Intro

Paddle is een game waar je als speler de juiste ritmes moet spelen om een boot te besturen.

Doel

Het doel van Paddle is van een kant van de zee naar de andere te varen, zonder te zinken. Bereik je de andere zeide, dan win je dat level.

Obstakels

Tijdens het varen komen je rotsen tegen. Als je tegen deze aanvaart wordt het schip beschadigt. Zodra er te veel gaten zitten in het schip, zal deze zinken en verlies je de game.

Hoe speel je de game

Eerst overleg je wie welke kant bestuurd. Zodra je hebt afgesproken wie de linkerkant en de rechterkant van de boot bestuurd kies je een level dat je wilt spelen. Elk level heeft zijn eigen moeilijkheidsgraad van behendigheid gebasseerd op de soort noten en de BPM van de muziek. Kies het level wat het beste bij jullie past op dat moment.

Zodra het level is geladen zie je aan de linker – en rechterkant een notenbalk. Wanneer er een noot in tijdzone komt, moet je deze spelen. Verschillende noten hebben verschillende waardes. Aan de hand van de waarde moet je de roei knop voor een aantal tellen inhouden. De waardes van de noten zijn:

* De hele noot, deze druk je vier tellen in

Deze noot laat de boot vier vakjes naar rechts of links bewegen.

* De halve noot, deze druk je twee tellen in

De noot laat de boot twee vakjes naar rechts of links bewegen.

* De kwart noot, deze druk je een tel in

Deze noot laat de boot een vakje naar rechts of links bewegen.

* De achtste noot, deze druk je een halve tel in

Deze noot laat de boot een half vakje naar rechts of links bewegen.

Lukt het je niet om optijd de noten te spelen, dan zal de boot het aantal tellen van de gemiste boot niet bewegen. Dit zorgt ervoor dat je niet de koers vaart die benodigt is. Raak je te ver van koers, dan is er kan dat de boot tegen een rots aanvaart. Hierdoor loopt de boot schade op en kan je uiteindelijk zinken. Voorkom dit door op de juiste moment te roeien!

Het speelveld is opgedeeld in vijf vakken. In deze vakken kunnen rotsen tevoorschijn komen. Zoals gezegd is het noodzaak deze te ontwijken. Mis je een noot, dan gaat de boot het aantal gemist tellen niet naar links of naar rechts. Dit zijn het aantal vakken per noot:

* Een hele noot telt voor 4 vakken
* Een halve noot telt voor 2 vakken
* Een kwart noot telt voor 1 vak
* Een achtste noot telt voor een ½ vak

Voor de leraar

Deze game is een ritme game waar het kind geleerd wordt wat BPM in praktijk is, ritmes spelen, welke noten er zijn en de waardes daarvan. Het leert ze ook wat de maatsoort is door levels met verschillende maatsoorten aan te bieden.

Hoe komen deze elementen aan bod?

BPM in een level door dit te tonen bij de level selector. De BPM wordt in het spel vertaald naar de stroomsnelheid van de zee. Hoe sneller de BPM, en dus de stroomsnelheid, hoe sneller de noten moeten spelen.

De kinderen leren ritmes te spelen. De notenbalk geeft bij elke beweging een ritme gebasseerd op de maatsoort van het level dat is gekozen. De ritmes kunnen simpele ritmes zijn, of juist vrij complexere ritmes. Dat ligt ook aan de moeilijkheidsgraad die is gekozen.

De notenwaardes worden aangeleerd doormiddel van de momenten dat ze moeten roeien. De tekens van de te spelen noten worden weergeven naast de roeimomenten. Een hele noot zullen ze langer moeten inhouden (en dus spelen) dan een kwartnoot. Hierdoor leren de kinderen wat de noten tekens betekenen en wat de waarde van ze is binnen een ritme.

De kinderen wordt ook aangeleerd wat verschillende maatsoorten zijn en hoe die verhouden tot de gespeelde ritmes. Dit door ze in een praktisch voorbeeld voor zichzelf te laten spreken.