



MASTER 11



1 speler



vanaf 6 jaar

Platformer
doolhof

PAUSE



RESTART LEVEL

SPELFICHE

Race tegen de vlammen! Begeleid de brandweerman door een brandend gebouw, navigeer over ladders om je avatar te bereiken. Maar hier is de twist - je hebt slechts één brandblusser! Denk strategisch, handel snel en wees de held in deze vlammen uitdaging!

BEVORDERT
DE VOLGENDE
COGNITIEVE
VAARDIGHEDEN

RUIMTELIJK INZICHT

PLANNING

PROBLEEMOPLOSSEND DENKEN

LOGISCH DENKEN

SPELREGELS

Je bestuurt dit spel met jouw toetsenbord of muis. Je beweegt naar een locatie door erop te klikken. Wil je de ladder op? Eenvoudig, klik op de ladder en Phil klimt automatisch omhoog. De bedoeling van het spel is om bij de avatar in nood te raken, deze zit vast tussen enkele vuren. Onderweg kan je vuur blussen maar let op, jouw brandblusser kan maar één vuur blussen. Vooraf goed plannen is dus zeker noodzakelijk. In de moeilijkere levels krijg je verschillende brandblussers voor verschillende soorten vuur en kan je zelfs een waterleiding opendraaien om een extra vuur te blussen en moet je ook rekening houden met de achterkant van het gebouw. Tijdens het spelen kan je vlot veranderen van perspectief zodat je jouw tocht aan de voor- en achterzijde van het gebouw voldoende kan plannen. Klinkt eenvoudig? Onderschat dit spel niet, vooral de hogere niveaus zijn zeer uitdagend!



MOEILIKHEIDSGRAAD

niveau ▾

wizard

master

expert

junior

starter

leeftijd vanaf >

6

7

8

9

10



WAAROM FIREFIGHTER PHIL GEBRUIKEN IN JE KLAS?

Brandweerman Phil reist de wereld rond om iedereen te redden. Klauter op ladders en blus verschillende branden zodat iedereen weer veilig is. Een uitdagende game met verschillende thema's. Brandveiligheid is uiteraard het belangrijkste thema maar door de verschillende bestemmingen kan je deze game ook beschouwen als een virtuele wereldreis, al is het deze keer niet om te ontspannen natuurlijk!

Je kan Firefighter Phil op verschillende manieren gebruiken in jouw klas, enkele voorbeelden ter inspiratie:

Brandveiligheid: In het spel speel je als een brandweerman, het perfecte moment om het te hebben over brandveiligheid. Dit spel kan eenvoudig gelinkt worden aan lessen over brandveiligheid, waar je de focus kan leggen op veilige routes en verschillende soorten brandblussers. Je kan het spel gebruiken als inleiding of tijdens een hoekenwerk over het thema.

We maken een wereldreis: Tijdens het spel reist brandweerman Phil de wereld rond, elk level in het spel heeft een andere locatie en brengt je naar grote steden zoals Parijs en New York. In het korte verhaaltje zie je ook waar deze steden op de wereldkaart liggen. Dit geeft een mooie aanleiding om de landen van de wereld verder te verkennen tijdens de lessen wereldoriëntatie. In het spel zie je ook verschillende bouwstijlen en kleding, afhankelijk van de locatie. Ook dit kan je aangrijpen om jouw lessen over de wereld verder op te bouwen.

Voor- en achteraanzicht: In heel wat levels zal je het perspectief vaak tussen voor- en achteraanzicht moeten veranderen om de persoon in nood te redden. Dat doe je door op het symbool met het oog te klikken in het spel. Je kan dit dus ook gebruiken tijdens de les over voor- en achteraanzicht als leuk tussendoortje. Op deze manier trainen de leerlingen ook logisch redeneren en probleemoplossend denken.



ONDERWIJSDOELEN

Door het spelen van Firefighter Phil werk je aan de volgende doelen:

Oriëntatie op de samenleving	Het nut en het belang ervaren, onderzoeken en illustreren van instellingen, organisaties en verenigingen die de kwaliteit van het samenleven bevorderen.
Oriëntatie op de ruimte	Kaartbegrip, oriëntatie- en kaartvaardigheid ontwikkelen.
Omgaan met bewegingsruimte en -tijd	Bewegingsrichtingen en banen juist inschatten.
Logisch en wiskundig denken	- Inzien hoe men wiskunde en logisch denken kan gebruiken om problemen uit het dagelijkse leven op te lossen. - Logisch en algoritmisch denken.



Door het spelen van Firefighter Phil werk je aan het bereiken van de volgende eindtermen:

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