



1 gracz



Wiek 6+



Labirynt platformowy



PAUSE



RESTART LEVEL

PRZEWODNIK PO GRZE

Ścigaj się z płomieniami! Przeprowadź strażaka przez płonący budynek, tak przemieszczając drabiny, aby dotarł do twojego awatara. Ale jest pewien problem – gaśnica jest tylko jedna! Myśl strategicznie, działaj szybko i zostań bohaterem tego ognistego wyzwania!



WSPIERA NASTĘPUJĄCE UMIEJĘTNOŚCI POZNAWCZE

WYOBRAŻNIA PRZESTRZENNA

PLANOWANIE

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

LOGIKA

ZASADY

Grą steruje się przy pomocy klawiatury lub myszki. Przemieszczasz strażaka, klikając w miejsce, w którym chcesz, aby się znalazł. Ma wspiąć się po drabinie? Kliknij w nią, a Filip zacznie wchodzić po szczebelkach. Cel gry to dotrzeć do uwięzionego w płomieniach awatara. Po drodze możesz gasić pożary, ale bądź rozsądny – gaśnica może ugasić tylko jeden pożar na raz. Dlatego ważne, aby planować z wyprzedzeniem. Na trudniejszych poziomach są różne typy gaśnic na różne rodzaje pożarów – można na przykład odkręcić zawór przy wężu i ugasić nim dodatkowy ogień. Trzeba również wziąć pod uwagę tył budynku. Podczas gry można sprawnie zmieniać perspektywę, by zaplanować drogę od tyłu i od frontu. Brzmi łatwo? Nie lekceważ tej gry, szczególnie jej wyższych poziomów, które mogą stanowić poważne wyzwanie.



POZIOM TRUDNOŚCI

poziom ▾

wizard

master

expert

junior

starter

minimalny wiek >

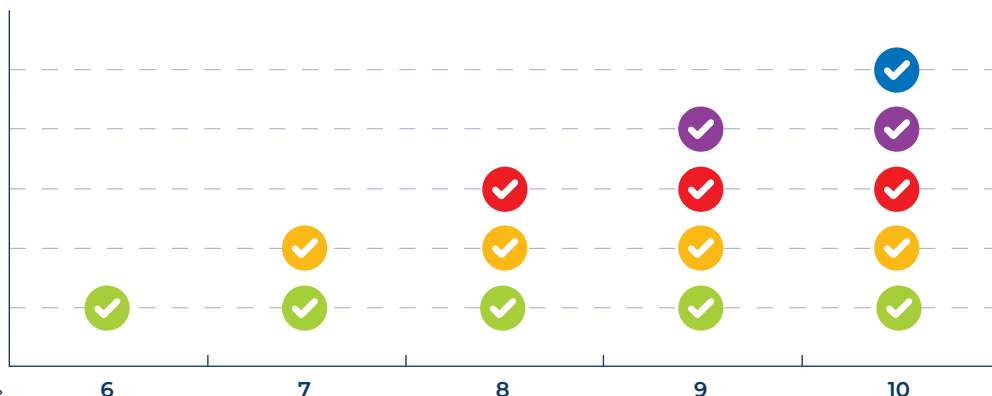
6

7

8

9

10



KORZYSTANIE Z GRY FIREFIGHTER PHIL NA ZAJĘCIACH

Strażak Filip przemierza świat gotowy pomóc każdemu w potrzebie. Wspina się po drabinach i gasi pożary, aby zapewnić wszystkim bezpieczeństwo. To wymagająca gra z różnorodną tematyką. Bezpieczeństwo przeciwpożarowe to główna z nich, ale różnorodność lokacji zapewnia wirtualną podróż po świecie – jednak w tym przypadku nie są to wakacje!

Oto kilka inspiracji, jak wykorzystać grę Firefighter Phil na zajęciach z klasą:

Bezpieczeństwo przeciwpożarowe: W grze uczeń wciela się w strażaka, co stanowi doskonałą okazję do poruszenia wątku bezpieczeństwa przeciwpożarowego. Grę da się łatwo wpieść w lekcje o tej tematyce, skupiając się na bezpiecznych drogach ucieczki i różnych rodzajach gaśnic. Gra może być wykorzystana jako punkt wyjścia albo jedna z różnych aktywności w kącikach tematycznych.

Podróże po świecie: Ponieważ strażak Filip podróżuje po świecie, każdy poziom to inna lokalizacja – gra zabiera nas do wielkich miast takich jak Paryż czy Nowy Jork. Krótka historyjka pokazuje, gdzie na mapie świata znajdują się te miasta. To świetna okazja do poznawania różnych państw na lekcjach geografii. W grze znajdziemy również różnorakie style architektoniczne i ubrania charakterystyczne dla poszczególnych miejsc, dzięki czemu można pogłębić swoją wiedzę o świecie.

Od frontu i od tyłu: W niektórych poziomach trzeba często przeskakiwać między widokiem od frontu i od tyłu. Robi się to, klikając w ikonkę oka. Można wykorzystać grę jako zabawę na lekcjach o perspektywie. Pomaga ona uczniom ćwiczyć myślenie logiczne i umiejętność rozwiązywania problemów.



CELE EDUKACYJNE

Grając w Firefighter Phil, stawiamy sobie następujące cele:

Wiedza społeczna	Wiedza o instytucjach i organizacjach. Grę można wykorzystać jako ilustrację roli straży pożarnej i innych służb w społeczeństwie.
Orientacja i tempo	Odczytywanie map, planów, zmysł orientacji
Planowanie ruchów w czasie i przestrzeni	Szacowanie dróg i kierunków ruchu
Myślenie logiczne i matematyczne	• Rozpoznawanie, jak można zastosować matematykę i logiczne myślenie w rozwiązywaniu codziennych problemów. • Myślenie logiczne i algorytmiczne.



Grając w Firefighter Phil, dążymy do osiągnięcia następujących celów edukacyjnych:

WI ET 4.3
WI ET 4.2
WI ET 5.4
NM ET 2.3
MM ET 4.3