



HISTORY ATTACKS!



1 joueur



À partir de 6 ans



Labyrinthe en mouvement

FICHE DE JEU

Savais-tu qu'en lisant des livres d'histoire, tu pouvais être catapulté dans le passé ? Échappe-toi de labyrinthes remplis de méchants hommes des cavernes, momies, pharaons, soldats romains et chevaliers. Mais attention, les ennemis ne renoncent pas si facilement !



FAVORISE LES COMPÉTENCES COGNITIVES SUIVANTES

PLANIFICATION

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

INTELLIGENCE SPATIALE

CONCENTRATION

RÈGLES DU JEU

L'objectif du jeu est d'atteindre en toute sécurité l'autre côté du plateau de jeu sans rencontrer d'ennemi. Tu contrôles ton personnage avec la souris ou les touches fléchées (tu peux ajuster cela dans l'écran de pause), ou avec le toucher sur les tablettes ou les Chromebooks. Tu ne peux te déplacer que sur un terrain de jeu fixe. Tu peux monter, descendre et aller à droite, mais le déplacement vers la gauche n'est pas autorisé.

Attention, car à chaque pas que tu fais, tes ennemis font un pas vers la gauche ! Parfois, il y a des obstacles sur le plateau de jeu. Ils doivent d'abord les détruire pour pouvoir continuer à avancer. Lorsque tes ennemis atteignent complètement la gauche du plateau de jeu, ils réapparaissent à droite. Sois donc vigilant !

Pour atteindre avec succès la fin, tu devras estimer sur quelle case tes ennemis vont atterrir et essayer de les éviter. Si tu réussis, tu peux rapidement planifier un itinéraire vers la sortie. Cela peut ne pas sembler très difficile, mais les niveaux supérieurs offrent un défi stimulant. Chaque niveau de jeu introduit en effet une difficulté supplémentaire (par exemple, des tuiles où tu ou tes ennemis es catapulté en avant ou sur le côté).

NIVEAU DE DIFFICULTÉ



niveau ▾	6	7	8	9	10
wizard					✓
master				✓	✓
expert			✓	✓	✓
junior		✓	✓	✓	✓
starter	✓	✓	✓	✓	✓
âge à.p.d. >	6	7	8	9	10

POURQUOI UTILISER HISTORY ATTACKS DANS TA CLASSE ?

History Attacks s'adapte très bien aux leçons d'histoire. Le jeu se déroule, en fonction du niveau choisi, à l'époque préhistorique, dans les temps anciens, dans l'antiquité classique ou au Moyen Âge. L'histoire d'introduction est bien sûr de la fiction, mais tu reconnais certains bâtiments et styles vestimentaires de différentes périodes. Cela fait de History Attacks le jeu idéal à utiliser lors des leçons d'histoire.

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

Exploration : Tu peux utiliser History Attacks comme une exploration des leçons d'histoire. Demande aux joueurs de prêter attention aux bâtiments et aux vêtements pendant la cinématique d'introduction et le jeu lui-même. Tu peux ensuite partir de là pour discuter de certaines habitudes et styles du passé.

Ateliers : History Attacks est également un jeu parfait à utiliser lors d'ateliers. Comme le jeu peut être joué sur différents appareils (tablettes et PC), il est facile à utiliser. Organise un atelier sur le thème de l'histoire ? Permet aux élèves de jouer à History Attacks, en combinant ainsi la réflexion logique et la reconnaissance des styles historiques.



En vrai : Une idée amusante est d'utiliser les règles de History Attacks pour un jeu réel dans la cour de récréation ou dans la salle de sport. Tu peux reproduire la grille du jeu virtuel ou l'agrandir pour que plusieurs joueurs puissent y jouer en même temps. Un avantage supplémentaire est que si les joueurs se déguisent en personnages historiques, tu as immédiatement un véritable History Attacks.

Différenciation : Bien sûr, History Attacks peut également être utilisé comme différenciation, même en dehors des cours d'histoire. Si quelqu'un termine plus rapidement, laisse-le jouer à History Attacks pour continuer à travailler sur la réflexion logique, affûtant ainsi de manière ludique les compétences mathématiques.

OBJECTIFS ÉDUCATIFS

En jouant à History Attacks, tu travailles sur les objectifs suivants :

Pensée logique et algorithmique	Appliquer des relations si-alors.
Gestion de l'espace et du temps	• Se positionner seul ou ensemble par rapport à des objets, indications spatiales ou personnes, en tenant compte des limites spatiales. • Estimer correctement les distances, les directions et les trajectoires de mouvement et choisir la plus efficace.
Orientation temporelle	Explorer et situer dans le temps des événements de sa propre vie et de l'histoire.



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

MV ET 4.4
MM ET 3.5
MM ET 3.6
MM ET 3.7
NE ET 2.6
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.