



1 joueur



À partir de 8 ans



Puzzle séquentiel

FICHE DE JEU

GoGetter, le tout premier jeu physique de SmartGames, est de retour pour stimuler ton cerveau. Peux-tu placer les pièces de puzzle carrées au bon endroit et ainsi connecter les figures nécessaires ?



FAVORISE LES COMPÉTENCES COGNITIVES SUIVANTES

INTELLIGENCE SPATIALE

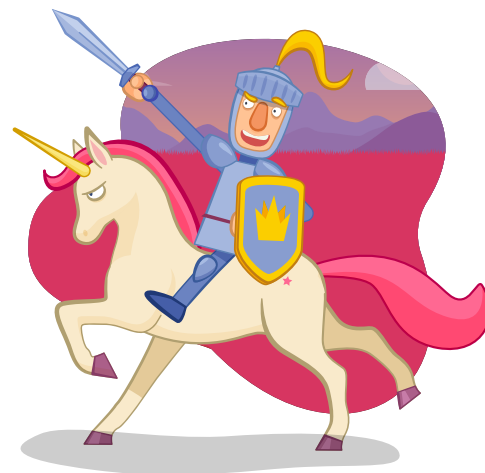
PLANIFICATION

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

LOGIQUE

RÈGLES DU JEU

Dans GoGetter, tu places différentes pièces de puzzle sur le plateau de jeu en les sélectionnant et en les faisant glisser avec ta souris. Les pièces portent une partie du chemin. En cliquant sur la pièce, tu la fais pivoter pour orienter le chemin dans différentes directions. L'objectif est de connecter certains personnages avec certains objets ; tu peux toujours voir en haut à gauche les éléments qui doivent être connectés. Pour rendre le jeu plus difficile, tu dois utiliser chaque pièce de puzzle, et aucun chemin ne doit être bloqué, sauf s'il se termine au bord du plateau de jeu. Au début, c'est assez simple, mais plus tu avances dans les niveaux, plus tu dois placer de pièces de puzzle et connecter des personnages et des objets entre eux, ce qui n'est pas toujours facile !



NIVEAU DE DIFFICULTÉ



niveau ▼	8	9	10	11	12
wizard					✓
master				✓	✓
expert			✓	✓	✓
junior		✓	✓	✓	✓
starter	✓	✓	✓	✓	✓
âge à.p.d. >	8	9	10	11	12

POURQUOI UTILISER GOGETTER DANS TA CLASSE ?

GoGetter est un jeu particulier, c'était le premier jeu de puzzle physique de SmartGames, et il revient maintenant pour la première fois en version numérique dans Playroom. L'objectif de ce jeu emblématique est de connecter des personnages et des objets en construisant un chemin. Le jeu consiste donc à connecter différents personnages et objets dans différents thèmes tels que la ferme, l'Égypte, les princesses et les châteaux, et bien d'autres.

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

Polyvalent : GoGetter est un jeu très polyvalent car il peut être utilisé de nombreuses manières en classe. Tu peux l'utiliser pendant la leçon de mathématiques pour encourager les élèves à penser de manière stratégique et résoudre des problèmes. En raison des différents thèmes des plateaux de jeu, tu peux également l'utiliser lors de thèmes tels que l'Égypte, les histoires fantastiques, la plage, etc. C'est un jeu de puzzle qui peut être joué seul de manière assez simple, la difficulté s'ajuste aux besoins du joueur.

Analogique versus numérique : Comme GoGetter existe depuis un certain temps en tant que jeu physique, tu peux utiliser l'édition classique analogique aux côtés de la nouvelle édition numérique. De cette façon, les élèves entrent en contact avec différentes façons de jouer, et tu peux discuter des avantages et des inconvénients des jeux numériques par rapport aux jeux

analogiques lors d'une conversation en classe. Cela leur apprend également l'évolution des jeux au fil des ans, ce qui peut être un bon point de départ pour des leçons sur la chronologie.

Escape Room : GoGetter peut également être utilisé comme partie intégrante d'une escape room plus grande. La version numérique se prête bien à ce type de mission. Par exemple, laisse les élèves jouer à quelques niveaux jusqu'à ce qu'ils débloquent un objet spécifique pour leur personnage. En choisissant le bon objet sur une feuille de travail, par exemple, ils obtiennent une partie du code ou une clé pour résoudre l'escape room dans la classe.



OBJECTIFS ÉDUCATIFS

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

Littératie médiatique	Utilisation des médias pour la pensée logique et algorithmique - pratiquer et apprendre avec le soutien des TIC.
Pensée logique	Comprendre et constater comment utiliser les mathématiques et la pensée logique pour résoudre des problèmes de la vie quotidienne et apprécier les mathématiques en tant que dimension de l'inventivité humaine.
Développement d'une boussole intérieure	Résilience : Éprouver du plaisir et de la satisfaction en jouant, en apprenant et en vivant.

En jouant à GoGetter, tu travailles à atteindre les compétences finales suivantes :

MV ET 3.7 - ICT ET 4 - WI ET 5.3



TU AS DES QUESTIONS OU DES REMARQUES ?

Contacte-nous à playroom@smartgames.com



www.playroom.SmartGames.com

© 2023 Smart NV. Tous droits réservés.