



1 joueur



À partir de 7 ans



Puzzle coulissant

FICHE DE JEU

Oh oh ! Ces avatars s'amuse comme des fous dans la piscine ! Et ils ont besoin de ton aide !
Ton objectif est de faire entrer l'avatar dans le tourbillon. Glisse et percute judicieusement,
mais attention, tu as un nombre limité de mouvements. Peux-tu craquer l'algorithme de Bump'in ?



FAVORISE LES COMPÉTENCES COGNITIVES SUIVANTES

PERCEPTION VISUELLE

PLANIFICATION

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

LOGIQUE

RÈGLES DU JEU

Tu déplaces tes personnages avec les touches fléchées ou la souris. En les dirigeant dans une certaine direction, ils glissent jusqu'à ce qu'ils heurtent un bord ou un objet sur leur trajectoire. Pendant le glissement, tu ne peux plus changer de direction, ce qui rend le jeu très stimulant ! Le but du jeu est d'amener au moins un personnage dans le tourbillon. Cela se fait en réfléchissant bien et en positionnant les personnages de manière à ce qu'un personnage puisse atteindre le tourbillon dans les niveaux ultérieurs.



NIVEAU DE DIFFICULTÉ

niveau ▾

wizard

master

expert

junior

starter

âge à.p.d. >

7

8

9

10

11



POURQUOI UTILISER BUMPIN DANS TA CLASSE ?

Tu peux utiliser Bumpin de différentes manières dans ta classe, voici quelques exemples pour t'inspirer :

Flotter et couler : Comme les premiers niveaux se déroulent dans une piscine où les avatars flottent dans une bouée gonflable, c'est un jeu amusant à jouer pendant le thème flotter et couler. Tu peux également l'utiliser comme une tâche lors d'un travail en ateliers ou en carrousel, de cette façon, tu as également une tâche plus mathématique dans le thème.

Glisser et bouger : Si tu veux que les élèves découvrent eux-mêmes pourquoi il n'est pas facile de s'arrêter une fois qu'on a commencé à glisser, intègre la leçon de gymnastique et associe les mouvements de glisse à Bump 'In. Pendant la leçon de gymnastique, laisse les élèves glisser vers le bas d'un banc depuis la fenêtre sportive, de cette façon, ils expérimentent eux-mêmes

comment il est de glisser et peuvent facilement se mettre dans la peau des personnages de Bump 'In.

Ensemble, nous y arriverons bien : Dans les niveaux plus difficiles de Bump 'In, tu contrôles plusieurs avatars en même temps, seul l'un d'entre eux doit atteindre le tourbillon pour terminer le niveau. C'est le jeu idéal pour jouer avec d'autres. Laisse les élèves contrôler chacun un avatar et laisse-les s'entraider pour terminer le niveau. Comme ils travaillent ensemble vers un même objectif et que tous ne peuvent pas atteindre l'objectif, le jeu met fortement l'accent sur la communication et l'apprentissage de la collaboration.



OBJECTIFS ÉDUCATIFS

En jouant à Bumpin, tu travailles sur les objectifs suivants :

Pensée logique et mathématique	• Comprendre comment utiliser les mathématiques et la pensée logique pour résoudre des problèmes de la vie quotidienne. • Résoudre des problèmes mathématiques dans des situations significatives. • Pensée logique et algorithmique.
Développement de l'initiative et de la responsabilité	Agir de manière ciblée et efficace, réfléchir et ajuster au besoin.
Gestion de l'espace et du temps	Estimer correctement les directions de déplacement.
Compétences relationnelles	Collaborer avec les autres pour contribuer à la réalisation d'un objectif commun.

En jouant à Bump 'In, tu travailles à atteindre les compétences finales suivantes :

WI ET 4.3 - WI ET 4.2 - WI ET 5.4 - SV ET 1.6 - SV ET 3

