vijverwereld. Een vleesetende plant wordt misschien een hongerige draak, een bloem een magische poort en de libel een boodschapper met een geheime missie. Op die manier zetten leerlingen de logica van een puzzelspel om in een creatief verhaal. Een leuke manier om structuur, verbeelding en taal te combineren in een opdracht die nauw aansluit bij het spel.



ONDERWIJSDOELEN

Door het spelen van Pond Twister werk je aan de volgende doelen:

Cognitieve vaardigheden & executieve functies:

- **Plannen & organiseren:** leerlingen moeten hun zetten op voorhand afwegen en vooruitdenken in meerdere stappen.
- **Cognitieve flexibiliteit:** de speler moet zich voortdurend aanpassen aan een veranderende situatie en heroriënteren na foute zetten.
- **Responsinhibitie:** niet zomaar bladeren draaien, maar eerst de impact inschatten.
- **Werkgeheugen:** onthouden welke elementen mee zullen draaien.

- **Volgehouden aandacht:** geconcentreerd blijven om patronen te herkennen en fouten te vermijden.
- **Doelgericht gedrag:** toewerken naar een einddoel (veilig aan de overkant) ondanks afleidingen of obstakels.

Wiskundige & ruimtelijke begrippen

- **Rotaties & draairichtingen:** inzicht verwerven in hoe objecten zich bewegen binnen een rooster.
- **Ruimtelijk inzicht:** begrijpen wat de impact is van het draaien van een hele keten op de positie van de libel én gevaren.
- **Probleemoplossen:** creatieve strategieën bedenken om onveilige situaties te vermijden.
- **Logisch redeneren:** inschatten welke sequentie van acties tot het beste resultaat leidt.

21e-eeuwse vaardigheden

- **Zelfsturend leren:** zelfstandig puzzels uitproberen, fouten herkennen en strategieën aanpassen.
- **Kritisch denken:** eigen keuzes en mislukkingen analyseren.

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

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



HEB JE NOG VRAGEN OF OPMERKINGEN?

Contacteer ons via playroom@smartgames.com



www.playroom.SmartGames.com

© 2025 Smart NV. Alle rechten voorbehouden.