



1 joueur



À partir de 7 ans



Puzzle séquentiel

FICHE DE JEU

As-tu déjà rêvé d'aider un dragon ? Dans Dragons, tu guides pas moins de 5 dragons, chacun doté d'un super-pouvoir, à travers tous les niveaux ! Déplace et fais pivoter les boucliers de manière stratégique pour diriger l'énergie du dragon vers l'arrivée. En un clin d'œil, tu maîtrises le vent, l'eau, le feu, la neige et la foudre !



FAVORISE LES COMPÉTENCES COGNITIVES SUIVANTES

PERCEPTION SPATIALE

PLANIFICATION

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

LOGIQUE

RÈGLES DU JEU

Dans Dragons, tu coopères avec cinq dragons, chacun possédant un pouvoir unique, pour naviguer à travers différents niveaux. Le joueur doit déplacer et faire pivoter des boucliers magiques afin d'utiliser les pouvoirs du feu, de l'eau, de la neige, du vent et de la foudre. Ce jeu combine réflexion stratégique et résolution de puzzles, et est conçu pour développer la logique, la planification et la perception spatiale dans un univers ludique.

Les pouvoirs des dragons ne peuvent être dirigés que dans certaines directions, selon la disposition des boucliers. Le joueur doit réfléchir soigneusement à l'ordre des actions et au placement des boucliers pour surmonter tous les défis. Une erreur de planification peut rediriger un pouvoir dans la mauvaise direction, ce qui bloque la progression. Plus tu avances, plus les puzzles deviennent complexes et nécessitent de combiner plusieurs boucliers et pouvoirs.



NIVEAU DE DIFFICULTÉ



niveau ▾

wizard

master

expert

junior

starter

âge à.p.d. >

7

8

9

10

11



POURQUOI UTILISER DRAGONS DANS TA CLASSE ?

Voici quelques pistes pour intégrer Dragons dans ta classe :

Les éléments naturels : Puisque les dragons ont des pouvoirs liés aux éléments, le jeu peut servir d'introduction aux forces naturelles. Les élèves découvrent les pouvoirs du feu, de l'eau, de la foudre, etc., et les comparent aux phénomènes réels comme les catastrophes naturelles, le climat ou encore l'électricité et l'énergie.

Mythologie et dragons : Demande aux élèves de faire des recherches sur les dragons dans différentes cultures et mythes. Ils peuvent ensuite concevoir leur propre dragon avec des pouvoirs et des caractéristiques uniques. Cela peut s'inscrire dans un projet sur la mythologie ou l'histoire.

Les pouvoirs extraordinaires des animaux : Propose aux élèves de comparer les pouvoirs des dragons du jeu avec ceux d'animaux réels. Par exemple, le dragon de foudre peut être comparé à l'anguille électrique, et celui de l'eau à des amphibiens. Une manière ludique d'aborder la biologie et la diversité animale.

Réflexion de la lumière : Utilise des miroirs pour diriger des faisceaux lumineux ou des « pouvoirs », comme les boucliers dans Dragons. Les élèves placent des miroirs pour faire réfléchir la lumière d'une lampe torche jusqu'à une cible, en évitant des obstacles. Cela stimule leur perception spatiale et leurs compétences en résolution de problèmes.



OBJECTIFS ÉDUCATIFS

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

Découverte du monde	Les élèves explorent comment les forces naturelles (feu, eau, vent, électricité) fonctionnent dans la nature et dans le jeu, et comment elles peuvent produire de l'énergie.
Pensée logique et résolution de problèmes	Les élèves planifient leurs actions dans le jeu pour utiliser les pouvoirs des dragons de manière stratégique, développant ainsi leur raisonnement logique.
Perception spatiale et raisonnement mathématique	Le jeu les incite à développer leur perception de l'espace et leurs compétences mathématiques en évitant des obstacles et en dirigeant les pouvoirs à l'aide de boucliers magiques.
Créativité et expression	En imaginant leur propre dragon ou une nouvelle histoire, les élèves développent leur créativité et leur capacité d'expression.
Collaboration et communication	En jouant ensemble, les élèves apprennent à coopérer efficacement, à échanger des stratégies et à coordonner les pouvoirs pour terminer les niveaux.



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

WT ET 1.16
WI ET 3.7
LL ET 4
WI ET 4.3
WI ET 5.1

TU AS DES QUESTIONS OU DES REMARQUES?

Contacte-nous à playroom@smartgames.com



www.playroom.SmartGames.com

© 2024 Smart NV. Tous droits réservés.